

# HTML 2

## Hemtentamen

Detta dokument informerar om hur hemtentamen HTML 2 är uppbyggd. Lösningen till hemtentamen HTML 2 **lämnas in individuellt**. Det är **inte** tillåtet att arbeta tillsammans med andra studenter. Lösningen ska bestå av en zip-fil som innehåller **en mapp för varje problem** som ni har löst. I mappen ska det finnas en video samt filerna som behövs för att se webbsidan som ni har kodat (HTML, CSS, etc).

Vi har valt detta upplägg på grund av att vi inte kan ha tentamen i sal. Uppgifterna kräver dock samma kunskap: HTML och CSS.

## Uppgift

I samma mapp som detta dokument finns det 6 sk. "situationer". I varje situations-mapp finns det en sk. situationsvideo som visar en webbsida och i denna beskrivs det hur sidan ska se ut och bete sig vid olika skärmstorlekar. Varje situations-mapp innehåller också ett fåtal mappar med namnet "Problem". Dessa innehåller filer (HTML, CSS och bilder) som är ett försök till att skapa sidan som visas i situationsvideon. Webbsidorna som är kodade i filerna fungerar dock inte som de ska. Uppgiften består av att hitta felet/felen som gör att de kodade sidorna inte ser ut som den på situationsvideon och att hitta lösningar så att de ser ut som på situationsvideon.

För varje situation ska ni studera de olika problemen (1, 2, osv.) och sedan skapa **en video** där ni förklarar, **för respektive problem** som ni valt:

- A. Vad "problemet" är med koden, alltså varför den kodade sidan inte ser ut som den på videon.
- B. Hur koden (HTML eller CSS, eller båda) skulle kunna korrigeras så att sidan ser ut som den på videon. Det kan finnas olika lösningar, det räcker med att ni visar en lösning. När ni visar lösningen ska ni även koda den och visa att den nya sidan ser ut och beter sig som den på situationsvideon. Ni kodar alltså **inte** "framför kameran" utan visar er färdiga lösning.
- C. Tillsammans med videon (i samma mapp) ska ni också lämna in filerna som ni har kodat.

Videon du skapar ska vara en skärminspelning, som alltså visar din egen skärm (webbläsare och textredigerare, tex. Firefox och Visual Studio Code), där ni förklarar problemen (genom att prata och peka på skärmen) och hur man ska lösa dem (genom att "live-koda" en lösning). Använd gärna

webbläsarens "inspekterare" för att förklara olika saker på sidan. Ni behöver inte synas på videon men ni måste (såklart) höras. Videon får **inte vara längre än 5 minuter**. Det enda rimliga är att ni spelar in videon när ni är vet exakt vad ni ska säga och hur ni ska lösa problemet.

## Betyg

För att få **G** krävs det att ni beskriver och kodar rätt **3 stycken** problem (ni måste välja problem från **3 olika situationer**). För **VG** krävs det att ni beskriver och kodar rätt **5 stycken** problem (från 5 olika situationer). VG-delen är **inte** aktuell för er som läste kursen HT18.

## Inlämning

Klockan **12:05** kommer uppgiften på Canvas att stänga. Inga inlämningar kommer att accepteras som inte finns på Canvas så planera inlämningen väl. Lämna in en zip-fil så fort ni har tillräckligt för G. Fortsätt sedan mot VG, om ni vill, och lämna eventuellt in igen (en zip fil med alla lösningar) om ni är nöjda med resultatet. Jag tittar alltid på den sista inlämningen. Zip-filen ska innehålla en mapp för varje problem som ni löser (video samt kod). Döp dessa till "Situation 1 - Problem 1", "Situation 2 - Problem 1", och så vidare. Ni behöver inte lösa de i någon särskild ordning.

Om Canvas ger er problem vid inlämningen så går det bra att skicka ett email till mig ([sebastian.bengtegard@mau.se](mailto:sebastian.bengtegard@mau.se)) med zip-filen, skriv tydligt vilken kurs och tentamen det gäller. Om era videos är stora kan ni behöva skicka fler än ett email. Emails ska vara skickade **före** kl. 12:05.