Portfolio Wbsite Designet i HTML og CSS

Rapport.

Max 5 sider af 2400 anslag.

Tidsplan:

Da jeg gik hjem i fredags var jeg ganske optimistisk med tidsplanen. Og jeg blev så konstant mere pessimistisk som jeg startede. Det gør en forskel at have klart definerede mål for opgaven, kontra selv at skulle definere hvad den smarteste angrebsvinkel for hvert enkelt element er. På den front, har jeg skiftet mening om Grid eller Flex 7-8 gange, og andre gange følt mig temmelig handlingslammet.

Hvad der ikke hjalp på min optimisme, er også, at jeg hele ugen har haft min yngste søn hjemme med skoldkopper og skrækkelig nattesøvn, OG opkast-syge hos min store søn og en kat der havde brug for at besøge en dyrlæge.

Det har ikke gjort mig mindre ambitiøs ift. Arbejdet, men det har helt sikkert gjort, at jeg har måtte skære ned på hvor mange siders website jeg kunne nå at kode inden deadline. Også fordi jeg i denne omgang ikke har gjort brug af noget AI, eller skabeloner fra nettet, da jeg synes jet er vigtigt for mig at få trænet evnerne til lave det uden.

Jeg havde plan om at lave mindst 3 sider. Index, Projektoversigt og et specifikt projekt.

Flex vs. Grid:

Jeg har været meget i tvivl om hvorvidt jeg skulle bygge websitets struktur med Flex eller Grid. Helt logisk kan jeg bedre lige ideen om grid, fordi det giver en mere klart defineret struktur, hvor jeg synes at det virker langt mere tilfældigt med flex. Det kan sagtens være at jeg tager fejl, og min forestillingsevne holder også op med at være god, når det kommer til at ændre i grid-placeringer ved forskellige Media-størrelser. Så det er en ting jeg vil undersøge nærmere inden næste gang jeg skal skrive CSS for et website. For jeg har haft meget lettere ved at komme i mål med en flex-struktur, selvom det var mit ønske at designe det på en grid-struktur.

Media Screens:

I min prototype havde jeg tænkt over hvis man skulle have en smallere computerskærm, og taget højde for det, ved at lave brede marginer i den store størrelse, så jeg kunne slippe for at ændre størrelsen på tekstfeltet før marginerne var blevet spist af mindre skærmstørrelse. Det er stadig planen på sigt, men lige i øjeblikket, er det ikke sådan det virker, og marginerne er i stedet faste. Det betyder så også at jeg har problemet, at marginerne jo ikke flexer med, når jeg gør skærmen mindre, og det betyder meget spildplads, når man gerne ville undgå det. Så min første @Media Screen ved 1200px er udelukkende for at gøre marginerne mindre.

Ved 900px overgår vi til det layour der er gældende ved mindre tablets (ipad pro vil stadig vise

Ændrinder:

Først og fremmest har jeg ændret baggrundsbilledet og en anelse på farvetemaet. Prototypen figurerede i mit hoved som ’Meget Lilla’ hver gang jeg tænkte på den, og derudover var billedet et AI genereret Adobe Stock Photo, og jeg havde bare meget mere lyst til at have lavet det selv. Jeg eksperimenterede med andre billeder og temaer i Figma, og landede på en noget roligere gradient som baggrundsbillede, med stort set samme farvetema i de grafiske elementer som før. Derefter gik jeg i Illustrator for at lave gradient-billedet.

Da jeg lavede prototypen, tilføjede jeg en Manchet ved hvert projekt. En kort tekst der hurtigt opsummerer omfanget samt hvilken rolle jeg som designer har haft i projektet. Den figurerede ikke i mobil-versionen, fordi den blev tilføjet senere, og jeg simpelthen ikke havde tid til at rette mobil-versionen til med den. Men den er nu kommet med på den faktiske Website.

Versionsstyring:

Git håndterer version control. Github er en webside der er et overlay.

Git kan eks. bruges hvis flere arbejder sammen på et projekt og alle skal kunne uploade ting til projektet individuelt. Git kan også bruges til individuelt arbejde, og fungerer lidt som en avanceret cloud for kode-dokumenter.

Local Reposatory vs. Remote Reposatory

Lokalt kan man arbejde på et element i sit ’Local Reposatory’. Når andre skal kunne se det, skal det uploades til det ’Remote Reposatory’ som alle kan se. Du kan hele tiden hive data fra Remote ned til din Local, så du arbejder på den nyeste version. Det er især fordelagtigt, når du arbejder sammen med andre, eller hvis du skifter mellem forskellige arbejdsstationer.

Commit:

Når du er færdig med at arbejde med et element, og vil lave et "Save point" kan du lave et ’commit’ i Git. Det hjælper med at lave en timeline for dit projekt. Du kan lave ’commits’ for hvert enkelt element. Du kan både lave ’commits’ Locally og Remotely.

Github branches:

Core code er ’Master branch’. Vi skal ikke modificere ’Master Branch’ medmindre vi er sikre på at det virker. Vi kan lave en ny branch hvis vi skal lave en ny feature. Så kan man godt have den i Remote, uden at redigere i ’Master Branch’. Branching skal især bruges når man skal arbejde flere sammen på en feature. Når man er færdig med en feature kan man merge den ind i sin Master Branch.

Link til versionsstyring.

Eksempel på kode:

At vælge det sværeste element er faktisk svært. Da jeg begyndte og sad med headeren og skulle have den til at fungere med flex og med forskellige Media størrelser, var det en reel udfordring. Men efter halvandet døgn igennem at have lavet småjusteringer, forekommer det element mig alligevel rimelig simpelt, nu hvor jeg forstår det.

Link til website:

ZIP med HTML /CSS filer.