

Wymagania dotyczące I projektu dla przedmiotu techniki WWW

November 20, 2023

Wymagania projektowe do pierwszego projektu indywidualnego w ramach przedmiotu *techniki WWW*. Projekt należy oddać do 6 grudnia poprzez umieszczenie projektu w repozytorium git oraz umieszczenie strony na serwerze przedmiotu. Następnie projekt należy obronić podczas ustnej prezentacji, której termin został ustalony. Przypominam, że wszyscy jak do tej pory wyrazili zgodę na prezentowanie przed całą grupą oraz możliwość oceny projektów przez innych uczestników kursu. Gdyby ktoś nie chciał być oceniany w takiej formie, proszę o kontakt mailowy.

Interfejs Użytkownika (25 pkt.)

- Intuicyjny i łatwy w nawigacji interfejs użytkownika: Interfejs użytkownika powinien być intuicyjny dla użytkowników, co oznacza, że ich działania na stronie internetowej powinny być jasne i zrozumiałe. Nawigacja powinna być płynna i logiczna, umożliwiając użytkownikom łatwe poruszanie się po witrynie.
- Spójny schemat kolorów i typografii: Wybierz spójny schemat kolorów i typografii, który będzie stosowany na całej stronie internetowej. To zapewni spójny wygląd i uczyni stronę bardziej profesjonalną.
- Dostępność dla użytkowników z różnymi potrzebami (np. dostosowanie do czytników ekranu): Upewnij się, że strona jest dostępna dla wszystkich użytkowników, niezależnie od ich potrzeb. Oznacza to, że musisz uwzględnić odpowiednie atrybuty i struktury HTML, które ułatwia korzystanie z witryny osobom z niepełnosprawnościami, takim jak dostosowanie do czytników ekranu.

Struktura i Zawartość (20 pkt.)

- Czysty i semantyczny kod HTML: Tworząc kod HTML, używaj semantycznych znaczników, takich jak `<header>`, `<nav>`, `<section>`, `<article>`, `<footer>` itp., aby dokładnie określić strukturę strony. Unikaj zbędnego użycia znaczników `div` bez sensu.

- Wyraźnie zdefiniowane nagłówki, paragrafy, listy i inne elementy strukturalne: Wszystkie nagłówki, paragrafy, listy i inne elementy strukturalne powinny być wyraźnie zdefiniowane i odpowiednio opisane, aby były zrozumiałe dla programistów i innych osób pracujących nad projektem.
- Optymalizacja obrazów i multimediów dla szybkiego ładowania: Upewnij się, że wszystkie obrazy i multimedia używane na stronie są zoptymalizowane pod kątem rozmiaru i formatu, aby zapewnić szybkie ładowanie strony. Unikaj nadmiernie dużych plików, które mogą spowolnić działanie strony.

Stylowanie (CSS) (15 pkt.)

- Zastosowanie zewnętrznych arkuszy stylów CSS dla spójności i łatwej konserwacji: Oddziel arkusz stylów CSS od kodu HTML i używaj zewnętrznych plików CSS, co ułatwi konserwację i zarządzanie stylami. Upewnij się, że klasy i selektory są nazwane logicznie i konsekwentnie.
- Wykorzystanie Flexbox lub CSS Grid do układu strony itd.: Wykorzystaj Flexbox lub CSS Grid, aby zapewnić elastyczny i responsywny układ strony. To umożliwi dostosowanie strony do różnych rozmiarów ekranów i urządzeń.
- Animacje i przejścia CSS: Jeśli to odpowiednie dla projektu, użyj animacji i przejść CSS, aby nadać stronie interaktywny i atrakcyjny wygląd. Staraj się jednak unikać nadmiernego użycia animacji, które mogą odwrócić uwagę użytkowników od treści.

Funkcjonalność JavaScript (25 pkt.)

- Interaktywne elementy: Dodaj interaktywne elementy, które poprawia doświadczenie użytkownika, takie jak formularze, przewijanie dynamiczne lub filtrowanie zawartości.
- Obsługa zdarzeń i odpowiednia reakcja na działania użytkownika: Użyj JavaScript do obsługi zdarzeń, takich jak kliknięcia, najechania myszką itp., I zapewnij odpowiednie reakcje na te działania. Upewnij się, że błędy i wyjątki są obsługiwane w sposób elegancki i użytkownik jest informowany o ewentualnych problemach.
- Testy jednostkowe: Napisz testy jednostkowe, które sprawdzają poprawność działania kodu JavaScript. Testowanie jest kluczowe dla zapewnienia niezawodności i jakości projektu.
- Obiektowość: Jeśli to odpowiednie dla projektu, użyj podejścia opartego na obiektach w JavaScript, aby lepiej zorganizować i zarządzać kodem.

Dokumentacja (15 pkt.)

- Pliki README: Stwórz plik README, który zawiera informacje na temat projektu, jego celu, jak go uruchomić, zainstalować i korzystać z niego. Daj też informacje o zewnętrznych bibliotekach lub narzędziach, które zostały użyte w projekcie.
- Schemat UML: Przygotuj schemat UML lub diagramy, które pomoga zrozumieć strukturę projektu, relacje między komponentami i ogólną architekturę. To pomoże przyszłym deweloperom w zrozumieniu projektu.