

Inlämningsuppgift 1: Planering och förutsättningar

Starta uppgift

Inlämningsdatum Fredag av 23.59 **Poäng** 100 **Lämnar in** en filuppladdning
Filtyper pdf **Tillgänglig** 28 mar kl 0:00–8 apr kl 23.59 12 dagar



Välkommen till kursens första inlämningsuppgift. Vänligen läs sidan [Inför uppgiften](#) för vad som är viktigt att tänka på i denna uppgift samt tips och tankar på ditt tillvägagångssätt i denna uppgift, samt [kursöversikten](#) för tankar om din projektidé.

Var noga med att du förstått hur uppgiften ska lämnas in och ditt projektarbete ska versionshanteras.

Lycka till!

Inlämning

I denna uppgift ska du innan deadline lämna in en rapport med efterfrågade svar på frågor i PDF format, din rapport ska även länka till ett källkodsprojekt för dina fortsatta inlämningsuppgifter.

Betygsättning

Efter rättning kommer du få feedback med korta kommenterar för varje rad i poängtabellen. För att ett krav ska vara poänggivande måste även de krav som angetts som kriterium vara uppfyllda.

För betyget **Godkänd** krävs minst 50 poäng från poängtabellen. Erhålls åtminstone 25 poäng så erbjuds ett försök att komplettera din inlämning, annars ges betyget *Inte Godkänd*.

Kravlista för källkodsprojektet

Nummer Max.Poäng Kriterium Beskrivning

1	1		Din inlämning på Canvas ska bestå av en PDF fil (rapport), rapporten ska innehålla namnet på uppgiften + ditt namn.
2	1		Bifoga i din rapport en länk där källkoden är tillgänglig, det ska gå att se och granska koden enligt övriga krav.
3	5	2	Ditt länkade källkodsprojekt ska om möjligt vara privat så att endast lärare (viktor) och du har tillgång till att se och ändra i projektet.
4	5	2	I ditt källkodsprojekt ska två filer <code>index.html</code> samt <code>app.html</code> finnas tillgänglig.
5	5		Inga andra html filer får finnas i källkodsprojektet.
6	2		Filen <code>index.html</code> ska innehålla alternativt länka till både CSS och Javascript kod i källkoden.

När `index.html` visas i en webbläsare ska följande kunna hända...

Nummer Max.Poäng Kriterium Beskrivning

7	12	5	Innehållet ska vara indelad i en html-elementen : header, footer & main. Main ska kunna visa upp 3 olika "vyer" av innehåll via utförandet av JavaScript-kod.
8	5	7	Det skall finnas en navigationsmeny i headern med tre stycken knappar. Vid klick på en knapp skall respektive "vy" i main-elementet visas.
9	6	7	En av vyerna ska beskriva i korthet din affärsplan du skapade i kursen <i>Affärsmannaskap för IT</i> .
10	10	7	En annan sida ska i beskriva din projektidé - den prototyp du vill bygga i kursen.
11	2	7	Den sista sidan ska ha valfritt innehåll, men gärna kopplat till din projektidé. Exempelvis dina kontaktuppgifter.
12	2		Från index.html ska man någonstans kunna följa en länk till filen <code>app.html</code> .
13	2		Då användaren hovrar över en av knapparna i navigationsmenyn skall den bli större. Detta skall göras via CSS.
14	5	5	Koden för att rita ut de tre vyerna vara uppdelade i varsina (3 olika) JavaScript-moduler.

När `app.html` visas i en webbläsare ska följande hända...

15	2		Från sidan ska texten "Hello World" skrivas ut. Detta kan hårdkodas, men sidan ska finnas.
----	---	--	--

Kravlista för rapporten

Svara på följande frågor i din inlämnade pdf-fil, varje fråga ska besvaras under sin egna rubrik:

Nummer Max.Poäng Kriterium Beskrivning

16	5		Vilken är din valda metod och teknik för källkodshantering?
----	---	--	---

Nummer Max.Poäng Kriterium Beskrivning

17	20		Förklara och motivera hur du har valt att arbeta med din källkod under den fortsatta kursen. Var tydlig med att motivera valet av både teknik (git) och metod (hur du tänkt arbeta)
18	10	14	Hur påverkar användningen av Javascript moduler kodens struktur?