

Mästare 2024 Webbutveckling semifinaluppgift

Bilagor som delas i samband med uppgiften:

- Grafiska anvisningar
- Logotyper
- Bilder
- Texter för landing page-sidan
- Wireframes för landing page och webbutiken
- Databas (för butiken)
- Tekniska anvisningar

Filerna som behövs för att utföra uppgiften är tillgängliga på GitHub

<https://github.com/Taitaja2024/semifinal>

Serverinformationen som krävs för uppgiften finns i de tekniska instruktionerna. Varje tävlande har en egen URL och en egen användar-ID på servern.

Allmän beskrivning av uppgiften

Tanken med onlinetjänsten Tuottajamarket är att erbjuda producenter ett enkelt och effektivt sätt att sälja lokal mat av hög kvalitet genom en webbutik som levererar produkterna hem till konsumenterna. Via tjänsten kan konsumenter köpa ett mångsidigt urval av högkvalitativa och närproducerade produkter till ett överkomligt pris. Tjänsten Tuottajamarket är utformad för att ge en mångsidig service till alla konsumenter som bor i städer och letar efter ett enkelt sätt att njuta av lokal mat i sin vardag.

Tuottajamarket-tjänstens logotyper och grafiska instruktioner är färdiga. Kunden vill ha en modern och trendig lösning, som ser bra ut och förbättrar användarupplevelsen.

I semifinalen är målet inte att göra butiken helt färdig, till exempel behöver betalningsalternativ inte ännu genomföras. Så oroa dig inte, om du inte har byggt en webbutik tidigare.

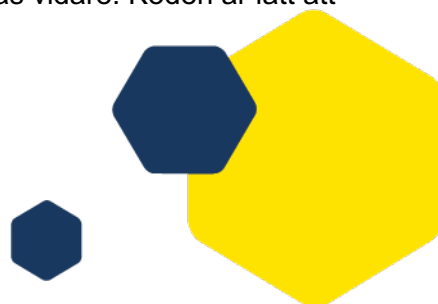
Framsidan

Din uppgift är att planera en framsida för tjänsten Tuottajamarket, där tjänsten presenteras. Framsidan ska följa de grafiska riktlinjerna och vara responsiv. De grafiska anvisningarna och trådmodellen samt textfilerna finns i *assets* mappen.

Sidan bör vara användarvänlig, modern och lätt att använda på olika enheter. Observera vid framställning av koden att den ska vara kvalitativ, dvs. den kan utvecklas vidare. Koden är lätt att läsa och underhålla.

Framsidas obligatoriska element är:

- Header
 - Företagets logotyp



- Länk till butiken (när man klickar på länken skapas en 30 tecken lång, unik sträng, som sparas som en sessionsvariabel. I databasen används denna variabel för att identifiera användaren och spara i kundvagnen).
- Hero-banner
 - Välkomstmeddelande: "Färsk lokal mat direkt till din dörr!" och "Tuottajamarket - Enkel upphandling av lokal mat för stadsbor."
 - Knapp för aktivitetsprompt: "Bläddra bland produkter" - Länk till butiken (samma funktionalitet som för header länken)
- "Hur fungerar det -avsnittet (*texterna: opastus.txt*)"
 - En steg-för-steg guide för tjänsten Tuottajamarkets funktion
 - Bilder eller ikoner för att illustrera processen
- Footer
 - Upphovsrättsinformation
 - För- och efternamn
 - Läroanstalt

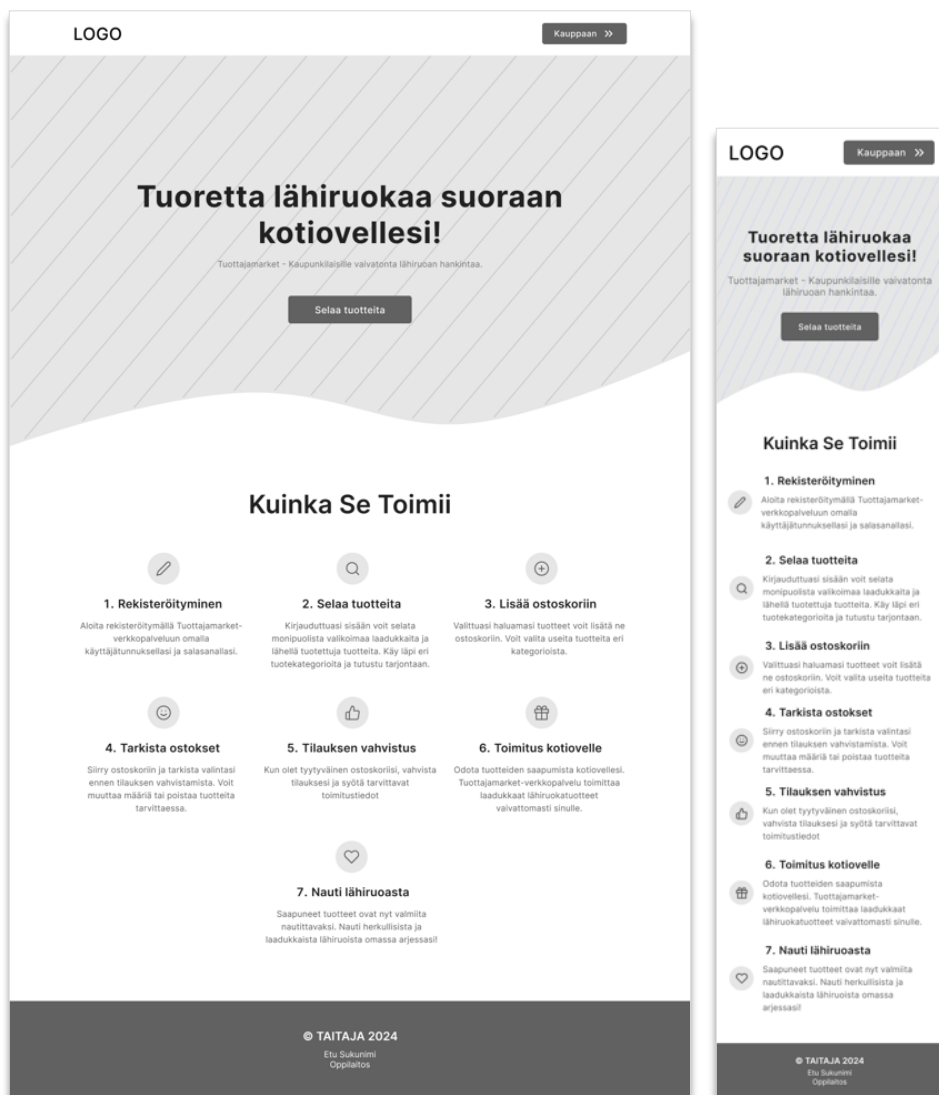


Bild 1 - Framsidans trådmodell för dator och mobil (finns också i mapp för tillgångar)

Webbutik

Webbutiken ska följa de grafiska anvisningarna och vara responsiv. De grafiska anvisningarna och trådmodellen samt textfilerna finns i *assets* mappen.

Webbutikens databas är klar att användas och den givna databasen ska nyttjas i semifinalerna. Produktinformationen hämtas från en befintlig databas och alla eventuella tillägg till kundvagnen sparas i samma databas. En personlig databas har skapats för varje deltagare i tävlingen. MySQL används som databassystem och den är tillgänglig på IP-adressen 194.197.245.5. Användar-ID och lösenord kommer att ges separat till varje tävlande.

Webbutikens obligatoriska element är:

- Header
 - Företagets logotyp
 - Länk till Framsidan
 - Länk till Kundvagnen
- Produkterna
 - I avsnittet visas alla produkter som finns i databasen.
 - För varje produkt beskrivs
 - Namn
 - Klass
 - Beskrivning
 - Pris
 - Lägg till i kundvagnen -knapp (genom att klicka på produkten läggs 1 enhet (st eller kg) till kundvagnen))
 - Filtrering av produkterna
 - Produkterna kan sorteras och visas enligt kategorier. Användaren kan välja en eller flera kategorier
 - Produktsökning
 - Användaren kan söka bland de visade produkterna. Som standard gäller sökningen alla produkter, men om filtrering har aktiverats är sökningen begränsad till de valda kategorierna.
- Footer
 - Upphovsrättsinformation
 - För- och efternamn
 - Läroanstalt

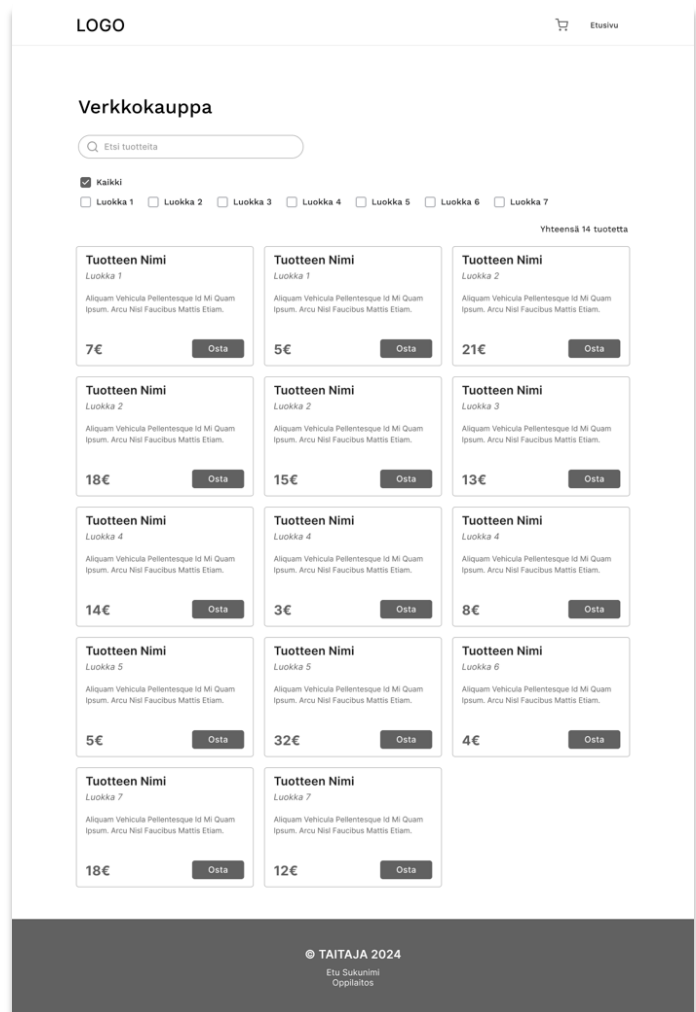


Bild 1 - E-handelns trådmodell för skrivbordet – alla produkter

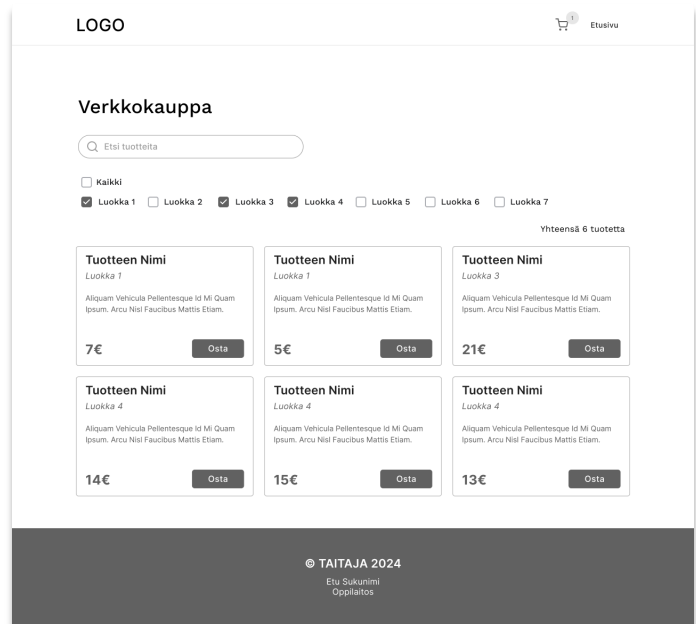


Bild 2 - E-handelns trådmodell för skrivbordet – filtrering av produkter

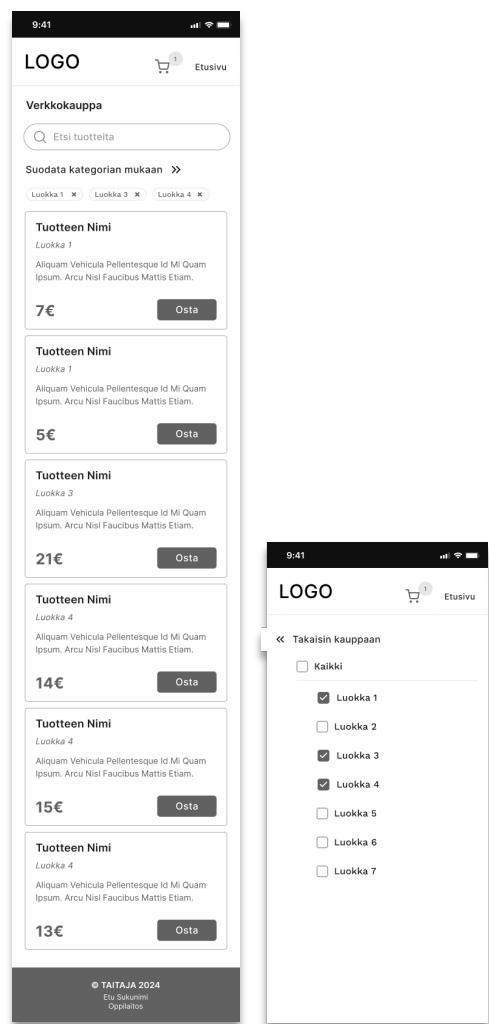


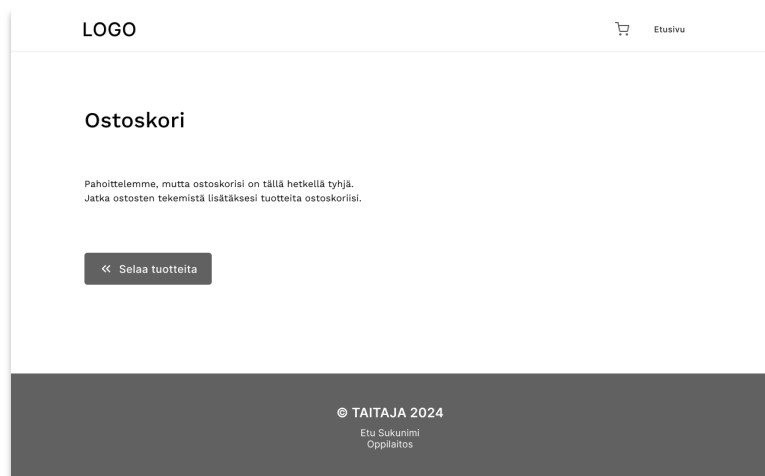
Bild 3 - E-handelns trådmodell för mobil och produktfiltrering på mobilen

Kundvagn

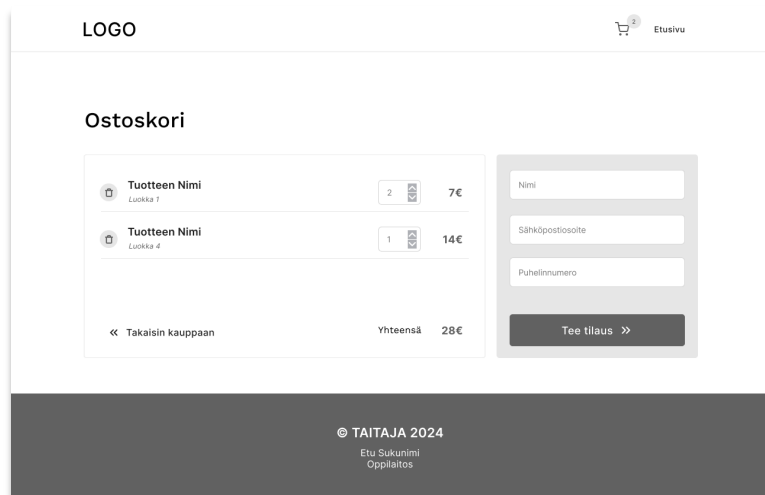
Från webbutikens webbplats kommer man till sidan Kundvagn, som visar de produkter som kunden i fråga har lagt till i kundvagnen. För en tom kundvagn visas en informativ text. Från kundvagnssidan kan man återvända till webbutiken och lägga till fler varor i kundvagnen. På kundvagnssidan kan man ändra mängden av valda produkter och ta bort produkter. Mängden produkter kan inte bli negativ.

På kundvagnssidan visas ett formulär, där kunden bör ange namn, e-postadress och telefonnummer. På sidan finns dessutom en 'Beställ'-knapp, som endast visas om det finns produkter i kundvagnen. När man trycker på 'Beställ' -knappen:

- Beställningen lagras i databasens "orders"-tabell.
- På sidan visas ett meddelande 'Tack för din beställning' och en länk 'Gör en ny beställning'. Genom att klicka på länken kan kunden påbörja en ny beställning. Det är viktigt att notera, att i detta skede måste sessionens (e.d.) variabel återskapas, så att kunden inte ser produkterna från den tidigare beställningen i kundvagnen.



Kuva 4 – Kundvagnen är tom



Kuva 5 - Kundvagn före beställning

Anvisningar

Lämna in sidorna, som gjorts enligt de grafiska anvisningarna, till www - servern i din egen mapp för publicering. Användar-ID och lösenord kommer att ges separat till varje tävlande.

Semifinaluppgiften ska vara inlämnad på www-servern senast kl. 15:45 på semifinaldagen. Ditt användar-ID öppnas på servern kl. 8:30, när förbindelserna testas. Uppgiften ges kl. 9:00. Serverns ID kommer att låsas på semifinaldagen kl. 16, varefter du inte längre kommer att kunna arbeta på servern. Lämna in uppgiftens källkod och filen README.md också till GitHubs Mästare2024-organisation. README.md-filen på GitHub ska ge fullständig information om repositoriet och projektet och innehålla tydliga instruktioner för användarna och domarna.

Webbplatsen bör genomföras i programmeringsspråken HTML5, CSS3, JavaScript och PHP. Färdiga publiceringssystem (CMS), en färdig CSS-mall (*template*) eller bibliotek får inte användas på sidan.

Resolutionerna som används i granskningen är:

- Desktopanvändningen utvärderas med en upplösning på 1280px * 720px.
- Mobil: iPhone SE (375px * 667px) som valts bland Google Chrome Developer Tools.

Försäkra dig om att din kod (HTML och CSS) är skriven semantiskt korrekt och att valideringen inte visar några fel. Vid kontrollen används en W3C-validator. Observera att den skrivna koden ska vara optimerad och väl ordnad. Lägg till kommentarer för att förbättra läsbarheten. För att kontrollera kvaliteten på koden använder vi även tjänsten Chrome Lighthouse. Kategorierna prestanda, tillgänglighet och bästa praxis (*performance, accessibility, best practices*) kontrolleras på skrivbordsvyn.

Servern är allmänt tillgänglig på internet och kan hittas av sökmotorer, använd endast material på sidorna, som inte bryter mot upphovsrätten.

Tidtabell

8:30	Öppning av förbindelse
9:00 - 9:15	Uppgiftsbeskrivning
9:15 – 11:45	Tid för uppgiften (2,5 h)
11:45-12:45	Lunch
12:45-15:45	Tid för uppgiften (3 h)
15:45-16:00	Sammandrag av dagen