

|  |
| --- |
|  |
| Horrific Medusa Tatuerings Studio Webbplats |
|  |
| Sammanfattning av projektarbetet |

**BS STudio**

den 20 februari 2017

Skriven av: Beatrice Vilhelmsson & Sofia Andersson

Horrific Medusa Tatuerings Studio Webbplats

Sammanfattning av projektarbetet

# Inledning

Projektet ’Horrific Medusa’ gick ut på att göra ett funktionerande bokningssystem drivet med en databas, där slutresultatet blev en webbplats där man kunde boka tid och läsa om just ’Horrific Medusa’ vilket är en fiktiv tatuering studio med företaget *BS Studio* bakom.  
Projektet sammanfattade element så som : Databas (SQL), ASP (HTML-asp/C#) och lite designarbete i HTML/CSS.  
Webbplatsen är gjord utifrån vad kunden ser och kan göra. Denna webbplats har alltså ingen admin-sida.  
Det finns även grund till att i framtiden bygga vidare på sidorna och systemet genom att skapa bland annat, ’komma ihåg’ – meddelanden samt bekräftelse – meddelanden och en galleri funktion.

# Projektet

Innan vi började med projektet satte vi oss ner och diskuterade vilka krav som måste ställas på sidan och funktioner som måste användas för att sidan ska fungera på det sätt vi anser är viktigt.  
I början av skapelsen av projektet skapade vi Wireframes i programmet *WireframeSketcher* för att lägga upp hur allting skulle fungera, utseende mässigt och funktionellt.  
Vi har följt dem ritningarna hyffsat precis med minimala ändringar på grund av ’lack of knowledge’ och tidspressning.

En stor del av projektet hamnade i att bygga upp databasen och få den att fungera så bra som möjligt, tabellerna och procedurerna var något som vi ansåg var viktigt att få korrekt och ordentligt gjort, för att sedan när databasen mer eller mindre var där vi ville att den skulle vara, gå över till att bygga asp-sidorna.

# Negativa delar

Om man börjar diskutera och analysera de delar som gick mindre bra under projektet, är det sedan enklare att ta fram de positiva delarna. Är som ett plåster, dra bort det fort.   
  
Den största negativa faktorn i projektet känner vi är våran dåliga kunskap i språket C#. Vi hade ingen tidigare erfarenhet av C#, och väldigt lite programmering överhuvudtaget med i bagaget. Det har tillfört alldeles för mycket tid som försvunnit för att försöka hitta lösningar och få saker och ting att fungera som vi ville, när vi båda inte hade någon aning om hur vi skulle tillämpa eller skriva koden. Det var inte helt enkelt och googla fram lösningar heller eftersom vi inte ens visste vad vi skulle leta efter eller vad vi kunde sålla bort som skulle räknas som överflödigt.   
För när man googlar sitt problem i ett programmeringsspråk är chansen stor att den person som löst det har en komplicerad algoritm som är omöjligt för en icke kunnande att förstå, och därav göra det otänkbart att kunna sålla bort det överflödiga från koden för att kunna använda delar av det i sin egen lösning och förstå vad den exakt gör.  
  
Som nämnt tidigare så lade vi ner en mycket stor del av projektet på att skapa och modifiera databasen, någonting som gjorde att vi mot slutet insåg att vi fortfarande hade en hel del kvar att fixa innan projektet var komplett.

# Positiva delar

Vad gick då betydligt bättre under projektets gång? Att arbeta i en grupp på två personer hade definitivt sina fördelar, det var betydligt mycket enklare att bolla idéer och diskutera problem och dess lösningar då vi båda två fanns på plats majoriteten av arbetet. Vi kunde snabbt och enkelt komma fram till gemensamma beslut rörande otaliga detaljer, då vi hela tiden visste precis vad den andra personen arbetade med och lätt kunde hoppa in och assistera varandra. Det var mycket lätt att fördela arbetet och när någon av oss stötte på problem kunde vi lätt gå ihop och försöka lösa dem tillsammans. Sammanfattningsvis av detta stycke så var samarbetsförmågan mycket god vilket vi starkt tror var till vår fördel och gjorde att projektet nådde sitt bästa resultat.

I och med att vi kunde samarbeta så bra var själva planeringsfasen mycket smidig. Koncept, syfte och metoder togs fram snabbt och det kändes att projektet skulle bli roligt att ta fram när båda parterna var överens om det, och kunde stå bakom varje val. Att vi båda två brinner mer för design och skapandet av de visuella aspekterna gjorde att de wireframes som skapades var de mål vi strävade mot och att det var lika delar från oss båda gjorde att projektet blev en trevlig riktpunkt.

# Förbättringar

Ja det suger