# Flerplatsformsapplikationer DA355A

HTML

CSS

JavaScript

jQuery

PHP

2 inlämningsuppgifter

1 projekt

Kurslitteratur: Weyl, Estelle, Mobile HTML5

<http://mah-dv.github.io/>

Föreläsning 18/1

Bild på Tim Berners-Lee

Skapade HTML och http som lanserades i början på 90-talet.

Tanken var att man skulle kunna hitta information och artiklar enkelt samt dela det mellan varandra.

-93 kom webbläsaren Mosaic som kunde visa bilder! WOOOOHOOOP!!

Efter det blev det kaos och Tim grundade W3C.

2002 kom web 2.0. Användarna skapar innehållet och dynamiska hemsidor.

Responsiv webbdesign kom 2010.

2013 Är året då det började slå igenom och allt fler sidor börjar anpassa sig efter flera enheter.

## Rsponsiv Design 25/1

Vad är viktigt att tänka på?

* Gör tydliga, stora knappar och fält.
* Viktigt att ha med det viktigaste innehållet, allt kanske inte måste vara med dock.
* Man ska känna att det är samma sida och det ska inte kännas som att det är olika sidor.
* En bra genomgående grafisk profil.
* Vad är syftet med mobilversionen vs datorversionen?

Innan 2009 hade webbplatser fasta bredder och skärmarna var nästan alltid lika stora.

Efter det så blev skärmar större och större. Folk började använda mobiltelefoner och tablets också.

Här kom responsiv webbdesign.

### Vad krävs för att bli responsiv?

* En flexibel grid-baserad layout (boxar…)
* Flexibla bilder och media. Måste inte ladda in bilder i högsta kvalitet när man använder sig av mobil osv.
* Media queries

### Reponsivt för att:

* Spara tid och pengar!
* För att designa bättre webbplatser och få användare att stanna kvar.
* Allt fler surfar med mobila enheter.
* Social media används mest på mobila enheter.
* Bra för SEO.
* Ger snabbare webbplatser.
* Framtidssäkrat.

<http://mediaqueri.es>

<meta name =”viewport content =”initial-scale=1.0, width=device width”>

# JavaScript, Föreläsning 1/2 Anton

Ett högnivåspråk

Ett otypat

Ett skriptspråk

Om man vill hämta alla av en tagg (p):

* document.querySelectorAll(”p”);

Om man vill hämta alla av en class (blue):

* document.querySelectorAll(”.blue”);

Om du vill hämta ett speciellt id (#start):

* document.querySelector(”#start”)

Dessa returneras som arrays förutom om du begär id.

false innebär att man flyttar upp saker i prioriteringen, false innebär att man flyttar ner i prioriteringen. (false är typ standard).

document.querySelector(”#start”).addEventListener(”click”, myFunction, false);

function myFunction(){

//Funktion

}

this refererar till det element som utlöst funktionen (ex. en knapp eller ett textfält).

Viktigt med bra dokumentation. Ingen vet varför, men det kan vara för att jag samt andra ska kunna förstå vad man ska göra och hur eller hur man använder det som man gjort.

# Föreläsning AJAX 15/2 2016 Anton

Används för att hämta samt skicka data till server eller till fil.

Ajax är ett samlingsnamn för flera olika tekniker som kan användas för att bygga applikationer för WWW. Bra för att skapa interaktivitet.

Använder DOM, Html samt css.

Exempel på användning av ajax:

* autocomplete (ex google) när man får sökförslag när man skriver i ett textfält.
* Formulär där det autoladdas ett till textfält när man fyll i det tidigare.
* Chattsystem eller direktladdning av tweets osv.
* Direktvalidering av formulär.
* Autosparning av information.
* Röstningssystem.

Bra för att:

* Ger snabbare webbplatser.
* Färre siduppdateringar.
* Reducerar nätverkstrafik
* Mindre serverbelastning.
* Mer interaktivt gui.

Nackdelar:

* Bokmärken slutar fungera.
* Sökmotorer indexerar inte innehållet som ska laddas genom ajax.
* Backknappen slutar fungera.
* JavaScript är enkelt att stänga av som klient.

## Asynkrona anrop

Något som pågår i bakgrunden.

Fortsätter med koden trotts att tidigare anrop inte nödvändigtvis är klart. Skriver ut tidigare anrop när det fått svar men då har koden samtidigt laddat vidare övrig kod.

# Designing Multi-device Experiences 22/2 2016 Fredrik Hall

Användarupplevelser UX ≠ UI

UX handlar inte bara om att designa en hemsida bra, utan idag det även om flöden mellan enheter och ekosystemet mellan dessa enheter. Det ska fungera bra mellan klocka – mobil – platta – dator mm. Det är som en process mellan alla enheter och det ska vara ett smidigt flow och lätt att känna igen sig.

## Design för flera enheter (De tre C:en)

* Consistent design.
* Continous design.
* Complementary design.

⇒Integrated design.

### Consistent design

Samma användarupplevelse på alla enheter.

Man ska lätt känna igen sig vilket system man använder sig av oberoende vilken plattform som man använder sig av.

Cinsistent design betyder inte att den måste vara identisk, men ofta är den väldigt lik.

Optimera designen för:

* Layout (Allt ska passa för den skärmyta du har)

1. Strategi här är mobile first. Prioritera vad som behövs för plattformen mm.

* Touch (Hur interagerar du med enheten. Kan exempel inte göra en hover med touch.)

1. Multitouch ger fler interaktionsmöjligheter och även andra interaktionsmöjligheter. Kom ihåg att det finns en del riktlinjer för hur man använder multitouch. Kolla på hur andra använder det men var inte rädd för att utveckla ifall du har någon riktigt bra ide.
2. Fingrets träffyta är större än en muspekares.

* Optimera för formfaktor

1. GPS för vägbeskrivning och geografisk kontext.
2. Telefon för att ringa.
3. Tala i mikrofon istället för att skriva.
4. Även om du har en konsekvent design så måste man försöka designa för flera plattformar och enheter.
5. Konsekvent organisationssystem, teminologi.
6. Gemensamt visuellt språk.

### Countinous design

Ett användarflöde mellan kontexter och enheter.

* Vad är användarens mål? Hur tar jag dem dit? (kanske genom att designa för att kunna ta med sig det de håller på med ”genom” flera enheter).
* Om man tänker att man ska läsa en bok så är det bra att kunna sitta vid dator och sen kanske kunna fortsätta när man sätter sig på bussen med mobilen på väg till jobbet.
* Olika enheter är olika bra lämpade för enskilda aktiviteter.
* Tiden är en nyckelfaktor.

Desto längre aktivitet desto större sannolikhet att:

1. Den inte avslutas vid ett tillfälle.
2. Det sker en förflyttning mellan kontexter.
3. Den kan brytas ner i underaktiviteter.

Tänk på detta när du gör inloggningssidor osv.

Singelaktivitet:

Aktiviteter som man kan fortsätta arbetet på andra enheter exempel:

* Google Drive
* Apple Hand off

Sekventiell aktivitet

En större aktivitet bryts ner till mindre underaktiviteter.

Ex:

1. Bestäm en maträtt

Leta efter recept på nätet på sin dator (hemma).

1. Handla ingredienser

Bocka av ingredienser i shopping-app i sin telefon (i butik)

1. Laga mat

Öppna recept-app på sin ipad och laga maten hemma

Cook&REST

Det svåra här är att avgöra vilka enheter användaren använder sig av vid varje interaktion. Som exempel kanske användaren använder sig av ipad när man letar receptet.

Contious design handlar om upplevelsen mellan enheter och kontexter för att hjälpa användaren.

### Complementary design

Interaktion med en grupp av enheter.

Relationer mellan enheter.

Samarbete

* Olika enheter samarbeter för att skapa en upplevelse.

Kontroll

* Den huvudsakliga upplevelsen på en enhet, andra aspekter av upplevelsen på andra enheter.

Betydelsen av enheter:

Ibland är det nice to have och ibland är det ett måste med flera enheter för att kunna utföra något.

Ibland används det som hjälpmedel och komplement, ibland behövs det för att ex spela spel mot varandra.

### Integrated design

Grund

* Relativt nya mönster
* Utesluter inte varandra
* Byggstenar
* Separat eller överlappande
* Användaren behöver förstå och se ekosystemet för att kunna använda det.
* Behöver se enhetens roll och värde.

Tips:

* Se hela användarupplevelsen (hur ser flödet ut?).
* Lyssna på användarna (de gör hela din produkt)
* Anpassa design-ansats efter mål, behov och kontext.
* Utveckla och förbättra kontinuerligt.
* Mål behov och kontext kan förändras.
* Nya enheter tillkommer.

# HTML 5 – Media, Anton Tibblin 29/2 2016

Ladda upp saker kräver formulär….

<form… …enctype=”multipart/form-data”

<input type=”file”…

Om man vill bygga en egen mediaspelare finns javascriptelement här…

[www.w3schools.com/tags/ref\_av\_dom.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_av_dom.asp)