

Emnekode: DS4101

Emnenavn: Webutvikling 2

Vurderingskombinasjon: Mappevurdering individuell

Utlevering/innleveringsdato: 15.02.2019 / 07.05.2019

Filformat: Zippet mappe

Mappeinnlevering 1 DS4101 Webutvikling 2

Beskrivelse: Dette er Mappeinnlevering 1 av 2 i DS4101 Webutvikling 2 vår 2019 og vil ha en vekt på ca. 50%.

Individuell/gruppe: Dette er en oppgave med selvdefinerte grupper. Man kan jobbe alene eller i gruppe på 2 eller 3. NB! Når man jobber flere sammen forventes det også mer av løsningen mht. omfang og kompleksitet!

Leveransen: Du/dere levererer en besvarelse i form av en zippet mappe med HTML, CSS-, JavaScript- og bildefiler. Alle 3 oppgaver (kalt oppdrag) skal løses. For de i gruppe på 2 eller 3 skal i tillegg et kort refleksjonsnotat leveres.

Teknologier: HTML, CSS og JavaScript, JSON, JavaScript-bibliotek (jQuery, QUnit), JavaScript-rammeverk (Vue). Hovedteknologiene mht. JavaScript er angitt i titlene på oppgavene.

Begrensninger: All kode skal være produsert selv; dvs. at det ikke er lov å kopiere kode fra løsninger man finner på nettet. Hvis usikker om dette punktet ta kontakt med emnelærer. Man kan få, og det anbefales, å få hjelp og veiledning med mappeinnleveringen av foreleser.

Oppdrag 1. Sandbox: JavaScript/jQuery (ca. 33%)

Dette er en såkalt Sandbox-oppgave; dvs. hvor du har relativt mye frihet til å løse oppgaven slik du ønsker. Velg én av følgende applikasjoner å utvikle:

- “Lær om X” - en læringsapplikasjon for voksne eller barn hvor X erstattes med et tema du ønsker. Det kan være en Quiz, eller interaktiv nettside eller lignende.
- Turn-based RPG-spill.
- Kanban board OneSprint – webapplikasjon for å planlegge en sprint.

Oppdrag 2. Strategi-webapplikasjon: JavaScript/jQuery/Vue/QUnit (ca. 34%)

Du må lage administratorgrensesnittet for en svært kritisk militær webapplikasjon. Webapplikasjonen skal nemlig brukes av generaler til å gi ordre til militært personale som er i feltet. På nettsiden som du skal lage skal offiserene opprette ordre til soldatene. Ordrene vil bestå av blant annet tittel, beskrivelse, dato (for eksempel for et militært angrep), ev.t bilder av terrenget/lokasjoner osv. (du har lov til å være kreativ her).

I dette oppdraget må du bruke QUnit for å teste at funksjonene fungerer ordentlig mht. eventuelle feilinntastinger (eksempel: hva skjer hvis generalen taster inn en eldre dato enn dagens dato ved feiltakelse).

Du bestemmer selv omfanget av Vue vs. omfanget av JQuery, men begge deler skal være med på en eller annen måte; trenger ikke kombineres, kan være på forskjellige deler av nettsiden.



Oppdrag 3. Webshop: JavaScript/Vue (ca. 33%)

Du skal lage en produktside for spill, elektronikk eller bøker. Brukeren får se produktene, og kan legge til produkter i handlekurv, evt. angre å legge til i handlekurv. Brukerne bør også se annen informasjon som for eksempel om varen er på lager og antallet varer på lager. "Legg til i handlekurv"-knappen bør bare vises vis det er varer på lager. Tenk over hvordan nettsiden bør splittes opp i forskjellige komponenter.

Oppgaver for de som jobber i gruppe på 2 eller 3

Følgende skal også leveres for de som jobber i grupper. Oppgave 1 er vel og merke nyttig også for de som jobber alene.

1. Lag en task-liste for per oppdrag.
2. Lag en kort tekst som gjør rede for hvordan dere skal samarbeide om oppdragene.
3. Lag en kort tekst som gjør rede for hvordan dere skal kommunisere.

Vurderingskriterier

- Fungerende løsning
- Ryddig og strukturert kode
- DRY – Don't Repeat Yourself
- Bruk av variabler, funksjoner/metoder, betingelsessetninger
- Bruk av JSON
- Testing med QUnit
- Bruk av JS-bibliotek (jQuery) og JS-rammeverk (Vue)
- Kommentering
- Omfang (mengde) og kompleksitet (vanskelighetsgrad) veier tungt og må konfereres med foreleser for å få avklaring på nivået underveis.