

Inlämningsuppgift 2

När ni har fått designen av er "utbytesgrupp" och ni har gått igenom den, så gör ni i er "kodgrupp" följande:

Steg 1 - Innan ni sätter igång med att koda

1. Anslut nu till design-gruppens repo via [sidan Länkar](#). Om det inte funkar, be design-gruppen bjuda in till repot (skicka t.ex. alla era GitHub-nick till en person i design-gruppen).
2. Se över era commitments från design-sprinten; gör en ny fil och commita i detta repo med era "kod-commitments" om det behöver uppdateras. Kanske har någons schema ändrats, någon vill träna mer på CSS än på JavaScript, osv.
3. Sätt upp ett projekt och/eller skapa issues i GitHub:
 - Bryt ner designen till "görbara uppgifter". Inte för stora, inte för små.
 - Scopet av ett issue ska vara sådant, att en person kan göra det på ungefär en halvdag ("Koda knapp")
 - Glöm inte att börja mobile first... tips!
4. Kom överens om vem som gör vad. Varje person ska ha minst 2 uppgifter/issues att göra!

Bl.a. Hemulen i Mumin säger "Väl planerat är till hälften gjort".



Steg 2 - Koda

Ni utvecklar era features utifrån uppgifterna ni har skapat i projektet.

När du är klar med din issue, gör du en **pull request** och inkludera övriga i gruppen, eller hur ni nu kom överens om arbetsfördelningen.

Ni kommer att få feedback i era repon.

Varje person ska ha gjort minst TVÅ pull requests för godkänt betyg på kursen.

- [Exempel på halvbra PR](#)

[Smaken](#) är som [baken](#) ang. Git flow, men ni skulle kunna skapa branches t.ex.

`feature/primary-button` om det underlättar arbetsflödet, och separera t.ex. buggfixar under `bugfix/primary-button`.

Skriv snäll och konstruktiv feedback till varandra på PRs! Dessa kan verka SÅ läskiga att göra, men är ett underbart sätt att utvecklas och bli bättre på att koda (och inspireras av andras kod). Det är väldigt lärorikt med rätt approach och inställning 😊 Läs mer under [Pull Requests](#).

Glöm inte co-authoring

Om ni kodar ihop (vilket ni hemskt gärna får göra!) så glöm inte bort co-authoring i commitsen!

Tips: Sätt upp er deploy i god tid

I början på projektet, se till att ert deployment-script funkar (om ni använder det). Då blir det lätt att granska ändringar live, fixa fel och buggar fort, och ni slipper sitta 23.58 innan deadline och försöka få sajten live.

"Works on my machine!"

Steg 3 - Publicera

När ni är klara:

1. Publicera sidan på valfri plattform (t.ex. direkt i GitHub Pages).
2. Skriv en ordentlig [README.md](#) i repot, med skärmdumpar på slutresultatet och en beskrivning av projektet och vald teknik.
3. Lägg in länken till live-sidan i [redovisningsrepot](#)
4. Lämna in länken via itslearning

[Bedömningsmall](#) hittar ni i kursplaneringen, vad jag kommer att titta på.

Resurser

- [SwiperJS](#) för att enkelt skapa bildspel/sliders
- [what-input](#) Bra tillägg för att identifiera om navigation sker med pekdon eller tangentbord, att användas för t.ex. olika styling av "fokuserade form-element"

Senast uppdaterad: 1 mars 2025 08:33:31

Föregående sida

[3. Ta fram design](#)

Nästa sida

[5. Individuell uppgift](#)