Læringsportfolio

Med PHP kan man ”include” og ”require” indlæse en fil i en side. Hvad er fordelen ved det? (eksempler)

Undersøgelse på hvad forskellen er på ”include” og ”require” og hvad ”once” betyder i den forbindelse.

***Webudvikling:***

* **HTML og CSS (PHP):** Dette er om elementer (tags)></p>Overskrifter (Headings) - Angivis med h2, h2, h3 osv.

- Et lukket tag er det tag fx når man laver en ny linje i HTML. Disse tags angiver vigtigheden af overskriften (de hierarkiske niveauer), og dermed har en betydnig (semantisk). De semantiske tags. De er med til at fortælle om indholdet på ens website. Disse semantiske tag kan læses/anvendes af både mennesker og maskiner, derfor bliver de semantiske tags mere og mere vigtig for systemerne. Desuden giver disse søgemaskiner giver bedre resultater (SEO). Flere semantiske tags. Header svare til et sidehoved, derfor kan der være flere headers på en side og har typisk hver sin sektion. Sektionen indeholder typisk sidens header, men også navigationen som ligger mellem nav start og nav slut. Selvfølgelig har header også et slut tag. Desuden så skal der ikke forveksles med start head og slut head, som indeholder meta-info og er usynlig. Footer. Den minder meget om header, men dette er hvor man fx skriver fx ens navn og hvad fx siden skal bruges til. Altså typiskset indeholder den information for sidefod, fx copyright og meget mere. Sektioner. Sektioner(section) bliver angivet med en start og slut tag. Denne semantiske tag er med til at fortælle alt det der er i mellem, hører sammen. Dermed har en betydning (semantisk). Article og aside minder meget om section.

* **Responsive og css grid:**
* **Server:** Hvad er forskellen på server-side og client-side?
* Server-side

Server-side er

* Client-side
* **Versionsstyring:** GitHub
* **Internettets historie:** *Perioder i webbets udviklingshistorie.* Webbets udvikling kan inddeles i 5 perioder og bruge genre hvor man så bliver introduceret, her kan man så beskrive klassificeringer af nogle hovedkategorier inden for udviklingen og brug af webbet.

1. Tidlige eksperimenter (fra 1993)
2. Under konstruktion (fra 1996)
3. Semantisk søgning (fra 2000)
4. Sociale netværk (fra 2003)
5. Det mobile web (fra 2010)

*Tidlige eksperimenter (1993-1995).*

* **Teknik:** HTML, Javascript, GIF.
* **Genrer:** Tekstbaserende infomationssites, officielle præsentationssites, kunstnerisk. orienterede designeksperimenter.
* **Typisk** **internetforbindelse:** universitets.
* **Navigation:** linklister.
* **Central udvikling:** NCSA Mosaic og Netscape browsere.
* **Mest irriterende designelement:** <BLINK> tag.
* **Indsamling af data:** ingen.
* **Stilarter:** Klassik bogsideformat, glittet præsentation, postmoderne excess.

Den første udvikling af en brugbare browser, NCSA Mosaic 1993, gjorde at det var med til at skubbe udviklingen i gang (Berners-Lee & Fischetti, 1999).

*Under konstruktion (1996-2000).*

* **Teknik:** JPG, Flash, tabeller, frames, Photoshop grafik.
* **Genrer:** Privat hjemmeside, webshop, webbureausite, ungdoms- og musikportal, brandingsite.
* **Typisk internetforbindelse:** Modem, 14.400 bps.
* **Delingsmetode:** Web directories.
* **Central udvikling:** Slag mellem Siegel/ design og Nielsen/ usability.
* **Mest irriterende designelement:** Frames.
* **Reklamer:** Bannerreklamer, pop-up-vindue.
* **Indsamling af data:** Spørgeskemaer.
* **Stil:** Efterligning af den virkelige verdens taktilitet, visuelle metaforer, grafisk postmodernisme og ”Less is Bore”.

I midten af 1990’erne eksploderede antallet af private bruger af webbet (NCSA Mosaic), det gav en uanede mulighed for kommercielle aktører. Amazon.com blev i juli 1994 en af de første webshops lanceret, og det er den stadigvæk i dag.

Dette var med til at andre firmaer fulgte trop som havde andre former for net baserede virksomheder, altså de såkaldte e-commerce-sites. Denne tid var fuld af forhåbninger til det nye medies kommercielle potentialer og en tro på, at first movers, dvs. at den første virksomhed i en branche, som fandt formlen for at tjene penge på webbet.

*Browserkrigen.*

I 1996 kom version 3.0 af Microsofts browser, Internet Explorer, også kendt som startskuddet til browserkrigen mellem Microsoft og Netscape, hvilket havde i 1996 en markedsandel på 80%.

Det mest førende softwarefirma (Microsoft), havde opdaget www ”world wide web”, og ville gerne blive siddende i førersædet.

I denne kamp mod Netscape brugte Microsoft en trojansk hest, (Microsoft Windows), den var installeret på hovedparten af verdens computere. I 2002 sad Internat Explorer på 96% af browsermarked, dette var pga. at Microsoft havde installeret sin egen browser automatisk på alle Windows-computere, som så pressede Netscape ud af markedet.

*Semantisk søgning (2000-2003)*

Gennem tiden fra de første browser, kan man se en stor udvikling, som var og er med til skabe det man kender i dag, hvor de første computere og telefoner ikke rigtig kunne noget, men i dag at mange telefoner minder om så mini computere pga. deres funktioner.

Førhen kunne computerne ikke særligt meget, end dem man kender i dag. Men det er ikke alle computere som kan bruge de samme browsere, da de ikke er bygget til det og at de simpelthen ikke har samme funktion.

* **Teknik:** Cascading Style Sheets og CMS
* **Genrer:** Søgemaskineoptimerede sites, blogs
* **Typisk internetforbindelse:** ADSL, 2 Mbps
* **Delingsmetode:** E-mail
* **Central udvikling:** Google
* **Mest irriterende designelement:** Skins
* **Reklamer:** Google Adwords
* **Indsamling af data:** Cookie
* **Stil:** Firkantet modernisme (omament is crime”), pixel-art
* **Onepage:** Hvad onepage opgaven går ud på

***Kommunikation:***

* **Kvalitativ og kvantitativ empiri:**
* Præsentationsteknik:
* **Brugertest:** Gangster test.
* **Tekstproduktion:**
* **Grundlæggende faglighed:**
* **BMC:** Virksomhedstyper. Den første er produktionsvirksomheder, dette er virksomheder der er med til at fremstille og forarbejde varer, derefter er der handelsvirksomheder, dette er hvor de køber og sælger varerene, den sidste er servicevirksomhed her, er det hvor de sælger uhåndgribelige varer eller tjenesteydelser, det er hvor varen eller ydelsen ikke kan lagres.

Der er noget som hedder en forretningsmodel, dette er et strategisk ledelsesværktøj og som kan anvendes til en strategisk analyse, en strategisk planlægning og en udvikling af virksomhedens forretningsmodel. Fx som multimediedesigner så er det vigtigt at man skal i gang med et projekt at der bliver lavet en overblik over forløbets start til slut.

For kunne få en forståelse for en virksomhed, så er det vigtigt at vide hvor virksomheden ligger, altså by eller land, derefter skal finde ud af hvem er virksomheden hvad kan de gøre for hver enkelte person.

Bagefter skal man finde ud af hvordan tænker den virksomhed man har valgt og undersøge, så skal man også vide hvor virksomheden vil hen med deres produkt, til sidst så er det vigtigt vide hvem denne virksomhed er skabt for, altså hvilken slags personer.

Et eksempel på hvordan man kan bruge BMC i praksis, der kan man tage en virksomhed som fx Mercedes. Som studerene så er det en god måde at øve sig på inden man er færdig uddannet som multimediedesigner.

Det man også kan bruge BMC på er for eksempel hvis der er noget man gerne vil forbedre i sit firma, så er det en maget god idé at man laver nogle overordnede emner i hver deres felt eller kategori.

* **Licensieringsmetoder**: link til opgave
* Praktiks arbejde med usability
* Usability – testmetoder: Gangstertest

***Design:***

* **Foto/kamera:** Skrive om de forskellige funktioner et kamera har og bruge billeder
* **Gestaltlovene:** link til opgave
* **Peer-to-peer:** Billede
* Farve og typografi:
* Designthinking:

Kilder:

Usability: Testmetoder til mere brugbare websites kapitel 5 og kapitel 9.

Intro til HTML2.pdf

Intro til CSS.pdf