

# Eksamensopgave for Webudvikler (EUD) 2023

Gittes Glamping

23. oktober 2023

Media College Denmark – Viborg

## Indholdsfortegnelse

Eksamensopgave for Webudvikler (EUD) 2023 .....	1
Gittes Glamping .....	1
23. oktober 2023.....	1
Projekt: Gittes Glamping.....	3
Retningslinjer .....	3
Tidspunkt for aflevering .....	3
Aflevering skal godkendes .....	3
Aflevering skal indeholde.....	3
Afleveringsformat .....	3
Mundtlig Eksamination .....	4
Under Eksamen .....	4
På dagen for eksamen.....	4
Klager .....	4
Vejledning .....	4
Introduktion .....	5
Kravspecifikation.....	6
Tekniske krav.....	6
Design.....	6
Mobile First .....	6
Animationer/Effekter.....	6
Sider .....	7
Api .....	7
Ophold via API.....	7
Aktiviteter via API.....	7
Kontakt via API .....	8
Anmeldelser/Reviews via API.....	8
Materialer .....	9
Assets. ....	9
Billeder. ....	9
Logo / Fav.ico. ....	9
Fonte. ....	9
Ikoner. ....	9
Postman. ....	9
Rapport .....	10
Valgfri opgaver (Vælg mindst én valgfri opgave).....	11

Valgfri opgave 1: Responsiv .....	11
Valgfri opgave 2: Ophold Enkeltvisning .....	11
Valgfri opgave 3: Opret en "hemmelig/skjult" side.....	11
Valgfri opgave 4: Føj aktivitet til 'Min liste' .....	11
Valgfri opgave 5: Liste til server.....	12
Valgfri opgave 6: GIT & Release.....	12

## Projekt: Gittes Glamping

*En skalérbar webapplikation for et glampingsted, der tilbyder glampingophold for enhver smag*

### Retningslinjer

Opgaven udleveres **mandag d. 23/10 kl. 9.00**

#### Tidspunkt for aflevering

Din aflevering skal være afleveret **fredag d. 27/10 kl. 20.00** via teams

#### Aflevering skal godkendes

Din aflevering skal godkendes af din underviser.

#### Aflevering skal indeholde

1. Din kildekode (js, css, html, package.json, osv.), alt hvad du benytter for at lave projektet.
  - a. En instruktion i form af en readme.md, der beskriver hvad der skal til for at starte projektet.
2. En Rapport. (pdf, eller .md (Mark Down)).

#### Afleveringsformat

1. Du kan aflevere det hele i en samlet zip fil uden "node\_modules".
2. Du kan aflevere det hele som et GIT repositorie.

Tal med din underviser, og forbered gerne begge dele.

## Mundtlig Eksamination

### Under Eksamen

Under eksaminationen skal du præsentere din opgaveløsning. Derudover skal du kunne redegøre for enkeltelementer af løsningen - Dette kan være spørgsmål omkring koder, valg af metodikker, navigationselementer, databaselayou eller lignende. Udover projektopgaven kan øvrige emner, der relaterer sig til uddannelsens fagområde indgå i eksaminationen.

### På dagen for eksamen

På selve eksamensdagen ankommer du til skolen i god tid, før eksaminator og censor har skuetid på din projektløsning. Projektet afvikles fra din egen maskine, der bliver forbundet til en større skærm via HDMI (Tjek hjemmefra at forbindelsen virker).

Hvis ikke du medbringer strømforsyning, skal du sørge for at maskinen er fuldt opladet og at den ikke låser med kode efter få minutter. Fjern alt fra skrivebordet som er uvæsentlig for eksamen, og klargør programmer og browser med projektet tændt. Du bliver inviteret ind i eksamenslokalet kortvarigt for at opsætte din maskine, og skal derefter forlade lokalet under skuetiden.

Ved skuetids ophør bliver du hentet ind i lokalet igen, og skal begynde din præsentation af projektet. Du har ca. 25 minutters eksamenstid, hvorefter du skal forlade lokalet, mens eksaminator og censor voterer. Slutteligt vil du blive kaldt ind i lokalet, og mundtligt få udleveret din karakter samt en kort forklaring af karakteren. Utilfredshed med karakteren skal ikke diskuteres ved overdragelsen af karakteren, men kan klagøres i en skriftlig klage over karakteren eller formen ved eksamen eller karakterens afgivelse.

### Klager

Klager i forhold til eksamen modtages indtil 2 uger efter eksamenstidspunktet, og kun i skriftlig begrundet form. <https://www.retsinformation.dk/eli/lt/2014/41#Kap10>

### Vejledning

Det **er tilladt at** kontakte undervisere i forbindelse med vejledning. Undervisere, må **ikke**, i forbindelse med tvivl eller lign., aflevere løsninger men må gerne vejlede.

## Introduktion

'Gittes Glamping' er ejet af Gitte på 54 år. Hun bor på et skønt nedlagt landbrug lige ned til Gudenåen, med en masse jord til. Her har hun boet i mange år, men aldrig rigtig udnyttet pladsen. Men for ikke så længe siden fik hun den idé at opsætte luksuriøse glampingtelte på en af sine græsmarker, og sælge glampinghold. Det er på kort tid blevet en kæmpe succes for Gitte, og hun har nu brug for hjemmeside. Siden skal bl.a. danne et overblik over de tre forskellige typer ophold hun sælger. Hun vil også gerne at hendes gæster kan planlægge turen hjemmefra, så derfor skal man kunne se en liste over aktiviteter man kan deltage i, når man er på glamping hos Gitte. Det er vigtigt for Gitte, at der er udtalelser fra gæster på hjemmesiden, da hun selv mener hun har meget tilfredse gæster, og det vil hun gerne fremhæve.

Hun ønsker ikke et decideret bookingsystem på siden, men blot at man har mulighed for at sende en besked via en kontaktformular. Hun foretrækker at siden er skalerbar, men til at starte med, er mobiludgaven vigtigste for hende.

Hun har fået udarbejdet et design til hjemmesiden der indeholder disse features:

- En liste over alle ophold
- En formular til at forespørge en booking, eller spørgsmål ang. opholdende
- En liste over aktiviteter der kan deltages i, under opholdene
- En liste over kundeudtalelser

Hun har også fået lavet en backend service der kan håndtere:

- En liste over alle ophold
- En liste over aktiviteter
- Beskeder fra evt. fremtidige gæster
- En liste over udtalelser fra kunder

**Din opgave som udvikler er at udarbejde hovedopgaven**, som er det minimumskrav vi er blevet enige om med kunden. Derudover skal vi **også udarbejde mindst to** af de valgfrie opgaver. Du må gerne lave flere af de valgfrie opgaver. De er til for, at du kan demonstrere dine nuancer.

## Kravspecifikation

**Nedenstående punkter er et minimumskrav, og derudover er det obligatorisk at lave minimum to af de valgfri opgaver.**

'Gittes Glamping' er en "mobile-first" webapplikation, og består af følgende sider:

- Forside
  - En intro til Gittes Glamping
  - Kundeudtalelser
    - Hentes fra Api.
- Ophold
  - Kort introtekst
  - Liste over ophold
    - Hentes Fra Api
- Kontakt
  - Kort introtekst
  - Formular
    - Post til server svar modtages.
- Aktiviteter
  - Kort introtekst
  - Liste over aktiviteter
    - Hentes fra api.

Listerne over ophold og aktiviteter kommer fra API. Booking og Spørgsmål foretages ligeledes via API.

## Tekniske krav

Sitet skal som minimum opbygges i HTML, CSS/SCSS og JavaScript, eller et andet scriptsprog, og/eller programmeringssprog efter dit eget valg. Du må gerne anvende et framework eller lignende værktøjer indenfor de tre teknologier. (Html, Sass & JavaScript).

## Design

Design skal følge XD-dokumentet. XD-dokumentet indeholder også design til de valgfrie opgaver. Du må gerne vise alternativer/alternative tilgange, men du skal også vise den originale.

## Mobile First

Designet er udarbejdet til 375 pixel i bredden og forventes først at bryde ved 728 pixels. Det vil sige alle skærme under 728 pixels vil se mobil designet.

## Animationer/Effekter

Du skal lave animationer/hover effekter, preloading, osv. og begrunde dine valg og fravalg. Der er ikke krav on særlige animationer eller lign. Men vi ønsker at der foretages val i forhold til bruger oplevelsen.

## Sider

- Forside
  - En menu der åbnes/lukkes via burgermenu
    - Introduktion til Gittes glamping
  - Kundeudtalelser
- Ophold
  - En menu der åbnes/lukkes via burgermenu
  - Liste over ophold
- Kontakt
  - En menu der åbnes/lukkes via burgermenu
  - Formular
- Aktiviteter
  - En menu der åbnes/lukkes via burgermenu
  - Liste over aktiviteter
    - Fungerer som Aaccordions der kan åbnes og lukkes. Beskrivelsen ses ved at trykke 'læs mere'

## Api

Du kan få alt information om API og end-points på  
<https://gittesglamping.webmcdm.dk/documentation>

Benyt, *postman* eller lign, til at se og afprøve stierne.

### Ophold via API

Alle ophold skal hentes via API.

Et ophold består af:

```
{
  "_id": "",
  "title": "",
  "description": ""
  "image": "",
  "created": ""
}
```

### Aktiviteter via API

Alle aktiviteter skal hentes via API.

En aktivitet består af:

```
{
  "_id": "",
  "title": "",
  "description": ""
  "image": "",
  "date": "",
  "time": "",
  "created": ""
}
```

### Kontakt via API

En besked skal sendes via POST.

Feltet til teksten: 'hvad drejer henvendelsen sig om' skal være en <select> med to <option>:

- Booking (value="booking")
- Spørgsmål (value="question")

Et Body objekt skal indeholde følgende:

```
{  
  "name": "",  
  "email": "",  
  "message": "",  
  "subject": ""  
}
```

Når vi har fået afsendt en besked succesfuldt, skal vi fra svar/respons tage navnet og vise det i vores feedback. (Se XD design)

### Anmeldelser/Reviews via API

Alle anmeldelser skal hentes via API.

En anmeldelse/review består af:

```
{  
  "name": "",  
  "age": "",  
  "review": "",  
  "stay": "",  
  "created": ""  
}
```



## Materialer

Alt materiale, assets, designfiler, samt dette dokument kan hentes her:

<https://gittesglamping.webmcdm.dk/>

Api dokumentation via:

<https://documenter.getpostman.com/view/17346811/2s93RNzFRN>

Adobe XD Design dokument:

<https://xd.adobe.com/view/eee31a81-f396-4955-9883-e0a4c679ad49-bbb0/>

Assets.

Billeder.

Billeder er vedlagt i 'assets' mappen. Alle billeder til 'ophold' og 'aktiviteter' skal hentes fra API.

Logo / Fav.ico.

Logo og Fav.ico er vedlagt i 'assets' mappen.

Fonte.

'Zen Loop': <https://fonts.google.com/specimen/Zen+Loop>

'Nanum Gothic': <https://fonts.google.com/specimen/Nanum+Gothic?stroke=Sans+Serif>

Ikoner.

Ikoner kan hentes fra font awesome. Du må gerne vælge andre, men begrund dine overvejelser.

Postman.

I assets mappen er en JSON fil til import i POST man – så end points er sat op.

## Rapport

Du skal udarbejde en projektrapport sammen med opgaveløsningen. Projektrapporten skal som minimum indeholde følgende:

- Vurdering af din egen indsats og gennemførelse af prøven.
- Argumentation for de valg du har truffet under løsningen af opgaven.
- Redegørelse for oprindelsen af de forskellige kodeelementer i prøven.
- Beskrivelse af eventuelle særlige punkter til bedømmelse.
- Angivelse af url adresser, brugernavne og passwords der er nødvendige for at lærer og censor kan se opgaven.

Hvis du bruger et agilt projektstyringsværktøj (SCRUM, Trello eller lign.) kan du med fordel indsætte et link til dit projekt i rapporten.

Vi vil meget gerne se en daglig planlægning og eksekvering.

På forsiden af rapporten skal fremgå:

- Opgavens navn samt dit navn og holdnummer (navn – WebHXXX-X)
- Brugernavn/adgangskoder

Omfanget af rapporten skal være på maksimum fem A4-sider eksklusive bilag. Projektrapporten afleveres enten som en pdf-fil og navngives med dit navn plus rapport. Eksempel: jens\_jensen\_rapport.pdf. Eller som en Mark Down (.md) fil jens\_jensen\_rapport.md.

## Valgfri opgaver (Vælg mindst én valgfri opgave).

### Valgfri opgave 1: Responsiv

Denne opgave består i at implementere tablet design (Break-point: 728px). Så vi går *fra* mobil til tablet/desktop. Designet findes ikke i XD filen, men skal selv udarbejdes med udgangspunkt i mobildesignet.

Man må meget gerne forberede til endnu et break-point ved 1024px. Her kan man demonstrere muligheder. (Dette er ikke et krav).

Så det ender med følgende break-points:

0 > 728 pixels	= Mobile Design
728 > 1024 pixels	= Tablet Design
1024 > N pixels	= Desktop Design

Vi forventer selvfølgelig at alt funktionalitet fra hovedopgaven er med.

### Valgfri opgave 2: Ophold Enkelvisning

For hvert ophold laves en side med detaljer for denne side.

Se XD design for "Enkelvisning Ophold".

Her er der mulighed for enten at benytte den data du allerede har hentet eller kalde end point for et enkelt ophold. Se API dokumentationen.

Giv os en redegørelse for dit valg.

### Valgfri opgave 3: Opret en "hemmelig/skjult" side.

Her skal du vise en liste over alle beskeder sendt til backenden.

Se Api dokumentation.

Det skal være muligt at:

1. Filtrerer listen så man kan se enten Spørgsmål eller booking.
2. Sortere listen efter "created" dato.

Design skal passe til det nuværende men må gerne have et "administrations" look and feel.

### Valgfri opgave 4: Føj aktivitet til 'Min liste'

Gitte har en lang række alsidige aktiviteter. Disse skal enkeltvis kunne tilføjes til 'Min liste', som findes på en side for sig selv.

I design filen er der design til opgaven:

- Hver aktivitet har et hjerte der er faded grå.

- Faded grå, hvis den ikke er føjet til 'Min liste'
- Hvid, hvis den er føjet til 'Min liste'.
- En sidevisning af "Tom liste"
- En sidevisning af "Liste med tilføjede aktiviteter"

Vi ønsker at demonstrere, at ved klik på hjertet, så tilføjer vi en aktivitet til listen, enten via cookie eller localStorage - det er op til dig.

Vi vil gerne, at når du "refresher" browseren, så har vi stadig føjet aktiviteter til 'Min liste'. Der er mange muligheder for at demonstrere yderligere idéer til denne opgave. (fx 'fjern aktivitet fra listen', eller filtreringsmuligheder).

Vi forventer at 'Min liste' har et samlet antal over aktiviteter på listen (Der er informeres om at der fx. er 2 aktiviteter tilføjet)

### Valgfri opgave 5: Liste til server

Det er muligt at sende og hente 'Min liste' til/fra serveren.

Lav en 'Gem liste'-knap, som gemmer listen på serveren – så listen fra serveren erstatter listen der hentes fra LocalStorage.

Når du gemmer listen (kig postman) vil du modtage et liste ID – dette ID kan benyttes til at hente den liste du har liggende på serveren.

### Valgfri opgave 6: GIT & Release

Demonstrer hvordan du kan "release" din side på GitHub.

Du skal demonstrere dette til eksamen og vi forventer at det fungerer og at du kan fremvise hvordan GIT funktionaliteten hænger sammen.

Vi vil høre om GIT flow og hvordan man etableret et GIT projekt.

Det er ok at vise et alternativt "release-flow" hvis du ønsker dette. Netlify, Vercel eller lign.