

Avvik fra handlingsplan

- = Avvik fra selve handlingsplanen

• = Elementer som er lagt inn som ikke originalt står i handlingsplanen

Index.html:

- Etter planen skulle punktene på kartet være en direkte link til de andre HTML-sidene. La til flex-box til hver destinasjon med faktaopplysninger, som åpnes når man trykker på kart-punktene. I flex-boksen er det knapper hvor man kan velge å lukke flex-boxen eller gå til den valgte HTML-siden.
- For å få mer kontekst la vi til vindu med faktaopplysninger om hver av destinasjonene.

Atlanterhavet.html:

- Istedenfor å bruke én knapp på maskinen, ble det lagt til to knapper. En «PÅ» og en «AV» knapp, der «PÅ» knappen er grønn og «AV» knappen er rød fordi det ble visuelt bedre.
- Istedenfor å legge til en havn, ble det lagt til en by istedenfor. For å bedre simulere oversvømmelsen.
- Lagt inn diverse elementer med og uten animasjoner i selve havet for å lage det litt mer livlig.

Indiskehav.html:

- La til egen knapp for å laste inn til neste side, istedenfor at den gjorde det automatisk selv.
- La ikke inn noen «hover» over båten, men det ble et eget element med forklaring på hvordan man skal aktivere ubåten.
- La til ekstra elementer (sol, fisker og skyer) for at det skulle bli mer livlig.
- La til introduksjon og beskrivelse øverst til venstre slik at bruker skjønner hva som kan gjøres.
- La til noen enkle «hover»-effekter over fiskene.

Indiskehav2.html:

- Istedenfor dybdemåler, så ble det lagt til ratt og sonar for å vise at man befinner seg inne i en ubåt, samme med haitekst
- Erstattet klirrelyd ved trykk på skattkisten med at den åpner ved hover fordi det var vanskelig å finne en god klirrelyd som egentlig var planen.
- Det ble vanskelig å kombinere en svømmeanimasjon med en rømmeanimasjon, i stedet svømmer en hai over skjermen og stopper ved hover.

Stillehavet.html:

- La til animasjon av at båten kommer inn i bildet fra venstre. Tenkte at det er en fin effekt at båten når destinasjonen.
- La til flere dyr og planter for at omgivelsene skal virke mer livlig.
- Endret knappen til å være et ikon av en oljetønne. Tanken er at bruker skal få et hint om hva knappen gjør.

Oppsummert ble det noen endringer utfra hva vi hadde tenkt. Etter å ha prøvd og feilet med ulike teknikker i koden. Kom vi fram til de beste alternative som lignet mest på det vi ønsket. Vi har også kommet på noen nye ideer underveis i arbeidet, som vi ønsket å implementere.