

Social Media

Inlämning

Deadline

Inlämning:

Redovisning:

Classroom

- Lägg upp koden på ett repo på github.
- Namnge repot såhär: **Flex-FrontEnd-js2-SocialMedia-fornamn-etternamn**
- Publicera sidan med github pages
- I classroom skickar du in två länkar
 1. Länk till Github-repot
 2. Länk till den publicerade sidan

Beskrivning

Du ska skapa en enkel social media sida med hjälp av firebase. Sidan ska innehålla flera användare och deras profilsidor.

På sidan ska man kunna logga in som en existerande användare eller skapa en ny användare. Som inloggad ska man kunna skriva statusuppdateringar på sin egna profilsida samt besöka andras profiler. Man ska även kunna radera sitt egna konto.

Krav

Webbsidan

Logga in

Man ska kunna logga in med ett användarnamn och tillhörande lösenord som kollas mot firebase-databasen. (OBS det här kommer inte vara säkert)

Skapa Användare

Man ska kunna skapa en ny användare. Varje användare behöver innehålla minst följande.

- Användarnamn
- Lösenord

- Bild - Välj mellan minst tre default-bilder

Inloggad Användare

Som inloggad ska det synas vilken användare man är inloggad som.

Man ska även kunna

- Se sina egna statusuppdateringar
- Lägga till nya statusuppdateringar
- Besöka andra användares sidor
- Radera sitt egna konto

Besöka Användare

- Det ska finnas en lista på alla användare.
- Varje användare ska vara klickbar så att man kan besöka dess sida.
- På varje Användares sida ska man minst kunna se
 - Användarnamn
 - Bild
 - De senaste Statusuppdateringarna

Firestore

- Använd firestore för att hålla reda på alla användarnamn, deras lösenord och statusuppdateringar.
- Du bestämmer själv hur du strukturerar databasen.
- Du väljer själv om du vill använda [firebase-biblioteket](#) eller [REST](#) (med fetch)

Koden och Utvecklingsmiljön

Under utvecklingen ska du använda

- TypeScript
- Parcel
- NodeJs

Du bestämmer själv hur du vill strukturera koden. Tex

- Hur många html-filer du använder
- Hur många ts-moduler du använder
- Om du använder Objektorienterad- eller Funktionell-programmering
- Mm

Tips!

- Planera först med papper och penna!
- Bryt ner koden i mindre moment.
- Fokusera på **EN** sak i taget istället för att lösa flera moment på en gång. Se till att ett moment fungerar innan du går vidare till nästa.

- Det är helt okej att jobba på ett moment i ett separat projekt först för att sedan implementera det i slutprojektet.
- Ta paus, käka en frukt, be om hjälp och **var snäll mot dig själv!**

Betygsättning

Betyg G

För att projektet ska bli godkänt behöver allt under krav finnas med och fungera. Projektet betygsätts inte utifrån utseende men all info måste vara tydlig. Projektet ska vara inlämnat i tid enligt anvisningarna under 'Inlämning'.

Blir projektet inte godkänt vid inlämningstillfället kommer du få en lista med kompletteringar. Du har sedan en vecka på dig att fixa dem och skicka in projektet igen.

Betyg VG

För att projektet ska få Väl Godkänt behöver alla kriterier under G uppfyllas. Projektet behöver ha någon extra funktionalitet utöver det som finns listat under krav. Fråga mig för säkerhets skull om det är tillräckligt för VG nivå. Koden samt alla filer behöver vara strukturerade på ett sätt som gör det readable och maintainable. Det ska alltså vara lätt att förstå koden samt att vidareutveckla appen utan att behöva göra stora ändringar i koden.

OBS! Ange i en kommentar på classroom om du satsar på VG. Är det så att projektet inte når VG vid inlämningstillfället får du en chans att komplettera projektet för att uppnå VG.