Valg av Flexbox

Jeg har valgte Flexbox først og fremst på grunn av min kjennskap til Flexbox fra før og at jeg er mer komfortabel med det. Jeg har vært borti det før, og tenkte det var greit å få frisket det opp litt. Flexbox er godt egnet til sider med få sideelementer, noe jeg ønsket med min side. Grunnen til at jeg valgte flexbox fremfor grid er fordi flexbox er 1-dimensjonalt, mens grid er 2-dimensjonalt. Ved å ha 1-dimensjonalitet blir siden delt opp i bokser i en gitt retning og størrelse. 2-dimensjonalitet gjør at bokser kan overlappe, noe jeg ikke ønsket. Jeg ønsket mye luft og rette linjer på en nettside gjør at siden er behagelig å se på, og alt ser mer gjennomført ut.

Jeg ønsket et rent og ryddig design der animasjonene skulle ligge ved siden av hverandre, med en meny på venstre side. Hvert element på siden har hver sin div, også er alt pakket sammen i en ny div. I tillegg er det en div rundt hele siden, med header og alt, slik at jeg lettere kunne style alt i forhold til hverandre. Jeg har måttet style de forskjellige boksene både horisontalt og vertikalt for at de skulle ligge sånn jeg ønsket. Deretter har jeg satt på en flex-wrap slik at siden tilpasser seg nettleservinduets størrelse og elementene legger seg under hverandre dersom vinduet minskes.

HTML canvas og SVG

Både Canvas og SVG var noe jeg aldri har vært borti før, så jeg så på utrolig mange videoer og så på eksempler på w3schools. Jeg startet med Canvasbildet og begynte med enkle figurer for å se hvordan det fungerte. Til slutt skjønte jeg logikken og begynte å utforme en potte, samt stilk og blomst. For å ikke sitte for lenge med finpuss av koordinater, posisjon og størrelse, brukte jeg GeoGebra som hjelpemiddel for å finne de riktige koordinatene for de ulike elementene. Jeg tegnet opp figurene jeg ønsket i cirka den posisjonen den skulle være og brukte koordinatene og la de til i scriptet. Dette gjorde at jeg sparte veldig mye tid og kun trengte å bruke tid på finpuss av posisjon.

Når jeg da skulle begynne med SVG-bildet gikk alt mye fortere da jeg allerede hadde alle de finpussede koordinatene fra canvasbildet. Hele SVG-animasjonen er hardkodet i HTML og koblet til en JavaScript fil som gjør animasjonen interaktiv.

Det var komplisert kode som måtte til for å få animasjon i Canvasbildet. I canvas opprettes det ikke elementer på samme måte som i SVG, men at alt tegnes og fjernes for hver gang. Dette gjorde det derfor mye vanskeligere å få interaksjon på enkelte elementer. Det jeg fikk til i canvasbildet var å få dråpene til å falle nedover, ved at animasjonen blir tegnet på nytt hele tiden, og for hver gang animasjonen blir tegnet endres y-posisjonen til dråpen.

I SVG-bildet var det mulig å lage en egen funksjon over en gruppe elementer og endre på størrelsen på disse når musen hovret over (ref. Hover over skyene i SVG). Å få til den samme effekten i canvas hadde krevde mye mer, og jeg prøvde mye forskjellig men måtte gi det opp til slutt for å heller prioritere andre effekter. Det samme gjaldt når jeg ville få regndråpene til å falle når jeg hovret over (slik som det vises på SVG), og slutte når man tok musen ut. Dette gikk kun på SVG, siden man gruppere flere elementer i gruppe og koble det til en egen funksjon i Javascript.

Derfor har animasjonene noe forskjellig interaktivitet, men fortsatt ganske så likt. Jeg tolket oppgaven som at vi skulle kunne forstå forskjellen mellom canvas og SVG, som jeg føler jeg har forstått. Noen animasjoner er lettere å få til i SVG og noen lettere å få til i canvas.

JQuery

I koden min har jeg brukt jQuery til noe av interaksjonen på siden. Både canvas og SVG-bildet vil endre bakgrunn dersom man holder musen over animasjonen. Dette gjorde jeg ved hjelp av å hente ut ID-en til bildene, endre på CSS-en og bytte bakgrunnsfarge. I tillegg har jeg brukt jQuery for å endre størrelsen på blomsten på SVGen. På canvas bildet kunne man endre størrelsen på blomsten direkte i scriptet. JQuery ble også brukt for klikking og hovring over animasjonen.

Cross-browser testing

Jeg har hovedsakelig brukt Google Chrome underveis under jobbingen, og parallelt sjekket med Safari om alle funksjonalitetene gikk som de skulle. Underveis sjekket jeg de ulike funksjonalitetene jeg hadde for å se om det samsvarte med det jeg ønsket og eventuelle feil og mangler.