

Module :	WFB - Web Frontend Basics		
Opdracht :	PE 2	Type :	Individuele Opdracht
Deadline :	zondag 4/12/2022	Max score :	50

Favoriete spel

1 ALGEMEEN

1.1 DOELSTELLINGEN

- 3.1.6. Onderkent het nut van de verschillende bouwstenen en een logisch samenhangende programmacode
- 3.2.4. Onderscheidt de verschillende beschikbare tools en componenten
- 3.2.11. Onderscheidt de verschillende componenten voor het maken van een functionele gebruikersinterface
- 3.2.12. Brengt de componenten van de gebruikersinterface in verband met de gewenste functionaliteiten van de applicatie
- 3.2.13. Deelt het project op in functionele eenheden

1.2 BENODIGDHEDEN

Om tot een goede oplossing te komen dien je te beschikken over de volgende zaken:

- Visual Studio Code
- Syllabus (Leho)
 - Hoofdstuk 1-12, 14-15

1.3 INDIENEN

- Dien jouw oplossing in op **GitHub Classroom** voor het einde van de afgesproken deadline.
- De Github Classroom link voor deze opdracht vind je op Leho.
- Zorg voor **passende commit berichten**.
- Controleer zelf of je opdracht al dan niet **volledig gesynchroniseerd** werd!

2 OMSCHRIJVING

2.1 STRUCTUUR

Zorg ervoor dat je uitwerking de volgende structuur heeft:

Je root folder **(de folder waar je project in start en je .git folder staat)** bevat enkel de home page:

- index.html

In een folder genaamd **pages** zijn minstens deze pagina's terug te vinden:

- characters.html
- ratings.html
- order.html

Plaats je stylesheet in een folder genaamd **css** en geef deze volgende naam: **mainstyle.css**. Deze bevat alle css die **gemeenschappelijk** is voor de verschillende pagina's van je site. Indien er voor sommige pagina's extra specifieke opmaak nodig is, dan plaats je deze in een bijkomende css file die enkel door die pagina wordt gebruikt, als aanvulling op de gemeenschappelijke stijl.

Afbeeldingen plaats je in een folder genaamd **images**.

2.2 UITWERKING

Je maakt een website over je favoriete spel. Dit mag een computerspel zijn, maar ook bv. een bordspel, ..., of ga eerst even op onderzoek uit en kies voor eender welke game die je interesse wekt.

Zoek op welke **personages** meedoen in het spel (*kies er hier vijf van uit*) en welke **ratings** het spel krijgt op basis van verschillende bronnen (*kies er drie bronnen uit*). Voorbeelden van websites die games raten zijn:

- <https://www.metacritic.com/game>
- <https://gamesradar.com>
- <https://www.xgn.nl/>
- <https://inside.gamer.nl>
- <https://gamespot.com>
- <https://boardgamegeek.com/>
- <https://www.boardgamequest.com/>
- <https://boardgamesquad.com/>
- ...

Alle pagina's moeten **responsief** zijn en er dus goed uitzien op verschillende schermgroottes. Gebruik hiervoor **media queries**, **flexbox** en/of **grid**. Kies zelf welke (combinatie) van deze het best geschikt is voor je algemene layout en specifieke inhoud van elke pagina.

Maak zoveel mogelijk (en correct!) gebruik van **semantische elementen** om de inhoud van je pagina's te structureren. Gebruik ook zoveel mogelijk deze semantische elementen en geavanceerde css selectoren in je css style sheets. Je mag uiteraard met **klassen** en **ids** werken, maar denk er steeds over na of die niet te vermijden zijn door een goed gekozen css selector te gebruiken.

Vermijd duplicatie in je **css**. Groepeer selectoren met (gedeeltelijk) dezelfde opmaak, ken meerdere css klassen toe aan je elementen om zaken te combineren, ... zodat de css zo compact mogelijk blijft.

Het is niet toegelaten om een CSS framework te gebruiken om je website op te bouwen.

Elke pagina bevat deze gemeenschappelijke zaken:

- Een **header** die de naam en een cover (afbeelding) van het spel bevat.
- Een **footer** met het copyright teken en je eigen naam.
- Een **navigatiebalk** met minstens volgende items:
 - Home
 - Personages
 - Rating
 - Bestellen

De specifieke aanvullende inhoud van elke pagina wordt hieronder toegelicht.

2.2.1 MINIMALE INHOUD INDEX.HTML

Op deze home page zijn minimaal volgende zaken terug te vinden:

- Minstens een **afbeelding** van je game. Bv. Een gameplay screenshot, het startscherm, een foto van jezelf terwijl je het spel speelt, etc. Gebruik hiervoor een **andere afbeelding** dan in je header.
- Een kort stukje toelichting bij je game. Gebruik hiervoor gerust [wikipedia](#) of ander bronmateriaal, maar zorg er steeds voor dat je alle inhoud die je overneemt ook omsluit met behulp van de correcte **semantische** elementen.

Vul vrij aan met passende inhoud en stijl naar keuze.

2.2.2 MINIMALE INHOUD CHARACTERS.HTML

De pagina over de personages moet **minstens 5 personages** beschrijven die in het spel voorkomen.

Ieder personage wordt omsloten in een gepast **semantisch** block-element waarin de **naam** van het personage en een bijhorende **foto** staat. Deze block-elementen moeten geordend worden in een **flexibele responsieve layout** die zich netjes aanpast wanneer je de grootte van de browser verandert.

Wanneer je de **muis** boven een personage begeeft, zorg je voor een aangepaste weergave, bv:

- De (achtergrond)kleur van de titel wijzigt.
- Er komt een schaduw tevoorschijn.
- ... (**laat je creativiteit los, deze wordt beloond!**)

Indien er een externe webpagina bestaat (Wikipedia of andere) met meer informatie over een specifiek personage, dan mag je doorlinken naar deze bron wanneer er geklikt wordt op de afbeelding (link opent in een nieuw tabblad/pagina). Dit is niet verplicht.

Vul vrij aan met passende inhoud en stijl naar keuze.

2.2.3 MINIMALE INHOUD RATINGS.HTML

Deze pagina geeft de **ratings** weer die de game gekregen heeft van **minstens drie** verschillende bronnen. Per rating voorzie je:

1. Een **afbeelding** met het logo van de bron. Wanneer je op deze afbeelding klikt, opent de externe site waarop de volledige review te lezen is. Deze link wordt geopend in een **nieuw tabblad/pagina**.
2. De **score** die de game kreeg door deze bron.

3. Een korte **beschrijving (samenvatting)** van de review (enkele zinnen volstaan).

Zorg voor een propere en consistente **opmaak** van de ratings via CSS. Ook hier gebruik je in je HTML de gepaste **semantische** elementen om inhoud voor te stellen die je van een externe bron hebt overgenomen.

Vul vrij aan met passende inhoud en stijl naar keuze.

2.2.4 MINIMALE INHOUD ORDER.HTML

Via deze pagina kan iemand een exemplaar van het besproken spel bestellen. Hiervoor voorzie je een webformulier. Verstuur je gegevens naar de echo server zoals we dit ook deden in de les, om te controleren of alle gegevens goed verstuurd werden.

Voorzien minstens deze invoer in het formulier, telkens met een gepast element:

- **Naam** (verplicht)
- **Email-adres** (verplicht)
- **Telefoonnummer** (optioneel)
- **Adres** (verplicht)
- **Verzendwijze**: thuislevering, pick-up point, afhalen in winkel, ...
 - Standaard staat de optie “afhalen in winkel” aangeduid
- **Aantal stuks**: standaard ingevuld op 1. Hier moet dan ook een getal ≥ 1 ingevuld worden.

Maak correct gebruik van **labels**. Zorg voor duidelijke **placeholders**. Voorzie de **validatie** zoals hierboven vermeld voor elk van de gegevens (verplicht/optioneel en andere voorwaarden).

Let erop dat ook je formulier **responsief** is en dus goed wordt weergegeven en ingevuld kan worden op verschillende schermgroottes.

2.2.5 RESPONSIVE DESIGN

Zorg ervoor dat je website bij het **vergroten/verkleinen** van het browservenster de inhoud op een gepaste manier zal gaan weergeven. Dit geldt zowel voor de algemene indeling van de website als voor de specifieke inhoud op elk van de pagina's. Ook op een klein scherm (bv. mobiele telefoon) moet alle inhoud nog **mooi en goed leesbaar** weergegeven worden, inclusief een gepaste **herschikking** van de navigatiebalk e.d.

2.3 VALIDATIE

Elke HTML pagina werd gecontroleerd door middel van een **HTML Validator**!

- Elke pagina die je indient dient vrij te zijn van **HTML errors**.
- Indien er warnings of informatieve meldingen verschijnen bij het valideren, hoeven deze niet noodzakelijk opgelost te worden.

Veel succes!