

Übungsblatt 1

Veröffentlicht am	12.10.2015
Anzahl der Seiten	3
Anzahl Punkte im Pflichtteil (entspricht maximal erreichbarer Punkte)	10
Anzahl Punkte im Bonusteil	2
Abgabetermin und Demonstration in der Übung	Woche vom 19.10.2015

Anmerkungen

Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise zur Bearbeitung der Übungsaufgaben und dem Ablauf im aktuellen Semester.

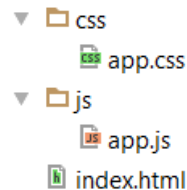
- Lesen Sie bei einem Übungsblatt stets alle Aufgaben durch, bevor Sie beginnen.
- Nach dem Unterricht wird am Anfang der nächsten Woche das nächste Übungsblatt in Moodle veröffentlicht.
<https://lms.beuth-hochschule.de/moodle/course/view.php?id=7372>
- Sofern zum Aufgabenblatt Code-Bausteine (Vorgaben) dazugehören, werden diese ebenfalls auf Moodle zum Download angeboten und sind als Ausgangsbasis bei der Bearbeitung zu verwenden.
- Ihre Lösung der Aufgaben laden Sie *vor* Ihrer persönlichen Demonstration in Moodle hoch. Dateiname: Ü[Nr]__Nachnamen__Matrikelnummern.ZIP
Beispiel: Ü2__Mueller_Meier__12345678__87654321.ZIP
- Erfordern die Teil-Aufgaben eines Übungsblattes, dass Sie mehrere Anwendungen, HTML-Seiten oder Code-Pakete erstellen, dann legen Sie bitte Unterordner in Ihrem ZIP mit den Nummern der Aufgaben an.
- Persönliche Demonstration und Erklärung in der Übung durch alle Gruppenmitglieder. Jedes Gruppenmitglied kann die Abgabe erläutern, sonst keine Punkte.
- Bei den Aufgaben ist jeweils angegeben, ob diese Pflicht- oder Bonus-Aufgaben sind, sowie die maximal erreichbaren Punkte der Teil-Aufgabe.
- Eine Übung gilt als bestanden, wenn mind. 50% der Pflichtpunkte erreicht wurden, sonst gibt es 0 (Null) Punkte.
- Bei verspäteter Abgabe von bis zu maximal 2 Wochen können nur noch 50% der möglichen Punkte des Übungsblattes erreicht werden.

Ziel und Zweck der Übung:

Die Übung beinhaltet eine kurze Umfrage, damit ich als Dozent besser weiß, welche Vorkenntnisse und Interessen Sie mitbringen. Da der Unterricht nicht „fertig“ ist, kann ich so auf Ihre Antworten eingehen und den MME2-Inhalt etwas anpassen.

Hauptziel der Übung: Sie frischen Ihre Kenntnisse zum Zusammenspiel von HTML5/CSS3 und JavaScript auf bzw. erlernen diese. Es ist für diese Übung nicht erlaubt, irgendwelche Frameworks oder fertigen Bibliotheken (wie backbone, jQuery etc) zu verwenden.

Die Ordner/Dateistruktur für die Aufgaben sollte wie folgt aussehen (HTML, JS, CSS):



Referenzen:

- <http://www.w3schools.com/html/default.asp>
- <http://www.w3schools.com/css/default.asp>
- <http://tools.webdirections.org/#video>
- <http://www.w3.org/TR/html5/document-metadata.html>
- <https://msdn.microsoft.com/de-de/library/hh924823%28v=vs.85%29.aspx>
- <https://onpagelove.com/gallery/application>

Aufgabe 1 (Pflicht, 1 Punkt)

Füllen Sie die Moodle Umfrage im Kurs MME2 aus.

<https://lms.beuth-hochschule.de/moodle/mod/feedback/view.php?id=245608>

Aufgabe 1 (Pflicht, 3 Punkte)

Erstellen Sie ein Standard-konformes HTML5-Seitenskelett die 3 Videos auflistet. Als Videos können Sie eigene Quellen verwenden oder die Beispiel von <http://techslides.com/sample-webm-ogg-and-mp4-video-files-for-html5/>. Nutzen Sie gerne verschiedene Formate (WebM, mp4/H264 und OGG). Die Einzelseite (SinglePageApp) sollte mindestens eine Kopfzeile, Fußzeile, sowie einen [Rand]Seitenbereich und einen Hauptbereich haben.

- Im Hauptbereich wird das Video angezeigt/abgespielt.
- Achten Sie auf saubere, professionelle Metadaten in allen Dateien

Aufgabe 2 (Pflicht, 4 Punkte)

Hauchen Sie dem Template Leben ein mittels JavaScript und bauen sie eigene mit CSS gestaltete Play/Pause, Stop-Buttons ein, die per JavaScript das Video steuern.

Aufgabe 2 Bonusteil (1,5 Punkte)

Erstellen Sie Ihr JavaScript so flexibel, dass es auch für mehrere Videos der Seite gleichzeitig Buttons geben kann.

Achtung: Das Javascript ist dafür komplett in der externen Datei `app.js` zu schreiben. Binden Sie ihren JavaScript Code so ein, dass er erst ausgeführt wird, wenn das Dokument fertig geladen wurde (Experimentieren sie dazu mit Events `load` und `DOMContentLoaded` auf dem Objekt `window` bzw. `document`)

Aufgabe 3 (Pflicht, 2 Punkte)

Gestalten Sie mit CSS3 in einem externen Stylesheet namens `app.css` die Abstände, Hintergründe und Rahmen für Kopf, Fuss, Seitenbereich und Hauptbereich.

Aufgabe 3 Bonsuteil (0,5 Punkte)

Gestalten Sie die CSS so, dass die Seite es auch auf kleinen Bildschirmen (Smartphone-Screens) benutzbar ist.