|  |
| --- |
|  |
| Prøveeksamen |
| Visualisering 3.1 – Web Development |

|  |  |
| --- | --- |
| Formalia: |  |
| Afdeling | AspIT BL |
| Underviser | Klement Johansen |
| Censor | Klement Johansen |
| Forløb | Modulperiode 3 forår 2018 |
| Opgaven udleveres | Mandag den 18. juni 2018 kl. 13.00 |
| Opgaven afleveres | Torsdag den 21. juni 2018 kl. 12.00 |
| Der arbejdes følgende dage i tidsrummet | Mandag kl. 13:00 – 15.00  Tirsdag kl. 8.45 – 12.00  Onsdag kl. 8.45 – 15.00  Torsdag kl. 8.45 – 12.00 |

Indholdsfortegnelse

[1 Personal Movie DB 3](#_Toc517075607)

[1.1 Indledning 3](#_Toc517075608)

[1.2 Kravspecifikation 3](#_Toc517075609)

[1.2.1 Overordnede krav 3](#_Toc517075610)

[1.2.2 Krav til siden 5](#_Toc517075611)

[1.2.3 Krav til koden 5](#_Toc517075612)

[2 Ekstra opgaver 6](#_Toc517075613)

[3 Regler i eksamenslokalet 7](#_Toc517075614)

[4 Bedømmelseskriterier og evaluering 8](#_Toc517075615)

[4.1 Faglige læringsmål (70%) 8](#_Toc517075616)

[4.2 Personlige læringsmål (10%) 8](#_Toc517075617)

[4.3 Arbejdsevnemæssige læringsmål (20%) 9](#_Toc517075618)

[4.4 Eksamen 9](#_Toc517075619)

[4.5 Karakterskala 10](#_Toc517075620)

# Personal Movie DB

## Indledning

Du har fået til opgave at udvikle en simpel front-end webapp der kan vise forskellige film og lade brugeren tilføj en eller flere film som en favorit. Denne side skal udvikles i HTML, CSS og JavaScript.

## Kravspecifikation

I det følgende kan du finde de forskellige krav, der er til websiden, og til opgaven. Kravene er opdelt efter overordnede krav, krav til dokumentation og krav til webshop.

### Overordnede krav

For websiden gælder der følgende overordnede krav, som SKAL overholdes.

* Under udvikling skal du løbende anvende versionsstyringsværktøjet Git. Der skal oprettes et repository på GitHub som du løbende holder opdateret. Når du er færdig med opgaven skal du sende et link til dit repository til din underviser.
* Der er udleveret et screenshot der viser hvordan siden skal se ud. Din side behøver ikke ligne præcist det udleverede billede.
* Du skal til opgaven bruge et front-end framework som bootstrap, materializecss eller lignende.
* Skal overholde HTML5 standarder.
* Løsningen skal være responsiv så den tager sig godt ud på mobiler, tablets og PC.
* Du skal til eksamen kunne redegøre for:
  + Hvordan du praktisk har anvendt et front-end framework til at opstille siden grafisk.
  + Hvordan og hvorfor du har lavet forskellige JavaScript klasser og metoder.
  + Eventuel opdeling af din kode i genanvendelige dele fx ved at opdele i Model-View-Controller. Det er ikke et krav med MVC men du skal vise, at du har taget aktive valg ift. hvordan din kode er opdelt.
  + Hvordan og hvorfor du har opstillet data i forskellige datastrukturer.
  + Hvordan du ændre i browserens DOM ved anvendelse af Web APIer.
  + Hvordan og hvorfor du anvender localStorage til at gemme data lokalt på brugerens browser.
  + Hvordan du bruger en eventListener til først at loade film ind i browseren når DOM’en er klar og loaded.

### Krav til siden

I den udleverede mappe ligger der en movies.json fil med en liste af film og tilhørende data. Der ligger også en mappe med covers til filmene.

* Alle film skal kunne vises i en sektion på siden. En film kan vises som et card med tilhørende information som, titel, år, genre, instruktør, beskrivelse og billede.
* Hvis en film har fået ændret sin boolean favorite værdi til true skal den vises i en anden sektion på siden for favoritter.

### Krav til koden

I den udleverede mappe ligger der et dokument med en liste af varer til shoppen.

* En klasse der kan oprettes klasse-instanser fra til hver film kaldet Movie. Denne klasse skal have følgende metoder:
  + Movie.instances property der kan indeholde en liste af alle film
  + createTestData() – Skal sætte data ind i en Movie.instances og kalde funktionen saveAll()
  + saveAll() – Skal gemme Movie.instances til localStorage.
  + loadlAll() – Hvis der findes data i localStorage skal denne data loades ind i Movie.instances, ellers skal test data oprettes for så at loades ind i Movie.instances.
* En klasse til MovieCard der kan tage en eller flere film fra Movie.instances og oprette et HTML element. Denne klasse kan indeholde følgende metoder:
  + createMovieCard() – Opretter et HTML element med informationer fra en film.
  + clickHandler() – Bruges når der klikkes på ’Add to Favorites’/’Remove from Favorites’.
    - Tjekker om filmens favorite property er true eller false og skifter den i Movie.instances.
    - Efterfølgende skal denne ændring gemmes i localStorage.
  + setupUserInterface() – kalder loadAll() og sætter hver film ind i enten favoriteSektionen eller allSektionen afhængig af hver films favorite værdi. Funktionen kaldes når vinduet er færdig med at loade.

# Ekstra opgaver

Du kan lave disse opgaver, hvis der er noget fra kravspecifikationen, som du ikke kunne løse, eller hvis du er færdig og vil vise overskud.

* Tilføj flere genre til hver film. Dette kan fx gøres ved at ændre property value fra en string til et string array.
* Når en film tilføjes eller fjernes fra favorites skal dette også ændres i DOM så filmen flyttes mellem de to sektioner uden at browseren skal reloades.

# Regler i eksamenslokalet

* I må gerne ringe til jeres klassekammerater og spørge om hjælp.
* Hvis i er i tvivl om opgavebeskrivelsen så ringer i til læreren.
* Opgave og opgaveløsninger må ikke tages med hjem.

# Bedømmelseskriterier og evaluering

## Faglige læringsmål (70%)

* Du er fortrolig med din foretrukne kodeeditor og mindst én browsers udviklingsværktøj.
* Du kan anvende Git og GitHub til at håndtere versionering og vidensdeling af kode.
* Du forståelse for hvordan du kan sætte data op i forskellige strukturer og hvornår de forskellige strukturer er relevante.
* Du kan interface med browserens DOM ved brug af Web API.
* Du kan udvikle med HTML, CSS og JavaScript.
* Du har kendskab til og kan anvende et front-end framework som Bootstrap, Materializecc eller lignende.
* Du kan implementere designs der fungerer på flere platforme.

## Personlige læringsmål (10%)

* Du har afprøvet og udviklet dine evner til at indgå i et teamarbejde.
* Du kan give og modtage konstruktiv feedback.
* Du kan reflektere over egne kvalifikationer og interesser inden for webudvikling.
* Du kan udsøge informationer og præsentere disse i relevante sammenhænge.
* Du har udviklet dine evner til at omstille dig til andre arbejdsmetoder og teknologier.
* Du er opsøgende og nysgerrig i forhold til at lære nyt.
* Du har afklaret dit engagement og motivation for faget.

## Arbejdsevnemæssige læringsmål (20%)

* Du er i stand til at levere løsninger inden for en given deadline.
* Du kan dokumentere og videregive din viden.

## Eksamen

Det fremgår af modulbeskrivelsen at:

* Ved eksamen skal du, uden forudgående forberedelse, præsentere din løsning. Desuden skal du besvare spørgsmål fra eksaminator og censor.
* Til eksamen skal du løse én mindre uforberedt opgave som bliver stillet under eksaminationen.
* Eksamen gennemføres over 45 minutter, inkl. tid til bedømmelse, og den uforberedte opgave.
* Din besvarelse bedømmes efter den almindelige karakterskala og karakteren meddeles dig umiddelbart efter eksaminators og censors votering.

## Karakterskala

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakter | Betegnelse | Beskrivelse |
| 12 | Den fremragende præstation | Karakteren 12 gives for den fremragende præstation, der demonstrerer udtømmende opfyldelse af fagets mål, med ingen eller få uvæsentlige mangler. |
| 10 | Den fortrinlige præstation | Karakteren 10 gives for den fortrinlige præstation, der demonstrerer omfattende opfyldelse af fagets mål, med nogle mindre væsentlige mangler. |
| 7 | Den gode præstation | Karakteren 7 gives for den gode præstation, der demonstrerer opfyldelse af fagets mål, med en del mangler. |
| 4 | Den jævne præstation | Karakteren 4 gives for den jævne præstation, der demonstrerer en mindre grad af opfyldelse af fagets mål, med adskillige væsentlige mangler. |
| 02 | Den tilstrækkelige præstation | Karakteren 02 gives for den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af fagets mål. |
| 00 | Den utilstrækkelige præstation | Karakteren 00 gives for den utilstrækkelige præstation, der ikke demonstrerer en acceptabel grad af opfyldelse af fagets mål. |
| -3 | Den ringe præstation | Karakteren -3 gives for den helt uacceptable præstation. |

Tabel : Karakterskala for Visualisering Rutineret