**Mallgrodan**

**Författare:** Lotta Onsö

**Datum:** 2014-06-06

Abstrakt

Denna rapport avser arbetet med applikationen Mallgrodan inom kursen Individuellt Mjukvaruutvecklingsprojekt vid Linnéuniversitetet. I rapporten kan du läsa om mina erfarenheter och lärdomar av projektet.

Mallgrodan är en applikation där man kan experimentera med CSS-lösningar på en fast HTML-kod och även hämta inspiration från färdiga layoutmallar och färgscheman. För mig har projektet varit väldigt lärorikt och jag har lärt mig mycket men har fortfarande så mycket mer att lära. Jag ser applikationen så här långt som en början. Jag vill fortsätta att implementera mycket av det jag inte hann under projekttiden men som ligger i min kravlista. Den utökas dessutom hela tiden med nya möjligheter till förbättringar.

Applikationen är utvecklad i HTML, CSS, JavaScript och jQuery. För att spara användarens mallar används Firebase.

Innehållsförteckning

[2 Inledning och bakgrund 4](#_Toc389821313)

[3 Positiva erfarenheter 4](#_Toc389821314)

[4 Negativa erfarenheter 5](#_Toc389821315)

[5 Sammanfattning 5](#_Toc389821316)

# Inledning och bakgrund

Mallgrodan är en applikation där man kan experimentera med CSS på en fast HTML-kod. Syftet är att erbjuda en webbsida där man kan testa förändringar i utseendet utan att påverka det egna projektet. Alternativa layouter och färgscheman kan väljas och i CSS-koden för dessa kan användaren ändra, lägga till och ta bort kod och därefter se det uppdaterade resultatet. Tanken är att befintliga mallar även ska kunna ge inspiration och idéer och kanske utöka användarens CSS-verktygslåda.

För själva Mallgrodan har jag velat skapa ett gränssnitt som känns fräscht men inte tar fokus från det viktiga: Det användaren skapar med sin CSS. Användaren ska snabbt se resultatet av ändringar och målet är att denne även snabbt ska förstå hur applikationen fungerar, vad han kan göra och hur.

Jag har huvudsakligen använt HTML5, CSS, JavaScript och jQuery. För att spara användarens mallar används Firebase. Applikationen har utvecklats i iterationer om en vecka. I projektet ville jag träna min JavaScript och jQuery. Jag ville även lära mig mer design med CSS genom att producera olika mallar. Det senare hann jag inte så mycket som jag önskat eftersom det tog så mycket tid för mig att göra tillräcklig funktionalitet och framför allt att få det att fungera med Firebase.

# Positiva erfarenheter

Att arbeta iterativt, bryta ner större uppgifter till hanterbara bitar att beta av efterhand är en metod som fungerar jättebra för mig. Sedan kursen i iterativ mjukvaruutveckling har jag använt mig av metoden för flera uppgifter dock utan tidsrapportering. Nu fick jag jättebra vidareutveckling för mitt arbetssätt under handledarmöten bland annat med att fokusera på svåra saker först men även att inte vara rädd för att planera om när det känns naturligt. Jag har ingen erfarenhet sedan tidigare (före programmet) av att programmera och hade ingen aning om vad jag borde planera för. De planeringar jag gjorde fick därför ofta revideras för det dök upp saker med naturligt samband med det jag höll på med men som jag inte tänkt på och därför inte planerat för. Skulle jag trots det hållit fast vid min planering för sprintarna hade jag haft första steg till mycket men inget som kändes färdigt.

Det har varit otroligt lärorikt för mig att få ägna flera veckor åt att skapa någonting efter eget huvud och testa mig fram. Och se att det verkligen blev något! Ibland kändes det som om jag körde huvudet i väggen men genom knuffar i rätt riktning av dem som kan mer, oräkneligt antal console.log i koden för att ta reda på vad som hände var i Firebase-funktioner och en otrolig massa testande i Chromes konsol så löste jag det mesta. Jag lär mig mer och mer hur jag ska gå tillväga för att testa och felsöka.

# Negativa erfarenheter

Mitt huvudintryck från projektet är att det var positivt! Jag lärde mig mycket och jag löste det jag behövde.

Det jag hade problem med var Firebase. Att förstå hur man skulle använda funktionerna för framför allt in- och utloggning och att förstå vad som hände och när det hände hade jag klara problem med. I min egen kod kan jag stega men här var det meningslöst. Jag försöker utveckla mina tekniker för att felsöka i kod som inte är min. Hittills är det console.log som gäller. Nästa gång ska jag skriva in dem tidigt och i stor omfattning och vara lite mer förberedd för att spåra när något händer där jag inte förväntat mig det.

Jag kan även vara ännu mer uppmärksam på när jag själv avviker från ett metodiskt sätt att arbeta eller tillåter mig att fastna för länge på ett problem. Att jobba med nerbrutna, begränsade scenarios hjälper mig att arbeta rationellt och inte se allt som ska göras på en gång och bli jättestressad. Ibland är det inte så lätt men genom att vara uppmärksam på problemet blir jag i alla fall bättre och bättre dag för dag. Och bättre och bättre projekt för projekt hoppas jag!

# Sammanfattning

Mitt helhetsintryck är att jag tycker att det mesta gick bra. Jag har lärt mig mycket och har sett att jag ofta kan hitta en lösning. Jag hade låga kunskaper i JavaScript och jQuery före projektet. Nu är de något större och jag känner mig tryggare med grunderna i dem och framför allt tycker jag att de är jätteroliga att jobba med. Jag vill fortsätta att utveckla dessa kunskaper.

Min plan är att fortsätta jobba vidare med Mallgrodan. Jag har många punkter i min kravlista som jag fortsatt fylla på när jag kommit på något. Exempelvis kommer jag att bygga ut med ett större urval av mallar och funktionalitet. Jag ska även jobba vidare med gränssnittet i kombination med funktionalitet framför allt vad gäller mallhanteringen och inloggningsfunktionen där jag inte hann hitta och koda en lösning jag är nöjd med. Jag ser inte min kravlista som att den tillhör projektkursen utan applikationen som lever vidare. Det är mycket jag skulle vilja men inte hunnit och jag har fått många bra tips om utvecklingsmöjligheter från handledare och handledningsgrupp. Dessa ska jag fortsätta med efter hand.