

# Gjennomføringsplan

## Oppgave

***I eksamen for Kreativt Webprosjekt høsten 2020, skal vi lage en kreativ og interaktiv webløsning med bakgrunn i temaet “hav”.***

Gruppe 16, Kohort 23: Frontend og mobilutvikling

**Øivind Sverre Ringelien Pettersen**

**Mohammad Aldasoki**

**Johanna Maria Olsson**

**Marie Stigen**

**Lucas Tran**

**Gabriel Øgård**

<b>Oppgave</b>	<b>1</b>
<b>Gruppe 23: Frontend og mobilutvikling</b>	<b>1</b>
<b>CPS-modellen</b>	<b>3</b>
<b>Idéfasen</b>	<b>5</b>
Utvalg av delvis utviklede idéer	6
<b>Handlingsplan</b>	<b>9</b>
Planleggingsfase	9
Utviklingsfase	10
Utviklingsfase - Nettsidenedbrekk	11
<b>SWOT-analyse</b>	<b>14</b>
<b>Risikoanalyse</b>	<b>15</b>
<b>Kodestandard</b>	<b>16</b>
<b>Designmanual</b>	<b>17</b>
<b>Skisser</b>	<b>18</b>
Brukerreise	18
Forside (velge fisk eller fisker)	18
Side 1 (fisk)	19
Side 2 (fisk)	19
Side 3 (fisker)	20
<b>Features</b>	<b>21</b>
<b>Diverse inspirasjon</b>	<b>23</b>

## CPS-modellen

I løpet av den første uka har vi tatt utgangspunkt i CPS-modellen. Her er en forenklet versjon, med utfyllende analyser og beskrivelse av prosessen lenger ned i dokumentet.

Utgangspunkt for problemet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lage interaktiv nettside om temaet “hav”</li> <li>- Innenfor 10MB</li> <li>- Kreativ løsning</li> <li>- Ikke lov å bruke JavaScript</li> <li>- Deler av CSS og HTML er holdt vekk</li> <li>- Samkoding</li> </ul>
Søk Fakta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hva vet vi om havet?</li> <li>- Er det noen spennende historier man kan ta utgangspunkt i?</li> <li>- Miljøforurensning, Global oppvarming, Plast, Mikroplast</li> <li>- Overfiske</li> <li>- Industriell fiskeindustri / Oppdrett</li> <li>- Mytiske vesener</li> </ul>
Søk Problem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hvordan samkjører vi gruppa?</li> <li>- Hvordan blir vi enige om prosjekt?</li> <li>- Risikoanalyse</li> <li>- Løse en oppgave uten fullt “verktøysett”</li> <li>- Hvordan lager vi en kreativ løsning?</li> <li>- Hvordan ha en interessant og original oppgave, som kan lages innen fristen?</li> </ul>
Søk Ideer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Samtlige legger inn ett eller flere forslag som gruppa blir enige om</li> <li>- Gruppa stemmer over ideen hver enkelt liker best og vi forsterker den med nye ideer og gjør det til en fullverdig plan.</li> </ul>
Søk Løsning	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vil oppgaven fungere som planlagt?</li> <li>- Jobbe sammen som en gruppe å finne de beste løsningene</li> <li>- Communication is key</li> <li>- Sørge for å inkludere oppgavekrav i praktiske og kreative løsningene. (inkludere animasjoner, nødvendige html tags osv.)</li> </ul>

Søk Aksept	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hvordan blir ideene i sluttproduktet?</li><li>- Lage en plan for hva som skal bli gjort og eventuelt hvor lang tid det tar (aktivitetsplan)</li><li>- Er samtlige fornøyd med hvordan sluttproduktet ble?</li><li>- Ha en plan for hva som kan gå galt og hvordan vi skal omstrukturere og løse oppgaven annerledes om noe går galt. Se kriseplan. Problemer kan alltid oppstå.</li></ul>
Lag Handlingsplan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ref. handlingsplan</li></ul>

## Idéfasen

Under idéutviklingsperioden gikk vi gjennom idéer vi hadde rundt temaet “hav”.

Vi skrev alt opp på et tre-diagram. Vi vurderte lenge å lage noe for miljøet, og

lage en side mot forurensning og havplast, men fant ut at det var mer å leke

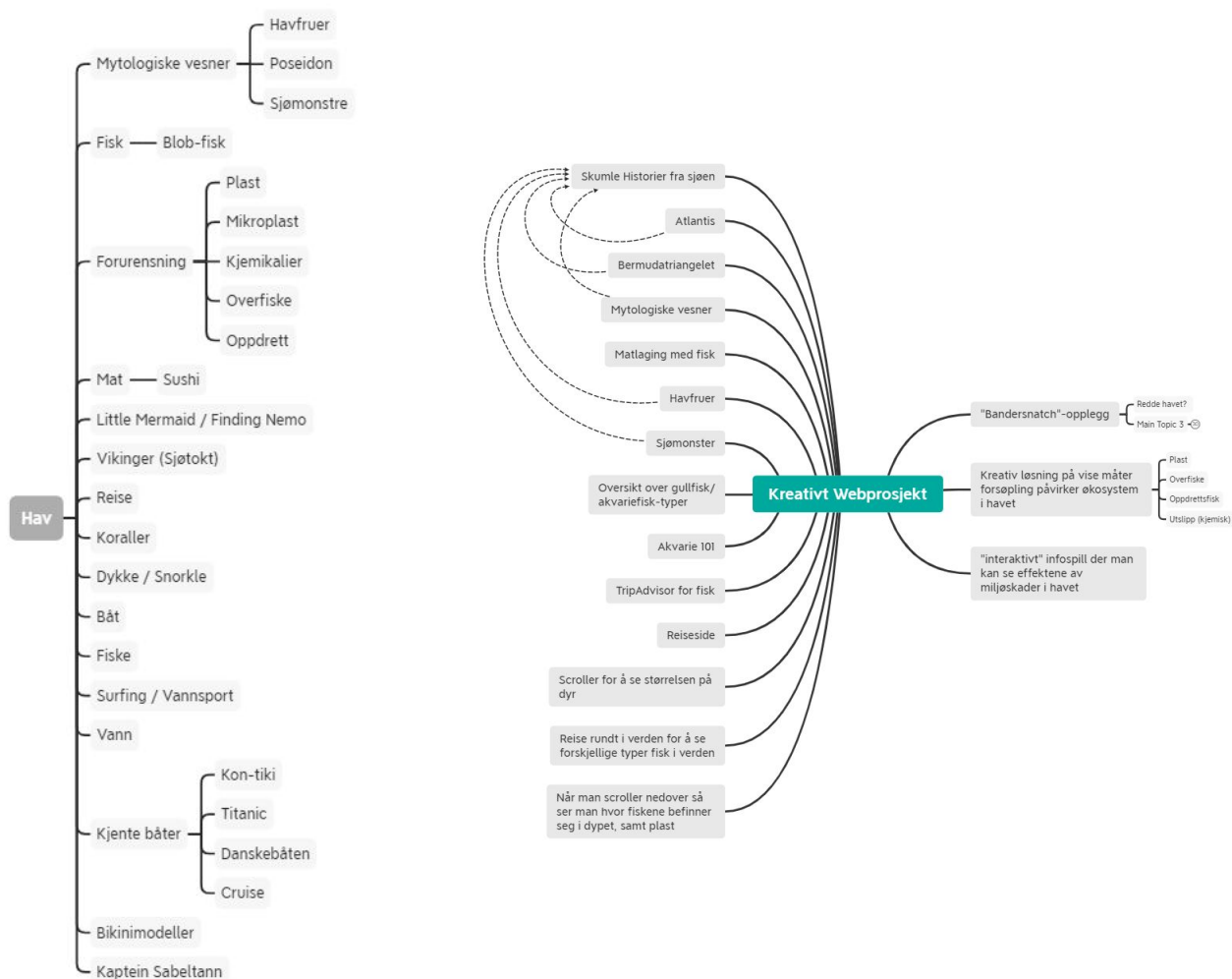
med hvis vi gikk for en mer alternativ løsning. Idéfasen startet med at vi sa ting

vi forbandt med ordet “hav”, for så å komme med mange forskjellige idéer.

Senere utviklet vi mini-pitcher for de idéene vi likte best. Når vi hadde pitchet de

forskjellige idéene hadde vi en avstemning. Vi bestemte tidlig å holde to

avstemninger - først en med alle, så en med de to som hadde flest stemmer.



## Utvalg av delvis utviklede idéer

### **Create your own adventure (miljøforurensning)**

Man kan få valg som tar deg videre, og viser hvordan valgene dine har påvirkning på havet og miljøet rundt.

### **Nettside der man kan scrolle for å se forskjellige størrelser på sjødyr / se hvor dypt de forskjellige lever**

Man kan scrolle nedover for å se en representasjon av dyrene og hvor dypt de lever. Man "scroller" ned i sjøen -- Vi fant ut at dette allerede var gjort, så vi vurderte å lage en nettside der man gjør noe lignende, men med størrelsen på sjødyr.

### **Akvarie 101**

Nettside for de som er helt nye med akvarier. Det er mange som tar for lett på det å ha fisk som dyr, og mange fisk som kan leve i flere år dør etter et par uker. Nettsiden skal hjelpe nye fiskeiere å få all informasjonen de skal trenge for å begynne med fisk - Tar med informasjon om forskjellige akvariefisker, akvarietyper og størrelser, dekorasjon, fôr o.l.

### **Uløste mysterier fra havet**

Forskjellige uløste mysterier fra havet gjennom historien. En underside for hvert mysterie og mytene rundt de forskjellige mysteriene.. Havet dekker 71 prosent av jordklodens overflate og vi har oppdaget omtrent 5 prosent av det. Derfor er det mye overtro og myter omringet havet gjennom historien. For eks: Bermuda triangelen, fantom øyen Bermeja, og havfruer / havmenn osv osv.

→ eventuelt fokusere på bare mytologi, eller bare "virkelige" historier.

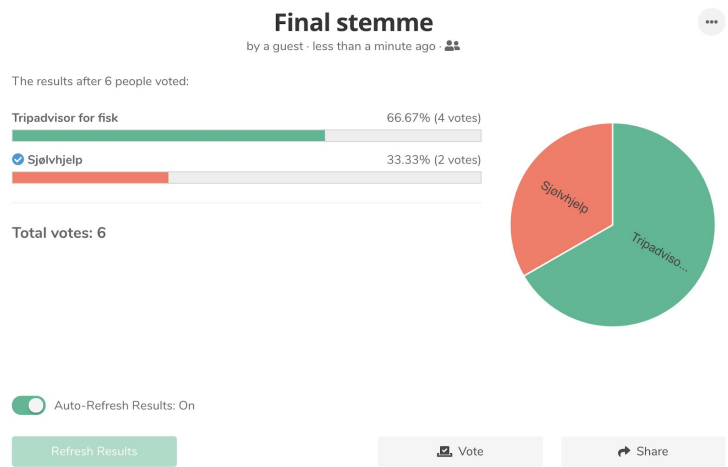
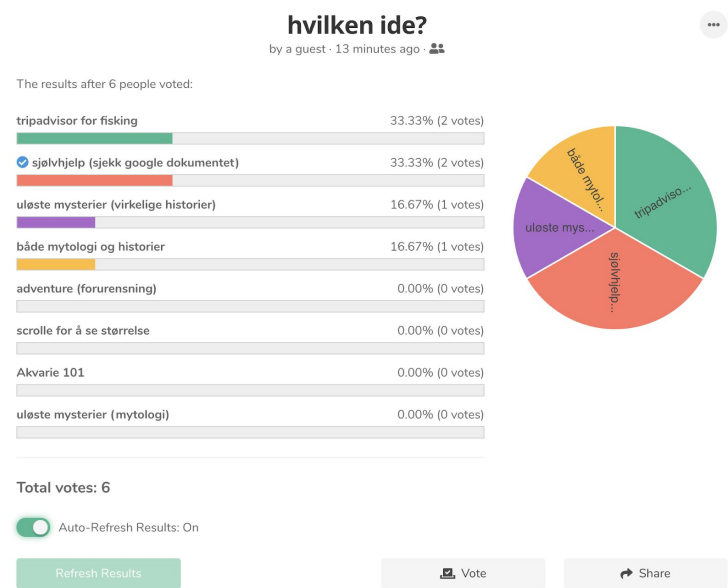
### **SJØLVHJELP (eventuelt SELHJELP)**

Hjelp til deg som vil gjøre ting for å hjelpe havet. Inneholder ting du kan gjøre på daglig/ukentlig/månedlig/årlig basis. Arrangementer og grupper, unlock

achievements og badges ved å delta, dagbok der du kan skrive opp mål og krysse av, hvordan man ligger an på et lokalt/nasjonalt/globalt nivå, effekten av bidraget ditt.

Tripadvisor for fisk og fiskere

En nettside som fungerer både som en reiseguide for fisk eller andre dyr som lever i havet og for fiskere. Der man kan se andre sine anbefalinger på korallrev og steder med mye mat, kvalitet på vannet, hvor mye bunnen er forurensset etc. et hjelpemiddel for fisk som skal ut på reise i det store hav - og for fiskere å se hvor det evt er mye fisk, hvilke fisk og andres anbefalinger.



### **Førsteutkast, Fishadvisor:**

Mennesker reiser, Fisker reiser, men hvordan vet fiskene hvor de skal dra?  
Havet dekker over 70% av planeten, noe som gir ufattelig mange muligheter.  
Kanskje torsken ville dratt til Hawaii om den visste vanntemperaturen på forhånd? Eller at vi fikk klovnefisk i Oslo om de kunne se hvor lang veien var?  
Tenk hvis de kunne planlagt reisen med tanke på fisketurismen, så laksen kunne gyte utenfor fellesferien.

- Tripadvisor for fisk. Man kan velge hva man ønsker (migrering, gyting ++)
- Todelt side som hjelper både fisk og fiskeren med å finne gode steder. Disse vil linke sammen. "Se hvor mange fisker som har booket tur til ditt område på denne tiden!" og "Se hvor mange fiskere som har booket tur til disse områdene på denne tiden!" Dette oppdateres dynamisk når de forskjellige sidene booker tur.
- "Det er 48% mindre fiskere i Oslofjorden enn lignende steder i den valgte tidsperioden!"
- "400 012 fisk har booket tur til Lakselv 06-09 Mai!"
- Man møter siden med at man får to alternativer om å velge om man vil være en fisk eller en fisker, veldig simpel startside, som fører videre til en av de to nevntes hjemmeside.
- For fisk kan dette være hvor det er mest føde, god vannkvalitet, lite plastikk, gode forhold ellers.
- For fiskeren kan dette være hvor det er mest fisk, hva slags fisk som oppholder seg i et bestemt område, men også her kan vannkvalitet gjelde mtp. Hvor god kvalitet det er på fisken som skal fiskes opp og evt andres anbefalinger.
- Alle sidene har samme layout, fargespekter
- Mulighet for å gå tilbake til forside, og navigere gjennom sidene ved en rullegardinmeny(?)



## Handlingsplan

### Planleggingsfase

Aktivitet (Hva skal gjøres)	Gjennomføring (Hvordan)	Ansvarlig (Hvem)	Dato/Frist (Når)
<b>Fullføre Handlingsplan</b>		<b>Gruppa</b>	<b>13.11</b>
Komme på idéer	Foreslå forskjellige idéer	Gruppa	09.11
Bestemme seg for idé	Stemme over de forskjellige ideene	Gruppa	10.11
Bestemme rammer for idéen	Mindmap som er vedlagt	Marie Stigen	12.11
Utvikle skisser	Tegne på PureRef hvordan vi planlegger å ha de forskjellige sidene	Marie Stigen	12.11
Utvikle designmanual		Marie Stigen	12.11
Fylle inn analyseskjemaet	SWOT analyse	Gruppa	12.11
Bestemme ansvarsområder for utvikling	Dele opp ansvarsområde likt i forhold til medlemmer sine ferdigheter	Gruppa	12.11

## Utviklingsfase

Aktivitet (Hva skal gjøres)	Gjennomføring (Hvordan)	Ansvarlig (Hvem)	Dato/Frist (Når)
<b>Fullføre Nettsiden</b>		<b>Gruppa</b>	<b>19.11</b>
Se over alle kravene er tatt hensyn til		Gruppa	18.11 (før 15.00)
Kommentere i HTML og CSS	Legge inn kommentarer på hva kodene evt gjør og skrive hvor de starter og slutter	Johanna	18.11 (før 15.00)
Animasjoner		Marie	18.11 (før 15.00)
Posisjonering		Gruppa	18.11 (før 15.00)
Legge til/sette sammen elementer	Sørge for at alle sider ligger i riktig mappestruktur. Alle bilder ligger riktig osv osv.	Gabriel	18.11 (før 15.00)
Ryddighet	Indentering osv	Gruppa	18.11 (før 15.00)
Se over at designmanual følges over alle sider	Farger, fonts, størrelser, mellomrom / margins osv.	Mo	18.11 (før 15.00)
Overholde kodestandard	Se over koden slik at den overholder de reglene som er satt i kodestandard	(Lucas og Øivind)	18.11 (før 15.00)

Levering av eksamen	Sette sammen samtlige vedlegg som skal leveres	Gruppa	19.11 (før 15.00)
---------------------	--	--------	-------------------

## Utviklingsfase - Nettsidenedbrekk

Input	Dropdown	Slider	Button	Animation	Picture	Text	Container
-------	----------	--------	--------	-----------	---------	------	-----------

Aktivitet (Hva skal gjøres)	Beskrivelse (Hvordan)	Ansvarlig (Hvem)	Dato/Frist (Når)
<b>INTROSIDE</b>			
"Hei og velkommen" - Hva siden er - Mest besøkte - lokasjoner?	Man kommer til en nettside med informasjon, litt som en tradisjonell reiseguide-side.	Moh	18.11
<b>LOGIN</b>			
- Brukernavn - Passord - "Log in"	Brukerinfoen er ferdig utfylt (fake en login)	Lucas	18.11
<b>SØK</b>			
<b>FISK</b> - Hva man skal (ferie, migrering, gyting ++) - Til-Fra - Distanse man vil dra - Type vann (fersk/salt/elv) - Temperatur - Risiko  <b>FISKER</b> - Hva man skal (ferie, konkurranse, jobb ++) 	Søknadsfeltene er ferdig utfylt (fake et søk) - De er forskjellige for fisk og fisker.  Får opp siden som er basert på søkene og mulighet til å klikke seg inn for å videre booking	Gabriel og Øivind	18.11

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Til-fra</li> <li>- distanse/område</li> <li>- Type vann (fersk/salt/elv)</li> <li>- Temperatur</li> <li>- Fiskelykke</li> </ul>			
<b>ANBEFALT</b>			
<p>Fisker</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anbefalte lokasjoner å fiske</li> <li>- (Hover-meny) "% flere/færre fisk enn gjennomsnittet på denne lokasjonen</li> <li>- (Hover-meny) Temperatur/Reisetid/Antall fisk</li> <li>- Bilde av lokasjonen</li> <li>- Navn på lokasjonen</li> <li>- Pakkepris</li> </ul> <p>Fisk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anbefalte lokasjoner å dra på ferie</li> <li>- (Hover-meny) "% flere/færre fiskere enn gjennomsnittet på denne lokasjonen</li> <li>- (Hover-meny) Temperatur/Reisetid/Antall fiskere</li> <li>- Bilde av lokasjonen</li> <li>- Navn på lokasjonen</li> <li>-</li> </ul>	<p>Anbefalte lokasjoner i forhold til hvor mange som har booka tur dit tidligere.</p> <p>Pakkepris på en tur som gjør det rimeligere</p>	Marie og Johanna	18.11

VALG (klikket inn)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Åpne pop-up som forteller mer om destinasjonen og lar deg bestille reise</li> </ul>		Lucas og Gabriel	18.11
VALG-POPUP (hover)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vise litt basic info når man holder musepeker over destinasjons valg</li> <li>- Bilder av lokasjonen</li> <li>- Kart</li> <li>- Navn på lokasjonen</li> <li>- Pris</li> <li>- Anbefalt dato ("Lavpriskalender" men med fokus på om det er flere fiskere/fisker enn normalt)</li> <li>- Kort informasjon om lokasjonen</li> <li>- Antall booket på dette tidspunktet i forhold til tidligere år (nedgang på 56% fra i fjor!)</li> </ul>		Lucas og Gabriel	18.11
BESTILL			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Får en popup på at bestilt tur er bekreftet.</li> <li>- Motsatt side oppdateres</li> </ul>		Lucas og Gabriel	18.11

## SWOT-analyse

Styrke	Svakhet
<p><b>GRUPPA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Høy kompetanse på forskjellige områder</li> <li>- Bra gruppedynamikk</li> <li>- God kommunikasjon</li> <li>- Kreative med gode ideer</li> <li>- Lite kverulering</li> <li>- Fleksibilitet</li> </ul> <p><b>PRODUKTET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mye muligheter for fine animasjoner (pop ups, fisk som svømmer, vannbobler, bølgeanimasjon).</li> </ul>	<p><b>GRUPPA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vanskeligheter med å få alle i gruppen til og være samlet digitalt.</li> <li>- Nesten alle i gruppa har jobb som må bli tatt hensyn til når det kommer til å samarbeide</li> </ul> <p><b>PRODUKTET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flere funksjoner som ikke vil fungere utifra begrensninger til oppgavebeskrivelsen (Vi ville gjerne inkludert javascript).</li> <li>- Produktet inkluderer mye vi må fake, mulighet for at brukeropplevelsen på innleveringen virker statisk.</li> <li>- Fisk kan ikke faktisk bruke internett.</li> </ul>
Muligheter	Trusler
<p><b>GRUPPA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetanse til å lære andre skillsets på kort varsel</li> <li>- Ny erfaring fra prosjektet kan øke kvaliteten, både på dette prosjektet og andre prosjekter</li> </ul> <p><b>PRODUKTET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiskere bruker ofte mye penger på utstyr og reiser for å fiske. Nettsiden kan gi bedre oversikt over reisesteder som kan hjelpe dem å sikre fangst.</li> </ul>	<p><b>GRUPPA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Noen kan bli syke</li> <li>- Noen kan forlate gruppa</li> <li>- Noen kan havne i karantene og ikke møtes</li> </ul> <p><b>PRODUKTET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Det kan bli vanskelig å gjennomføre tilfredsstillende produkt basert på ideen uten å bryte tekniske krav. (se svakhet siden)</li> <li>- Produktet er ikke realistisk selv om det er kreativt, noe som muligens teller negativt for oppgaven.</li> </ul>

## Risikoanalyse

Risiko	Sannsynlighet	Løsning
Noen blir syke	Middels/Høy	God kommunikasjon og fordelt kompetanse. Brede ansvarsområder.
Noen forlater gruppa	Lav	God kommunikasjon og fordelt kompetanse. Brede ansvarsområder.
Kode blir borte/slettet/utdatert	Høy	Bruker versjonshåndteringsverktøy (GIT)
Uenighet innad i gruppa	Høy	Man er åpen for forslag og utfordringer på egne meninger. Hvis man ikke blir enige tar gruppa anonym avstemning der svaret blir endelig.
Prosjektet blir for stort / man mister kontroll	Medium	Vi begynner med en idé som kan ferdigstilles før man eventuelt legger til features.
Produktet er en flopp	Lav/Middels	God planlegging og enighet innad i gruppa. Hører på feedback og jobber med tilbakemeldinger.
Konflikt mellom gruppemedlemmer	Lav	God kommunikasjon, eventuelt la partene jobbe på forskjellige deler av prosjektet.
Personlige problemer	Middels/Høy	Sympati og forståelse. Alle kan ha det vanskelig, og det er viktig at alle føler seg sett og hørt. Har man en dårlig dag sier man i fra til gruppa, så blir man enige om en løsning.
Endring på prosjektet	Middels/Høy	Alle endringer gjøres sammen. Ved større endringer (f.eks på designmanualen), skal alt innhold oppdateres for å speile endringen

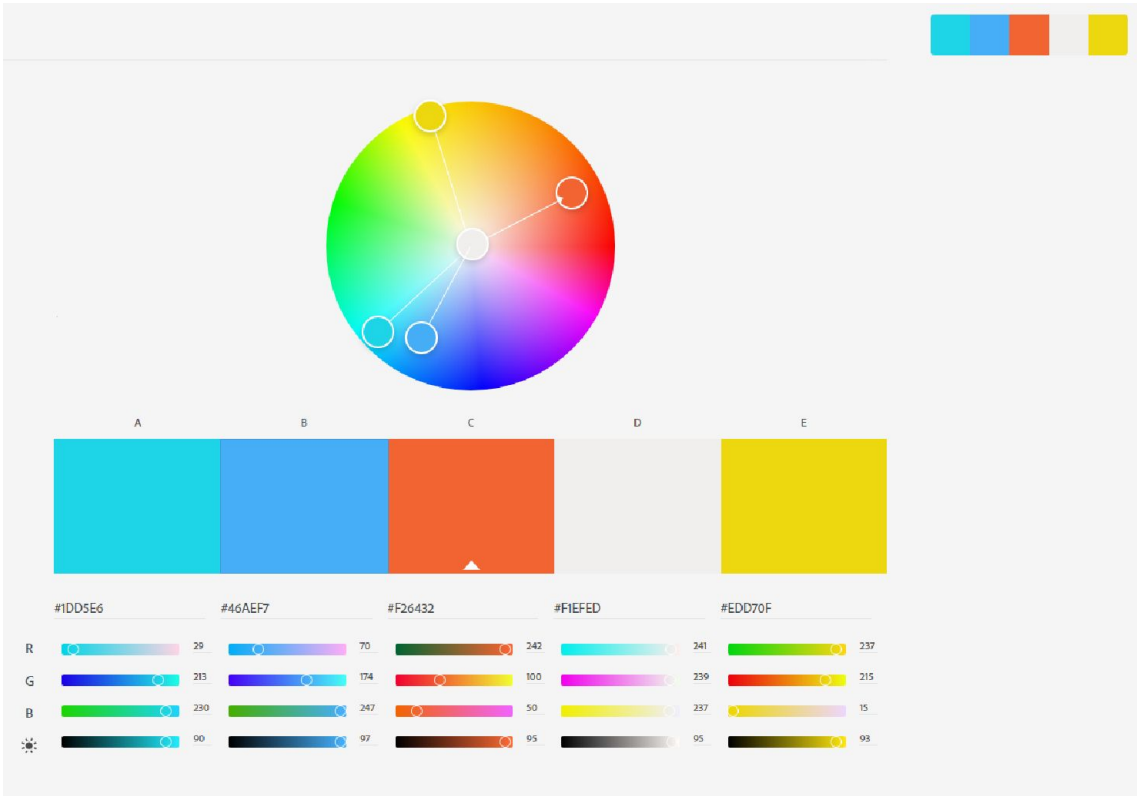
		og opprettholde den røde tråden gjennom prosjektet.
--	--	---

## Kodestandard

HVA	HVORDAN
Navn: var	Liten forbokstav, stor på neste ord, ett ord. F.eks. <b>litenForbokstav</b> . Bør være med et ord som beskriver hva det er, f.eks. <b>bukernavnInput</b> , <b>hovedsideArray</b>
Navn: id/class	Små bokstaver, understrek mellom ord. <b>"dette_er_en_id"</b> , <b>"dette_er_en_class"</b>
Ryddighet: generelt	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Man skriver første { på samme linje som benytter den f.eks{ }</li> <li>· Man bruker inndentering for å vise hvilke elementer som hører sammen. Alt inne i {} skal ligge en indentering til høyre fra "eieren" til klammene.</li> <li>· Det skal ikke være unødvendig rom mellom seksjoner. Siste } skal ligge direkte under siste linje i blokken, med samme inndentering som "eieren". Deretter skal det være ett linjeskift med tomrom til neste kode.</li> </ul>
Ryddighet: CSS	· Sorteres basert på elementer. Skal være med kommentar på hva som gjør hva
Ryddighet: HTML	· Prøv å minimere seksjoner i seksjoner i seksjoner. Bruk kommentarer flittig ved nested seksjoner.
Ryddighet: kommentarer	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Man skal kommentere for hver inndeling som gjøres.</li> <li>· Det skal kommenteres på engelsk.</li> </ul>
Annet:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Alle elementer planlegges og eniges på forhånd</li> <li>· Alle endringer blir tatt opp og diskutert.</li> <li>· Oppgaveområdene blir fordelt på gruppa, men gjøres hovedsakelig i fellesskap. Vi bruker GIT for versjonshåndtering.</li> </ul>

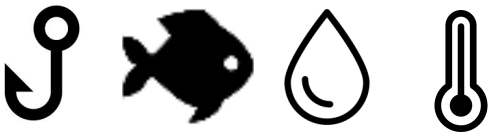


# Designmanual



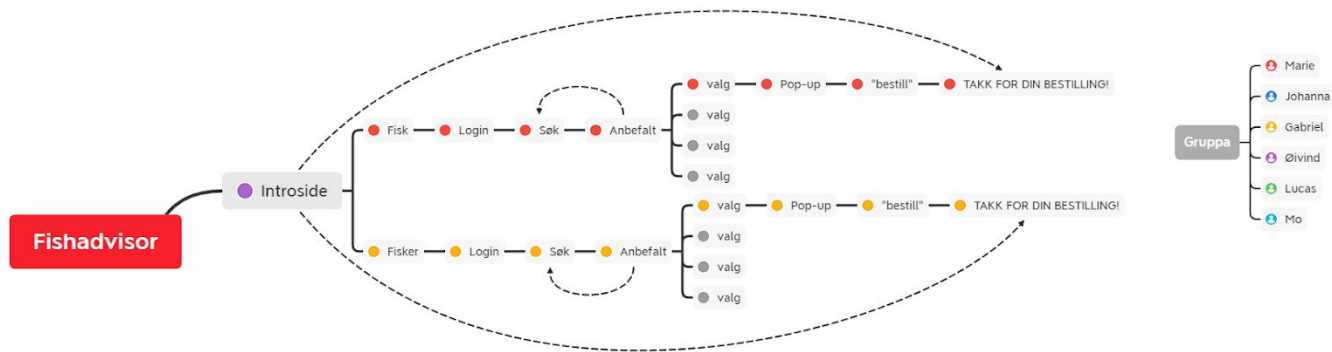
## Consolas

A QUICK BROWN FOX  
a quick brown fox



Skisser

Brukerreise



Forside (velge fisk eller fisker)

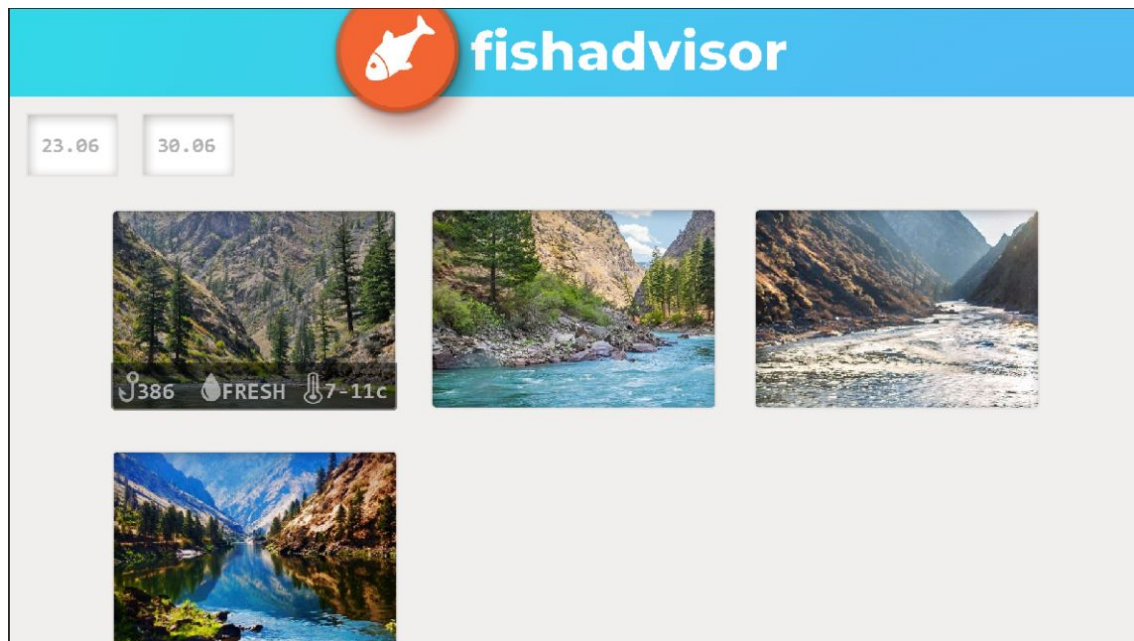


## Side 1 (fisk)

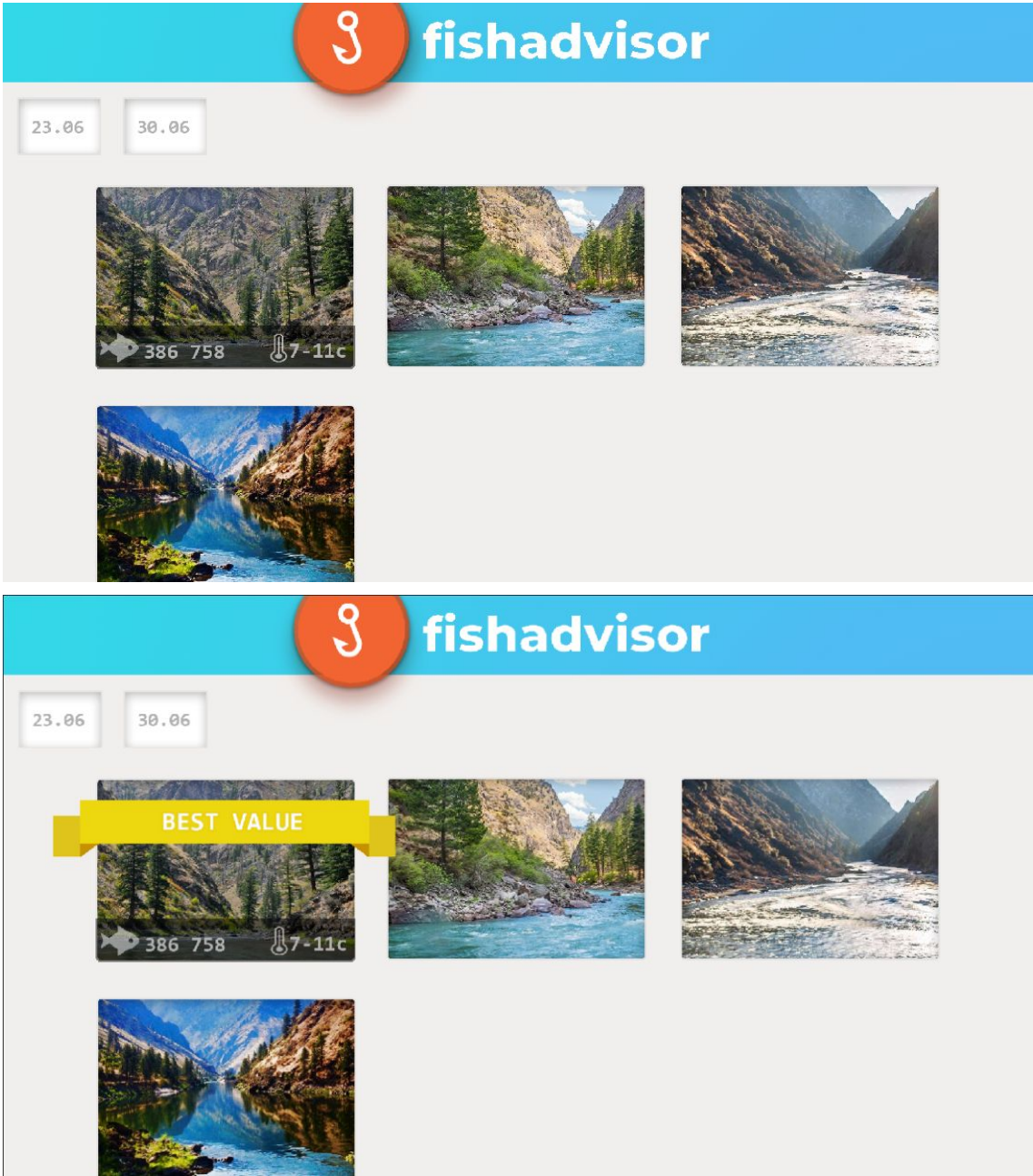
 **fishadvisor**

LOGG INN

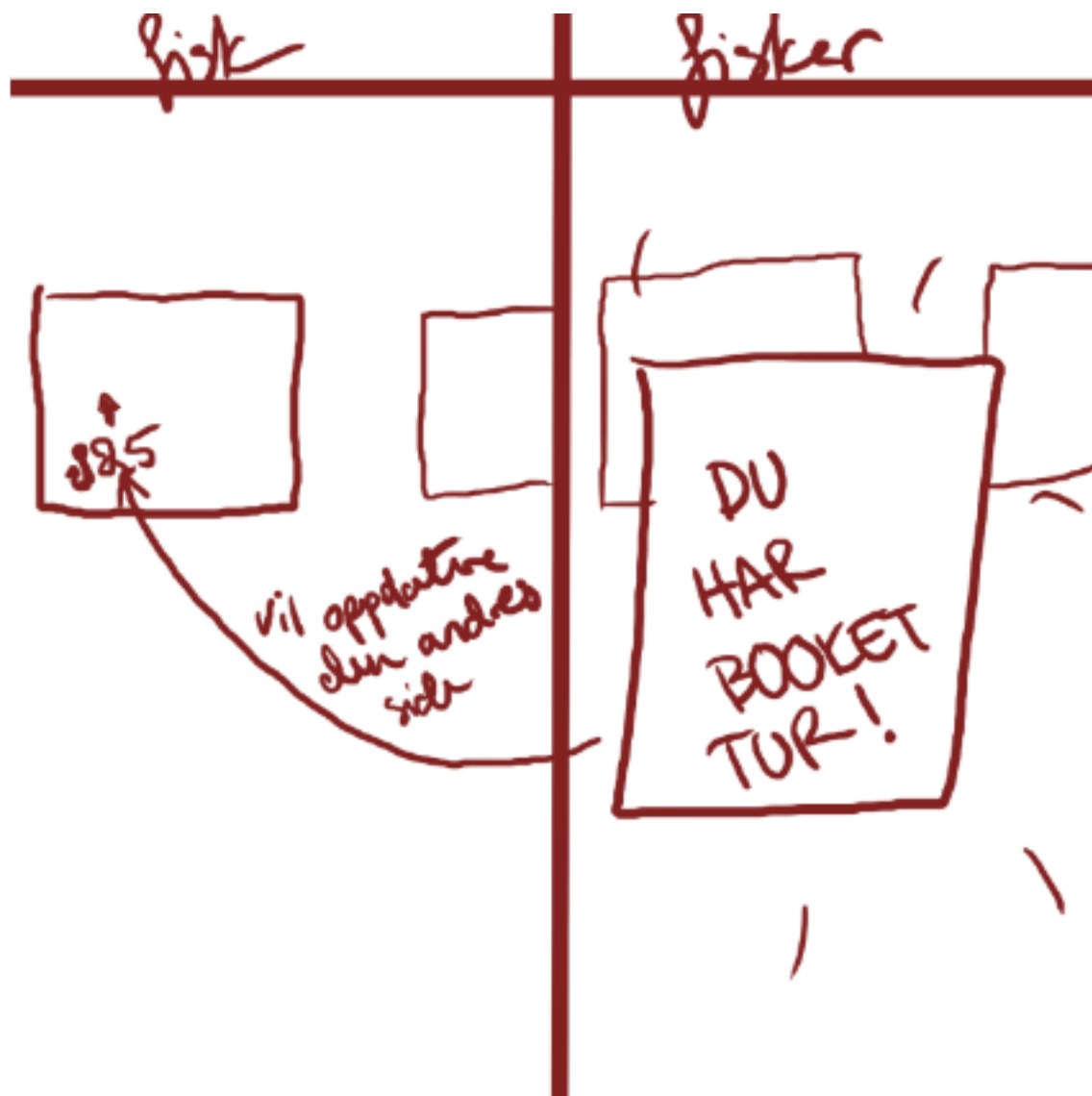
## Side 2 (fisk)



Side 3 (fisker)



## Features



- Når fiskeren booker tur, vil fisken få oppdatering om at flere fiskere skal dra til området de muligens ser på.
- På første siden velger du om du er fisk eller fisker.
- Andre side vil være en søkeskjerm der du kan søke på reisedestinasjoner basert på om du er fisk eller fisker og hvordan type fisk du er eller hvordan type fiskeing du liker å drive med.
- Tredje side vil være destinasjons forslag basert på personaliserte søkevalg.
- En pop up når du trykker på hver enkel destinasjon som forteller deg mer om reisepunktet og mulighet til å bestille reise.

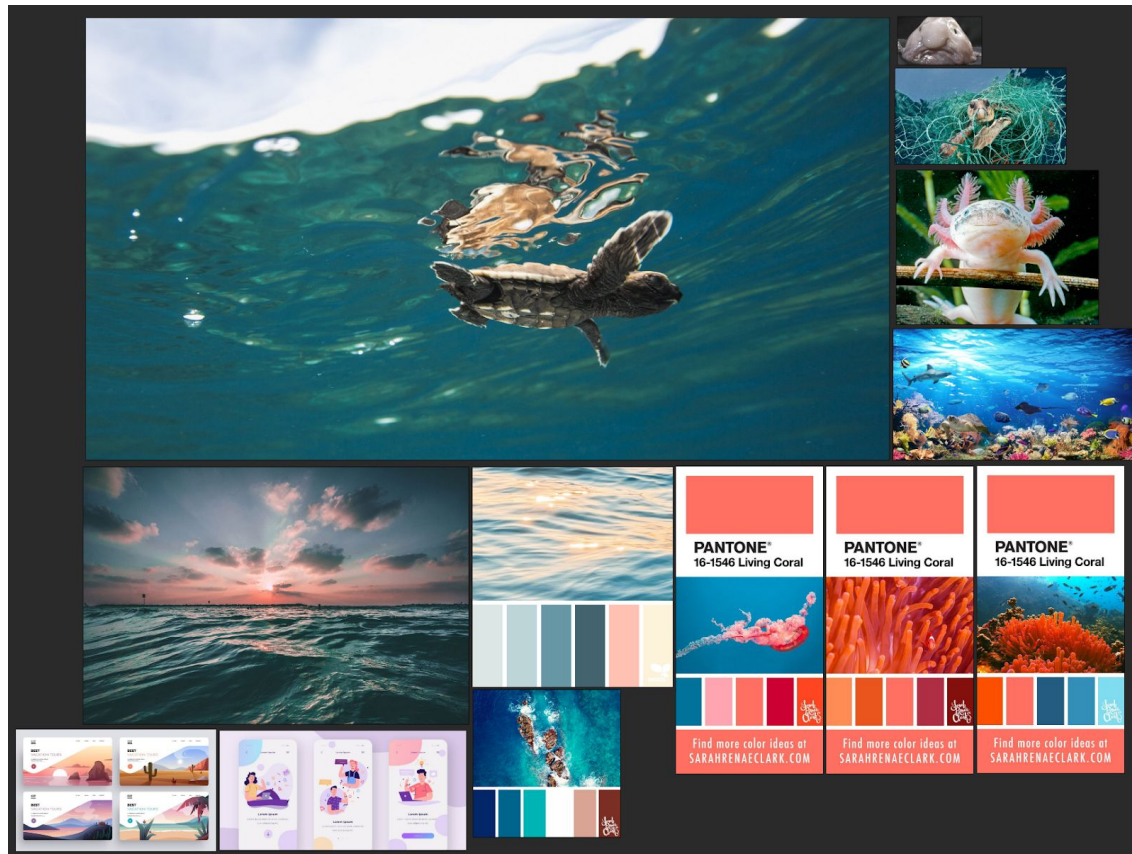
## Animasjon ideer



- Når du trykker på en av de foreslåtte destinasjonene for både fisken og fiskerne, kommer en pop up div opp med info om destinasjonen og en knapp der du kan bestille tur. (Alexander viste noe veldig lignende på airbnb sin side der du trykker på log in)
- Bølgeanimasjon (for eksempel når man kommer inn på en ny side)
- Bobler som flyter over skjermen (tilfeldig på fisk sin side) gjentatte ganger
- Samme som den over med bobler bare med skyer denne gangen for fiskerne sine sider.
- Båt som flyter over skjermen, denne gangen også på fiskerne sin side.
- Grafer med hvor mange fisk i området eller hvor mange fiskere i område. Som en slags reise advarsel o.l



## Diverse inspirasjon



# Kilder

- Forelesninger i PRO105
- <http://www.kreativtnorge.no/Litteratur/Bok/Kreativ%20undervisning/KU-k3.htm>
- <https://fishspot.no/>
- Shutterstock.com
- Unsplash.com
- Icons-for-free.com
- <https://www.w3schools.com/>
- Norwegian.no
- Tripadvisor.com