Webutvikling - Oblig 3

Oppgave 1

Gjør ferdig nettstedet som dere startet på i oblig 2.

Oppgave 2

Gjør testing og dokumentering av at nettsiden validerer og at den vises korrekt på ulike medier/enheter/oppløsninger/browsere.

Oppgave 3

Gjør en kort oppsummering av bidrag fra gruppemedlemmene og arbeidsmetode i git, samt erfaringer.

Alle i gruppen jobbet sammen med å komme frem til ideen om og laget et utgangspunkt til en pizza-nettside, med noen enkle menyer, linker med noen setninger i og et design til hovedsiden.

Bidragene har vært fordelt mellom at noen har gjort utviklingsdelen mest, mens andre har bidratt med innspill og ideer rundt utforming og innhold. Alle har lastet opp bidrag og fått prøvd ut github og grunnprinsippene med metoden å jobbe i et team.

Erfaringen med github er litt splittet. Vert en del merkelige problemer som for eksempel konflikter i systemet har dukket opp selv om man laster opp nye filer som ikke har noe med filene som ligger på serveren fra før, for å så plutselig fungere igjen. Github er et praktisksystem hvis man jobber med mennesker fra forskjellige steder i et team, så samt utviklerne har forståelse og kunnskap om command-line interface. På en annen side virker det ganske unødvendig og tungvint og jobbe på den måten med mennesker i samme rom med små prosjekter. «Flere kokker..».

Oppgave 4

- INDIVIDUELLL Fyll en enkel nettside med eksempler på bruk av webfonter, video (minimum - taggen), CSS animasjon, MathML og SVG. Eksemplene må lages selv, men trenger ikke være veldig avanserte. "Råvideo" og fontfil kan hentes fra annen kilde.

Gamle eksamensoppgaver

Oppgave E.1

Det dukker stadig opp "utvidelser" til HTML-språket, og MathML er en av disse vi har sett på i kurset. Hvilke fordeler og ulemper er det ved å bruke MathML fremfor å sette inn et bilde slik det ble gjort tidligere?

En fordel med MathML er at søkemotorer kan plukke opp innholdet, noe som ikke er mulig på et bildet (enda). En annen fordel er at den blir skrevet ut maskinelt.

Ulemper er blant annet at det for kan være tungvint og skrive matematikk på den måte, og det er få nettlesere støtter MathML.