

Eksamen UIN

https://github.com/mohammb04/UIN_Pokedex_MohammedBelhadj

GitHub

Mohammb04 = Mohammed Belhadj

WarisTheDon = Abdi Waaris Jama Abdi

Vanskelighetsgrad

Vi bestemte oss for å sikte mot vanskelighetsgrad D for denne oppgaven. I utgangspunktet hadde vi høyere ambisjoner og ønsket å oppnå en C-karakter, basert på vår erfaring fra lignende prosjekter. Etter hvert som vi jobbet med oppgaven, innså vi at den var mer utfordrende enn vi hadde forventet. Vi støtte på flere tekniske problemer og hadde vanskeligheter med tidsstyringen, noe som gjorde det vanskelig for oss å oppfylle alle kravene for en høyere karakter.

Vi har likevel klart å innfri alle kravene som er nødvendige for å oppnå D-nivået. Noen aspekter av prosjektet, som for eksempel teamoppsettet vårt, gjenspeiler vårt opprinnelige mål om å nå C-nivået, men disse ble ikke fullt ut realisert. Til tross for dette har vi som gruppe besluttet å levere oppgaven på D-nivå, basert på det arbeidet vi har klart å fullføre innen tidsfristen

Forutsetninger

Under arbeidet med oppgaven møtte vi flere uklarheter og måtte derfor ta våre egne, velbegrunnede beslutninger. Her er de forutsetningene vi har gjort:

1. Tidsstyring:

Håndtering av tiden viste seg å være en stor utfordring for gruppen. Vi undervurderte tiden som kreves for visse oppgaver, noe som tvang oss til å prioritere de viktigste kravene for å kunne levere innen tidsfristen. Det å balansere jobb og studier har også påvirket vår tidsstyring betydelig.

2. Uklarheter:

Oppgaveteksten refererte til skisser, men ga lite informasjon om hvordan disse skulle vurderes. Vi var usikre på om det var obligatorisk å følge skissene nøyaktig, siden dette ikke ble tydelig spesifisert. Derfor valgte vi å ta noen kreative friheter i utformingen.

3. Misforståelser:

Vi misforsto instruksjonen om å laste opp koden vår på GitHub først, slik at det skulle være en kontinuerlig synlig linje med commits. Vi oppdaget denne feilen etter at vi allerede hadde kommet langt i oppgaven. Vi har rettet dette ved å klonе mappen vår til et nytt repository.

Det var også uklart hva teamene skulle inneholde. Skulle de bestå av Pokémoner med samme element, eller skulle det være individuelle enheter som kunne danne et team? Vi besluttet å utforme de individuelle lagene med hvert sitt element, slik at alle med samme element er i samme "team".

Manglende rammer

Det er en rekke elementer og egenskaper vi mangler, men noen av dem som vi kunne ha rukket, er som følger:

1. Utforming: Visse ytre elementer påvirket utviklingen av elementer som tekst, farger og generelt design. Disse elementene er ikke de mest krevende, men har stor betydning for det endelige resultatet.
2. Oppsett: Vi arbeidet med utformingen av team-panelet og utformet det slik vi tolket C-kravet. Da innleveringsfristen nærmet seg, besluttet vi imidlertid å fokusere på å finpusse oppgaven så mye som mulig før innlevering, i stedet for å forsøke å oppfylle de resterende kravene for C-nivå.

Utfordringer

Vi har møtt på noen utfordringer langs oppgaven og det er som følge:

1. Responsivt:

Å utvikle en applikasjon som er responsiv til forskjellige skjermstørrelser var noe vi vurderte grundig. Selv om det var innenfor våre evner, hadde vi rett og slett ikke nok tid. Å gjøre en vanlig HTML- og CSS-side responsiv er en ting, men i dette store prosjektet krevde det mye mer tid og innsats. Derfor bestemte vi oss for å ikke gjøre nettsiden fullstendig responsiv.

Referanser

CanCode, D. (2023, December 19). React Tutorial for nybygninger [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XMGOOfJxnH7s>

PokéAPI. (2023, December 1). <https://pokeapi.co/docs/v2>

Câmara, J. P. (2023, December 15). step by step React hooks tutorial for nybegynnere: en dyp guide. Medium. <https://medium.com/@joaopaulocmarra/step-by-step-react-hooks-tutorial-for-beginners-a-comprehensive-guide-c0fbafd1b3e1>

React Router Documentation. (2023, November 28). React Router.

<https://reactrouter.com/en/main/start/tutorial>

Morgan, Z. (2023, December 10). å sette opp Sanity. DEV Community.

<https://dev.to/zacherymorgan/getting-started-with-sanity-1ohj>

Morgan, Z. (2023, December 12). Laging av schema i Sanity. DEV Community.

<https://dev.to/zacherymorgan/creating-a-schema-in-sanity-for-a-blog-268n>

Udoh, E. (2023, December 14). Hvordan fetch API data inn i React. freeCodeCamp.

<https://www.freecodecamp.org/news/how-to-fetch-api-data-in-react/>

Quazi, S. (2023, December 16). Hvordan bruke Axios med React. DigitalOcean.

<https://www.digitalocean.com/community/tutorials/react-axios-react>

OpenAI. (2024, December 20). ChatGPT Feilsøking.

<https://chatgpt.com/share/c1957eff-0e13-4340-8540-c852cbc59a8b>

ChatGPT. (2024, December 19). ChatGPT Feilsøking.

<https://chatgpt.com/share/73335a53-d367-48d9-997f-1b113f0dc1ba>