

Eksamensdokument - UIN

Gruppe 9:

Even, Stian og Simon

HiØ – Halden, vårsemester 2025

Vanskelighetsgrad:

Gruppen har valgt vanskelighetsgrad B.

Dette begrunnes med at gruppen har generell bra forståelse for koding og webutvikling, selvfølgelig med sine styrker og svakheter – men dette har gruppen valgt å utnytte til noe positivt slik at sluttresultat ble meget bra.

GitHub alias:

Alias:	Studentnavn:
EvenSkaug	Even Skaug
Stian3Ds	Stian Marthinsen
jave	Simon Alexander Knøsmoen

GitHub lenke:

https://github.com/mokkajave/Gruppe9_EKSAMEN

Redegjørelser/forutsetninger vedrørende oppgaveteksten:

Gruppen sin filosofi er å forstå grunnprinsippet, dvs. hvordan BillettLyst skal fungere ut ifra oppgaveteksten og demo video – men også ut ifra fornuft, erfaring, og web-kunnskap. Dette resulterer i at gruppen kan ta egne, og fornuftige valg, dersom oppgaveteksten skulle skape usikkerhet.

Et eksempel på dette er «D-krav: Navigasjon og interaktivitet» når gruppen valgte å bruke slug istedenfor id. Det siste punktet var noe uklart i oppgaveteksten, så gruppen konkluderte at slug var en god alternativ metode. Denne metoden bruker tittel-egenskapen av eventet, som da slugifyer den slik at tittel blir implementert i URL. Enkelt og intuitivt!

Gruppen har jobbet digitalt over Discord der en av medlemmene delte skjerm. Denne samarbeidsmetoden fungerte godt på de oppgavene som var utfordrende.

Besvarelsen er basert på kunnskap, pensum, og forelesningsnotater

Utfordringer:

Filtrert søk funksjonen er noe gruppen synes var særdeles utfordrende å løse. Filtrering på lokasjon (land og by) fungerer bra, men dato er ikke optimalisert.

Gruppen mener likevel at både søk, og filtrert søk – er noe som fungerer tilstrekkelig.

Kilder:

Ticketmaster nettstedet brukt som inspirasjon og utforske arrangementer mer visuelt:
<https://www.ticketmaster.no/>

Ticketmaster DEVELOPER ble brukt for å søke opp events og innhente API-id
<https://developer.ticketmaster.com/api-explorer/v2/>

Dette nettstedet ble brukt for å lettere forstå Validation Rules:
<https://www.knutmelvaer.no/blog/2020/04/a-practical-application-of-the-web-project-book/>

Sanity studio schema, denne nettsiden ble lest under arbeidet på Sanity sitt headless CMS system:
<https://www.sanity.io/docs/studio/schema-types>

Sanity Docs, et naturlig sted for kunnskap rundt Sanity
<https://www.sanity.io/docs?ref=navbar>

Brukte denne nettsiden for å få inspirasjon til bruk av useLocation
<https://reactrouter.com/api/hooks/useLocation>

Brukte denne nettsiden for å få inspirasjon til bruk av egenskapen; pathname
https://www.w3schools.com/Jsref/prop_loc_pathname.asp

Brukt webtricks når det var behov for mer informasjon rundt et tema, spesielt kap. 12
<https://lms.webtricks.blog/kurs/uin/sanity-og-groq>