

Begrunnelse for valg av oppgave/karakter

Jeg har valgt å sikte meg inn på karakteren D. Det er nivået jeg føler jeg kan klare å nå opp til med tanke på tiden jeg har til rådighet og kunnskapen jeg sitter inne med. Gjennom høsten har webutvikling vært et av de fagene jeg syntes har vært mest interessant, men samtidig mest frustrerende. Det har tidvis føltes ut som man har måttet lære seg et nytt språk, men uten ordbok.. Faget har gitt stor mestringsfølelse når man får til det man ønsker med koden sin, men på samme tid veldig frustrerende og tidskrevende. Spesielt når man ikke finner ut hvorfor koden ikke fungerer eller at ting ikke flytter seg dit man vil. Jeg skulle ønske vi hadde dette faget over to semester, hvor man lærte det mest grunnleggende i første semester, for så å bygge videre med vanskeligere ting i andre semester. Et område som har vært vanskelig for meg og som jeg kunne ønske vi kunne lært mer om, er flexbox og grid. Dette var temaer jeg syntes var vanskelig å lære seg på egenhånd, tross forsøk på spill og online video forklaringer. Dette blant annet var med på å bestemme hvilken karakter jeg skulle gå for, da det var et krav med bruk av flex/grid på en fornuftig måte, i karakter nivå C. Jeg har deltatt på alle forelesninger og lest i LMS-siden gjennom høsten, men føler dog at jeg likevel har et kunnskapsnivå som tilsvarer en D. Får jeg en D, så sier jeg meg egentlig veldig fornøyd.

Refleksjon og tolkninger

Jeg opplevde årets eksamensoppgave som oversiktlig. Det var enkelt å se hvilke krav som var satt til hver av karakterene og oppgaveteksten opplevdes konkret. Etter å ha gjennomført et forsøk på å løse oppgaven, sitter jeg igjen med en nettside som er tilnærmet identisk med malen som ble gitt i bilder. Et område av oppgaveteksten som forvirret meg litt var kravet til max og minimum vidde på artikkelkortene, mens på malen ser noen av artikkelkortene veldig mye større ut. Jeg valgte derfor å legge inn restriksjonene som beskrevet i oppgaven, men la også inn en høyde på de artikkelkortene som ser større ut. Dette for å matche malen best mulig.

Det var dog noen ting jeg ikke klarte å løse med css:

1. På about.html, i skjemaet, nærmere bestemt «Message» feltet, fikk jeg ikke til å lage et input felt som gjør det mulig å putte inn mye tekst. Trykker man på feltet vil man starte å skrive i midten av boksen. Jeg fant dessverre ikke ut av hvordan man løser dette.
2. På products.html har jeg forsøkt å legge inn et bakgrunnsbilde med teksten i midten av bildet. Dette har jeg klart, men bildet blir dessverre dratt i prosessen. Jeg forsøkte å legge in bilde som et bakgrunnsbilde først, deretter legge på opacity, men da ble teksten også berørt. Dette var derfor det beste jeg fikk til uten at bildet ble for stort eller at teksten ble berørt av opacity.
3. Jeg har inntrykket av at mine <hr> har en kantlinje/skygge. Jeg har forsøkt å finne en løsning på hvordan man fjerner den, men har dessverre ikke funnet fremt til noe godt svar.
4. På products.html, i Development-seksjonen, er mellomrommet mellom de to artikkelkortene ikke identisk med malen, men det var det nærmeste jeg klarte å komme.

Ut ifra oppgaveteksten tolket jeg det som at man kunne bruke samme bilde til bakgrunnsbilde på både products.html og about.html, da det ikke stod spesifikt at man måtte bruke forskjellige bilder. Det står også nevnt i oppgaven at bilder fra zipfilen kan brukes fritt og jeg har derfor ikke skrevet kilder på disse.

Litteraturliste

1. Facebook. (U.Å). Hentet 15. November, 2023 fra <https://www.facebook.com/>
2. Google. (U.Å). *Høgskolen i Østfold (Bilde)* Google Maps. Hentet: 16.November, 2023 fra <https://www.google.com/maps/place/Høgskolen+i+Østfold/@59.1287986,11.3339468,15z/data=!4m6!3m5!1s0x464412f0d344246f:0x4e47f19c99b253b1!8m2!3d59.1292475!4d11.3528033!16zL20vMDNkaGI5?entry=ttu>
3. Htmldog. (U.Å). *Borders*. Hentet 16.november, 2023 fra <https://www.htmldog.com/guides/css/beginner/borders/>
4. Instagram. (U.Å). Hentet 15. November, 2023 fra <https://www.instagram.com/>
5. Karlsen, A.C. (2023, 04. Oktober). *RESPONSIVT-DESIGN*. Github. Hentet 15. November, 2023 fra <https://github.com/HIO-Webutvikling/WEBUTVIKLING2023/blob/main/RESPONSIVT-DESIGN/04.10/index.html>
6. Karlsen, A.C. (2023, 19. Oktober). *HTML-SKJEMA*. Github. Hentet: 15.november, 2023 fra <https://github.com/HIO-Webutvikling/WEBUTVIKLING2023/blob/main/HTML-SKJEMA/index.html> (skjema)
7. Kevin Powell. (03.mai, 2022) *Background images with HTML &CSS*. (Video) YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zHZRFwWQt2w> (bakgrunnsbilde)
8. Linked In. (U.Å). Hentet 15. November, 2023 fra <https://www.linkedin.com>
9. Lorem Ipsum. (U.Å). *Lorem Ipsum Generator*. Hentet 15. November, 2023 fra <https://loremipsum.io>
10. Placeholder. (U.Å). *Placeholder. A simple fast and free image placeholder service*. Hentet 16. November, 2023 fra <https://placeholder.co>
11. W3Schools. (U.Å). *HTML <hr> Tag*. Hentet 16. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/tags/tag_hr.asp
12. W3Schools. (U.Å). *CSS Background Image*. Hentet 16. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/css/css_background_image.asp
13. W3Schools. (U.Å). *HTML Forms*. Hentet 16. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/html/html_forms.asp

14. W3Schools. (U.Å). *HTML Form Attributes*. Hentet 16. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/html/html_forms_attributes.asp (skjema)
15. W3Schools. (U.Å). *Image text*. Hentet 28. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/css/tryit.asp?filename=trycss_image_text_center2
16. W3Schools. (U.Å). *CSS Opacity/Transparency*. Hentet 28. November, 2023 fra https://www.w3schools.com/css/css_image_transparency.asp
17. 9699186. (18. September, 2018). *Marble Paperclip* (Fotografi) Pixabay. <https://pixabay.com/photos/marble-paperclip-mockup-flatlay-3683817/>