

Syfte och målgrupp

Syftet med detta projekt är att simulera en bankomat i webbläsaren där användaren kan logga in med en fyrsiffrig pinkod och därefter utföra vanliga banktjänster som att kontrollera saldo, sätta in och ta ut pengar. Projektet är ett övningsmoment i programmering.

UI-skisser och mockup

Under planeringsfasen skissades designen upp med fokus på att efterlikna en riktig bankomat. Gränssnittet består av:

- En skärm med svart bakgrund som visar aktuell status eller information.
- En knappsets med siffror 0–9, tydligt utformad i grid.
- Funktionsknappar: "Saldo", "Uttag", "Insättning".
- Ett dolt inloggningsfält som visar stjärnor när användaren slår in koden.
- När en administratör loggar in visas "ADMINLÄGE" och ett extra panelgränssnitt öppnas där användare kan läggas till eller tas bort.

Responsivitet och kontrast har beaktats med en mörk temadesign och tydliga knappar.

Så här uppfyller min webbplats GDPRs kriterier

Applikationen lagrar endast simulerad information lokalt i webbläsarens localStorage. Ingen användardata skickas över nätet eller sparas externt. Användarna är påhittade objekt utan personligt identifierbar information. Därför berörs inte projektet av GDPR-krav som t.ex. samtycke eller cookie-hantering.

Versionshistorik och tekniska förändringar

Projektet har gått igenom flera tydliga versionssteg från enkel prototyp till en fullfjädrad bankomat med användarhantering.

Version 1.0 – Grundläggande funktionalitet

- Inloggning genom att skriva in en pinkod och trycka på Enter.
- Visning av saldo.
- Enkel knappstruktur med tre funktioner: "Saldo", "Insättning", "Uttag".
- All kod hårdkodad i JavaScript utan uppdelning av användare.

Version 1.1 – Bättre användarinput

- Förbättrad inloggning: kod matas in via knappar, utan Enter.
- Inputfält döljer pinkod med stjärnor (*).

- Layoutförbättring: CSS Grid på knappsats, tydligare skärm.

Version 1.3 – Förbättrad beloppsinmatning

- Tidigare kunde man skriva in belopp manuellt vilket öppnade för fel som negativa tal och decimaler.
- Nu sker all beloppsinmatning via gränssnittets "fysiska" knappar, vilket eliminerar risken för felinmatning.

Version 1.5 – Objektorienterade användare

- Användarna omstrukturerades till JavaScript-objekt med egenskaper som pin, saldo och namn.
- Inloggningen letar nu efter rätt användarobjekt baserat på pinkod.

Version 1.8 – localStorage införs

- Användardata kan nu sparas lokalt i localStorage.
- Saldoändringar bevaras mellan siduppdateringar.
- Funktioner för att ladda och spara användare till localStorage.

Version 2.0 – Adminläge och hantering av användare

- Ett särskilt administratörskonto känner igen pinkod och visar "ADMINLÄGE".
- Ny panel visas för att skapa och ta bort användare direkt från gränssnittet.

Tester och testresultat

Testning har genomförts manuellt i olika scenarier:

- Fel pinkod
- Rätt pinkod, olika användare
- Uttag av mer pengar än saldo (felmeddelande visas)
- Spara och återöppna sidan (saldo kvarstår)
- Lägg till och ta bort användare som admin

Projektet fungerar korrekt i moderna webbläsare som Chrome, Firefox och Edge.

Analys av webbprojektet efter färdigställan

Detta projekt har gett praktisk förståelse för hur DOM-manipulation och händelsehantering fungerar i JavaScript. Jag har lärt mig hur man strukturerar

användardata som objekt, sparar det lokalt och bygger dynamiska gränssnitt med if/else-logik.

Den sista versionen är en stabil grund för vidare utveckling, t.ex. med PIN-återställning, kvittofunktion eller säkerhetsfördröjning.