

# CPH Architects

**Formål:** At træne opsætning af en webapplikation til mobiltelefon

**Mål:** Eleven har opsat en webapplikation og kender grundlæggende kode- og formateringsstrukturer. Der kan gøres rede for semantisk valg og opsætning af kode.

**Niveauer:** Opgavens primære niveau er som skrevet i produktbeskrivelsen men kan udvides med elementer fra listen *Udvidelser*

**Faglige elementer:**

- HTML
- CSS
- Evt. lidt Javascript ifm. udvidelserne

**Aflevering:** LMS

**Evaluerings:** Opgaven evalueres løbende og der gives en mundtlig bedømmelse af det endelige produkt. Der lægges særlig vægt på forståelse for valgt semantisk opsætning og den selvstændighed og undersøgelse af elementernes funktionalitet og indstillinger (med indstillinger menes properties)

## Produktbeskrivelse

Produktet er en webapplikation som fortæller om nogle af Københavnske historiske bygningsarkitekter.

I tekst og billeder fortælles om arkitekternes fremtrædende bygningsværker og arkitektens historiske baggrund.

Målet med webapplikationen er at skabe interesse for den københavnske bykultur hvor små historier og billeder giver den besøgende en oplevelse af at være tilstede i fortiden.

Webapplikationen anvendes primært på besøg i København hvor mobilen anvendes, enkelte bruger iPads og til undervisningsbrug anvendes tillige almindelige computere. Det betyder at applikationen skal være skalerbar og tage sig godt ud på alle enheder.

## Opgavebeskrivelse

Din opgave er at fremstille en webapplikation ud fra de udleverede wireframes, styleguides og produktbeskrivelse. Standardtekster og billeder er ligeledes udleveret og det er op til dig hvorvidt du kan supplere applikationen med indhold og materiale.

Når opgaven er løst, kan du vælge et eller flere emner fra listen Udvidelser. Det er ikke et krav at vælge noget, men er du færdig før tid kan du med fordel udfordre dig selv.

## Tekniske krav til opgaven

- Applikationen skal opbygges så brugeroplevelsen tilpasser sig brugerens enhed. Brug media-queries (@media) til at tilpasse brugeroplevelsen til de forskellige typer af enheder ud fra en 'mobile-first' tilgang.
- Applikationen skal opbygges i en semantisk struktur, så det i kode, såvel som i browseren fremstår overskueligt og velstruktureret.
- Applikationen skal opbygges i skalerbare enheder, så der tages højde for brugerens mulighed for at skalere browservinduets indhold. Husk at tænke over om du kan udnytte skrift-størrelserne i browserens indbyggede typografiark (user agent stylesheet).
- Applikationen skal opbygges i komponenter. Overvej at lave css i separate filer så du kan importere dem i en samlet fil. Tænk over hvordan den "generelle" styling for siden (det overordnede layout, farver, skifter og størrelser mv.) kan udskilles i separate css-filer, så også de bliver til genbrugelige komponenter.

## Udvidelser

Når du er færdig med at kode opgaven, og den overholder de tekniske krav ovenfor, kan du udvide den med et eller flere af nedenstående punkter:

- Tilpas din css til at understøtte så mange browsere som muligt, ved fx at bruge feature-queries (@supports). Overvej hvilke css-egenskaber det måske er nødvendigt at gøre det med.
- Erstat evt. css-drop-down menuen med en javascript-menu.
- Bedømmelse: Overvej hvordan de enkelte bygningsværker og arkitekter kan bedømmes (kun design)
- Quiz på siden (kun design)
- OpenStreetMap + evt. DigitalGlobe Platform til satellitbilleder
- Video
- Overvej og kom med et bud på hvordan applikationen med fordel kunne udvides.
- Hvor tænker du at applikationen kunne videreudvikles med noget javascript?