



W

GRUPPE 21 | WESTERLIFE

DOKUMENTASJON



Innhold

Innledning	s.	4
Idé- og konsept	s.	5
Søke fakta rundt skolen	s.	6
Handlingsplan	s.	8
Uheldige Scenarioer	s.	12
Utviklingsmetodikk	s.	13
Prototype	s.	15
Målgruppen, Usability, Design-prinsipper, Universell utforming, etc	s.	18
Git	s.	20
Tekniske valg	s.	22
Refesanser	s.	23

Generelt

Emnekode og emnenavn:

PRO101 Webprosjekt

Innleveringsdato:

28.05.17

Antall sider:

23

Antall ord:

3335

Gruppenummer:

21

Studentnavn & Studentnr:

Benjamin Borgen Ha | 703970

Glenn Kenneth Linden | 704265

Simen Johansen | 703976

Tomas Rekstad | 703865

Studentene bekrefter at de har gjort seg kjent med, og fulgt, retningslinjer for intellektuell redelighet.



Innledning

Gruppa har tatt utgangspunkt i å lage en interaktiv løsning med tema Westerdals, og hva slags tilbud det er rundt de ulike campusene Brenneriveien, Fjerdingen og Vulkan. Vi har valgt å kalle løsningen vår for **WesterLife**.

Vi ønsker å sette et større fokus på nærområdet og mulighetene rundt campusene, for ikke å glemme studiene. Det skal bli mer sosialt rundt skolen hvor man kan følge ulike arrangementer, ta en del i samfunnet og bli bedre kjent med studenter og området.

WesterLife tilbyr en søkemotor, kart og være en informativ plattform for

området rundt de forskjellige campusene.

Du skal kunne melde deg på arrangementer i nærheten av skolene og søker etter diverse spisesteder, butikker, kafeer, utesteder, parkliv og trening. WesterLife skal gi unike opplevels-er for unge og gamle, og tilretteleg-ge for en enklere hverdag.

Du skal oppleve noe særegent gjennom WesterLife, ved å finne noe som er av relevans for deg som bruker og dine interesser, om det er å spille kort spill på Outland ved Gunerius, en øl på Café Sara eller en joggetur langs Akerselva.

Idé- og konsept

Det første vi valgte å gjøre da vi skulle utarbeide idé- og konsept, var å bli kjent med gruppen og oppgaven. Deretter valgte vi å bli kjent med nærområdet, søke fakta rundt campusene, og få en mer generell forståelse for omfanget. Vi valgte å gå en tur, tok bilder og fikk snakket litt om oppgaven, hva vi ønsker at siden skal inneholde, hvor mange skoler og eventuelle hindringer de forskjellige forslagene kunne møte på.

For at vår løsning skulle bli så kreativ som overhodet mulig, ble vi fort enige i at den kreative prosessen var essensiell. Samarbeid i en gruppe er svært viktig og en skreddersydd slagplan om hvordan ideen og konseptet skal utvikles, kom godt i bruk. Da vi fikk definert dette rammeverket kom vi til den kreative fasen, altså idéutviklingen, og hvordan vi skulle løse ulike problemstillinger.

Vi løste dette med brainstorming, idémyldring, tankekart og lignende. (se vedlegg) Ved definering av forskjellige problemer kom vi frem

til en prosess som passet gruppen vår på en veldig god måte. Det som er viktig med en idéfase er at man har en konkret slutt med et resultat, et konsept. Konseptet skal fortelle hvordan vi ønsker at løsningen skal kommunisere vår idé til brukeren og hvordan vi ønsker å gjennomføre det.

Gruppen ble enige i at en handlingsplan for hvordan oppgaver skal bli utført, og vi utarbeidet en handlingsplan som forteller hvordan vi løste det så effektivt som mulig. Dette bidro til å bygge en god grunnmur for alt gruppearbeidet.

Etter mye om og men, kom vi frem til at gruppen ville lage en løsning som skal vise spisesteder, puber, treningsmuligheter og diverse tilbud for elever og lærere rundt campusene. Brukeren skal kunne basert på søk av nøkkelord finne ønsket områder, eller forslag til aktiviteter rundt campusene.

Løsningen skal tilby et stilrent design med god usability og brukervennlighet.

Søke fakta rundt skolen

Fjerdingen

Bygget er spesialtilpasset for undervisning på dagtid, og egner seg godt til prosjektarbeid i grupper på kveldstid. Vi vet at studentlivet dreier seg om mer enn bare studier, og har selvfølgelig sørget for at bygget også er rustet for studentfester, utstillinger, konserter og andre typer arrangementer. I første etasje ligger Sjenkestua; en bar hvor studentene selv har styringen, og de tradisjonsrike festene våre vil også bli holdt der. Både på campus Vulkan og campus Fjerdingen finner du en fabelaktig kantine med variert, sunn og fristende mat til studentvennlige priser. Vi har også vegetarianertilbud.

Vårt nye campus ligger sentralt plassert ved Akerselva på nedre del av Grünerløkka, med gangavstand til oslofolkets nye favorittgate, Torggata. Langs elva er det parkområder og turstier, men også rester av Oslos industrihistorie. I nærheten av campus Fjerdingen vil du oppdage mange små kafeer, restauranter og barer. Bydelen er også et populært shoppingområde, med originale designbutikker og mange vintage og second-hand butikker. Like nord for Grünerløkka finner du Torshov, med kultursentrene Soria Moria og Trikkestallen. Et roligere område med store parker og avslappende kafeer.

Vulkan

I likhet med de andre campusene har campus Vulkan gjennomgått en oppgradering. Auditoriet i underetasjen har blitt forbedret, og hele bygget har fått et flunkende nytt ventilasjonsanlegg. En rekke spesialrom har blitt bygget om for våre studenter på Skuespill, og avdelingen for film, tv og spill: Fotostudio og workshop med grønn, hvit og svart bakgrunn for effektopptak, utstyrslager, og mingleområder. I fjerde etasje har skuespillerutdanningen fått en egen fløy med blackbox.

Vulkan ligger sentralt plassert ved Akerselva på nedre del av Grünerløkka, i samme område som Mathallen og konsertlokalet Vulkan Arena. Studentene våre benytter seg mye av Kubaparken om sommeren, som ligger rett utenfor høyskolebygget. På Grünerløkka er det mange små kafeer, restauranter og barer. Bydelen er også et populært shoppingområde, med originale designbutikker og mange vintage og second-hand butikker. Like nord for Grünerløkka finner du Torshov, med kultursentrene Soria Moria og Trikkestallen.

Brenneriveien

Med nytt gulv, veggger og nymalte undervisningsrom er det kun bærebjelkene som står igjen. Området langs Akerselva har en industriarv som gjenspeiles i alle byggene.

Det har vært viktig for oss å bevare, slik at bygget fornyes uten å forfines. På Campus Brenneriveien er det blant annet green screen-rom, klipperom, grov – og finverksted. Det pulserer av kunst, kultur og uteliv. Lokalene i Brenneriveien 9 bevarer historien i bygget og området, og gjenspeiler områdets utvikling.

Handlingsplan

Fargekode:

- Felt som er rent gult = kode
- Felt som er rent blått = design
- Felt som er rent rødt = Informasjon & Tekst

Syntaks:

- Navn = de individuelle personene som skal utføre oppgaven eller være ansvarlig
- Alle = oppgaver som alle må utføre
- Gruppe = oppgaver vi løser sammen som en gruppe (gjennom diskusjon og brain-storm)
- Hovedansvarlig er de som setter seg ansvarlig for å styre arbeidet og arbeidsmengden i kategorien.
- Hjelpearbeider er de som ikke er direkte ledere for kategorien, men arbeider med oppgaven i kategorien.

Hva skal gjøres	Hovedansvarlig	Hjelpearbeider	Hvilke verktøy	Deadline
Designe og utarbeide handlingsplan dokumentet.	Simen, Benjamin, Tomas	Alle	Google drive, Word, InDesign	26.05.17
Ferdigstille oppgaven	Alle		CSS, HTML, Word, Internet, Photoshop, php.	27.05.17
Klargjøre presentasjon	Simen, Benjamin	Gruppe	Powerpoint, Inter-nett, pro-jektor	29.05.17

Koding				
Plassere generell template for siden	Tomas	Alle	Github, Google drive, sublime text e.l.	25.05.17
Kode "index/søke" siden	Tomas, Glenn	Gruppe	Benytte seg av design tem-plate	25.05.17
Kode "resultat" siden	Tomas, Glenn	Gruppe	CSS, HTML og PHP	22.05.17
Kode "info" siden	Tomas, Glenn	Gruppe	CSS, HTML og PHP	22.05.17
Kode "om" siden	Tomas	Gruppe	CSS, HTML og PHP	22.05.17
Kode databasen	Glenn	Gruppe	MAMPP, MyS-QL	22.05.17

Design

Alle Gruppe Photoshop 30.04.17

Designe generell template for siden	Tomas	Gruppe	Photoshop	28.04.17
Utforme generell template for siden	Gruppe		Brainstorm, diskusjon, photoshop	28.04.17
Designe utseende på header	Tomas	Gruppe	Photoshop	15.04.17
Utforme utseende på header	Gruppe		Brainstorm, diskusjon, photoshop	15.04.17
Designe utseende på de forskjellige sidene	Tomas	Gruppe	Photoshop	15.04.17
Utforme utseende på de forskjellige sidene	Gruppe		Brainstorm, diskusjon, photoshop	15.04.17
Designe utseende på footer	Tomas	Gruppe	Photoshop	15.04.17
Utforme utseende på footer	Gruppe		Brainstorm, diskusjon, photoshop	15.04.17

Handlingsplan

Tekst & Informasjon

Skrive informasjon til "home" siden / om

Benjamin, Simen Gruppe

Google Drive, word.
25.05.17

Benjamin, Simen Alle

Word, Drive
25.05.17

Tillegg

Mobil optimalisere siden

Tomas

Alle

CSS, HTML og PHP
28.05.17

Tabell for eventuell forekomst av

Uheldige Scenarioer

Hva kan gå galt? Hindringer?	Hvordan kan vi forebygge?	Løsning hvis problemer oppstår	Plan B
Scenario 1: Tiden strekker ikke til.	Setter frister slik at alt innhold er klart en dag før innleveringsdatoen. Dermed har alle på gruppen en ekstra dag til å fullføre eventuelle uferdig arbeid.	Blir det likevel for lite tid, har vi en prioriteringsliste rangert fra viktig til mindre viktig.	Droppe unødvendig innhold eller deler av det.
Scenario 2: Problemer med å sette opp databasen	Mangler en kolonne, eller om det blir vanskelig å sette opp og koble sammen.	Passe på å få alle kolonner og tabeller til å samkjøre. Kjør flere forskjellige statements m.m., for å hele tiden vite at det fungerer.	Lage en ryddigere tabell med færre kolonner.
Scenario 3: Vi jobber med et problem vi ikke klarer å løse på egen-hånd.	Fordele arbeidsoppgaver i henhold til det enkelte gruppemedlemmets styrke, eller spørre en veileder om hjelp/råd.	Diskutere problemet i felleskap, og prøve å komme til en løsning.	Spørre en veileder om råd, eller om vi kutter ut problemet og kommer med en annen løsning.
Scenario 4: Koden blir pillet på, ødelagt, slettet eller går tapt.	Vi bruker GitHub. Der backer vi alt opp hver dag. Vi ønsker også å ta en sikkerhetskopi hver dag til Google drive.	Kode på nytt fra sist fungerende backup. Hvis ingen har en backup må alle sette i gang å kode på nytt fra hukommelsen.	Gjøre små justeringer på handlingsplanen og tilrettelegge for en enklere gjennomført oppgave og levere den.
Scenario 5: Google API blir for innviklet og vanskelig	Lese oss opp på bruk av API og prøve å lære det.	Kan spørre om hjelp fra noen som evt. kan ha peiling på API og som har erfaring med det.	Forhåndstagge stedene så man kan se hvor de ligger i forhold til skolen.

Utviklingsmetodikk



Utviklingsmetoden vi valgte å bruke var www.trello.com. Trello gir deg som bruker et veldig godt perspektiv på alt- og alle du har å jobbe med, enten om det skulle være skole eller jobb. Det er en oversiktlig, enkel og brukervennlig måte å organisere alle aktive og inaktive arbeids-oppgaver. Man har muligheten til å velge mellom tre forskjellige pakker. Du kan velge Trello Enterprise som er en gratisversjonen. Trello Enterprise inkluderer alle Business Class funksjoner, men de er noe begrenset på enkelte områder. Trello Gold tilbyr større filer, flere power-ups og morsomme funksjoner man kan legge i tavlene. Business Class som gir flere verktøy og fordeler for en rimelig sum, noe mer tilpasset for større grupper og mer komplekse behov.

For vår gruppe og prosjektet vårt, var det tilstrekkelig med Trello Enterprise. Noen av ulempene som vi fant underveis var at maks størrelsen på filer er på 10 MegaByte, noe som kan bli et problem for enkelte grupper. Vi løste dette med å bruke Power-Ups. Power-Ups lar deg koble opp arbeidsgruppen til forskjellige applikasjoner som Dropbox, Github, Google Drive, Slack, Twitter, o.l. Trello lar deg koble enkelt filer, lenker, mapper o.l. til de forskjellige arbeidsoppga-vene i de forskjellige tavlene. Det Trello Enterprise ikke lar deg gjøre, er å bruke mer enn én Power-Up per tavle, noe som kunne vært veldig greit for oss som bruker GitHub, google drive o.l. Vi valgte å bruke Google Drive ettersom alle i gruppen var godt kjent med plattformen på forhånd, som ga oss muligheten til å linke større filer til de forskjellige arbeidsoppgavene.

Noe vi oppdaget i løpet av de siste ukene av prosjektet, var at GitHub tilbyr et helt eget Kanban. Dette er tilgjengelig for alle brukere involvert i et repository, som har helt lik funksjonalitet som Trello. Det var et god lærepenge for oss, at ved neste anledning så har man muligheten til å ha alt i et system, samt at oss som brukere burde utforske ulike funksjoner litt mer.



Gruppen vår opplevde Trello som et godt verktøy som var nytt og lærerikt. Vi hadde en veldig god start hvor vi var aktive på å sjekke, følge opp og kommunisere prosess og resultat av de ulike arbeidsoppgavene. Vi har hatt svært god kommunikasjon i alle ledd og har holdt hverand-re godt oppdatert under hele prosessen. Vi var flinke på å lage kort med kort og konsist informasjon. Tavlene var organisert på en måte slik at alle medlemmene skjønte hva som foregikk i de forskjellige seksjonene av prosessen.

Vi var svært dårlig på bruk av kanban. Vi hadde en stødig fase i starten av prosjektet hvor vi regelmessig var inne og oppdaterte tavlene med nye og fullførte arbeidsoppgaver. Ettersom ukene gikk ble det færre kort i tavlene, med mer kommunikasjon via Facebook Messenger. Noesom vierfarte var at vi hadde en god struktur ellers, hvor vi fulgte en handlingsplan med klare arbeidsområder.

Vi hadde også god kommunikasjon ellers, så alle var klar over hva som ble jobbet med og hvordan vi lå an i prosessen. Ettersom gruppen vår endte opp på 4 medlemmer, så følte vi at det var tilstrekkelig med Facebook Messenger. Når vi ser tilbake på hvordan hele prosjektet har blitt løst, så burde vi og kunne helt klart vært flinkere på mange områder, hvor Kanban er av dem.

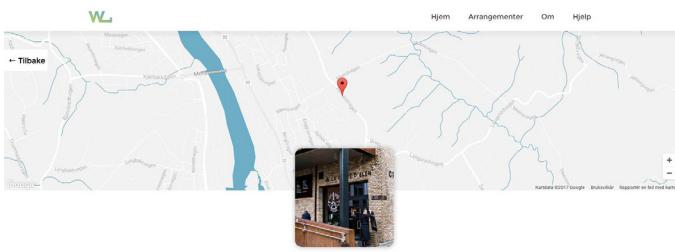
For oss som nybegynnere har det vært veldig god læring for oss, som uten tvil kommer godt med i andre prosjekter, enten i skole- eller jobbsammenheng.

Lenke til video for gruppens valg av Kanban se referanser.



Prototype

Prototype er en ukomplett versjon av en modell, eller skisse av et produkt for å få en bedre forståelse for hvordan det endte produktet skal ende opp. Fordelen ved å lage prototyper er å få tilbakemelding på hva som er bra, dårlig eller ting som kan gjøres annerledes. Hovedmålet vårt var å lage flere forskjellige prototyper, få de evaluert, slik at rammene for designet og funksjonaliteten skulle være på plass. Tomas som hadde god erfaring fra Photoshop, HTML og CSS tok på seg oppgaven for å lage de skisserte og den endelige prototypen.

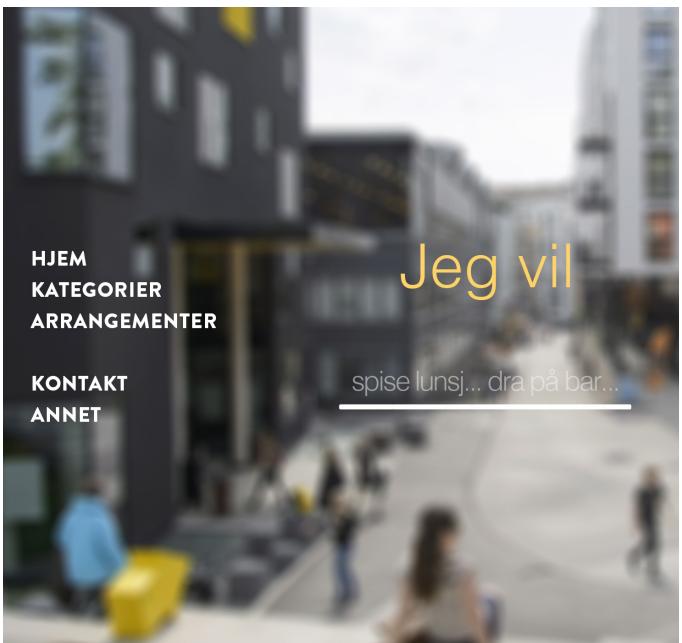


La Crepe d'Elen

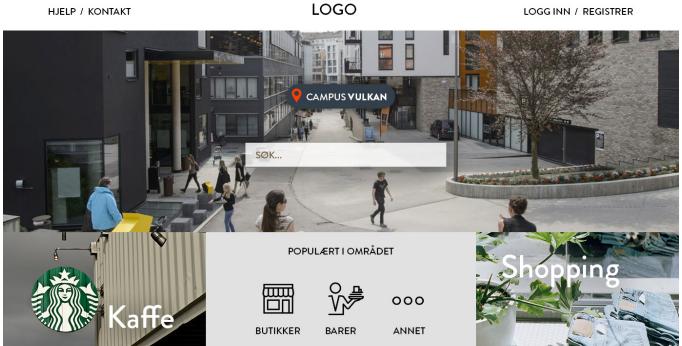
Vulkan 28, 0178 Oslo

ÅPENT I DAG: 10-23

Et ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed eget volutpat massa. Cras ornare accumsan tempus. Maecenas vel sollicitudin nibh. Cras dui odio, tincidunt ac arcu in, eleifend consectetur arcu. Nulla ut aliquet metus. Phasellus suscipit velit at accumsan tristique. Nullam pharetra, id arcu, ut ultricies nisi mollis sed.



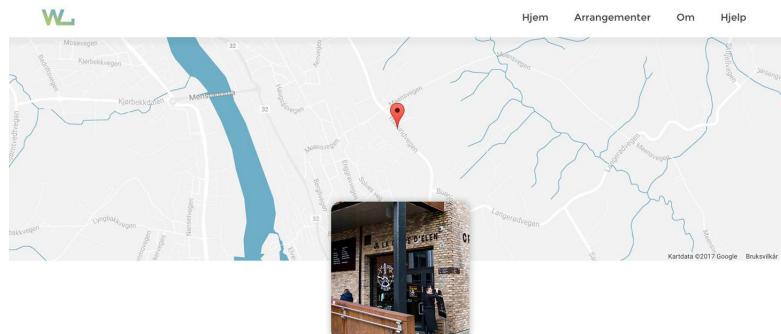
\# MAIN WRAPPER # /



UKJENTE PERLER



De skisserte prototypene ga oss som en gruppe et bedre, og mer helhetlig bilde av hvordan vi ønsket at den endelige prototypen skulle ende opp. Alle ble mer klar over hva slags funksjoner nettsiden skulle inneholde, og hva slags stil vi skulle gå for. I henhold til løsningen vår var det en veldig god fremgangsmåte for konstruktive tilbakemeldinger på hva som fungerte bra, og hva som ikke fungerte så bra. Etter mye om og et demokratisk valg så fikk vi stemt gjennom kombinasjoner av to ulike favoritter i gruppen som skulle resultere i den endelige prototypen. Designmessig så fikk vi en bedre forståelse ved bruk av veiledere med litt mer kjøtt på beina, som rettet kursen mot en mer interaktiv- og kreativ løsning.

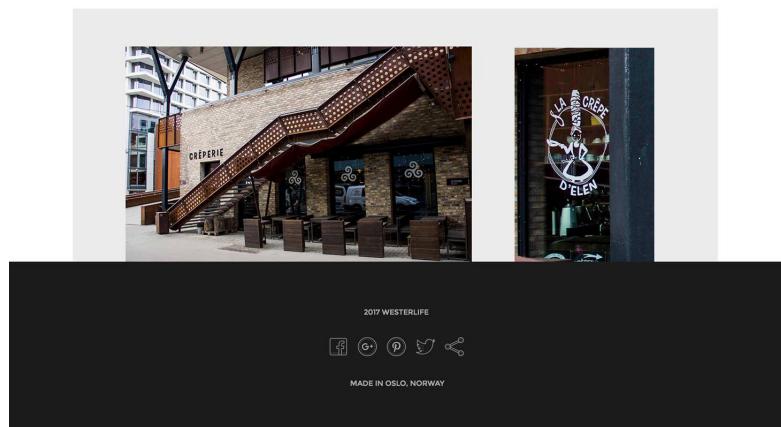


La Crepe d'Elen

Vulkan 28, 0178 Oslo



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
 Sed eget volutpat massa. Cras ornare accumsan tempus.
 Maecenas vel sollicitudin nibh. Cras dui odio, tincidunt ac
 arcu in, eleifend *consectetur* *arcu*. Nulla ut aliquet metus.
 Phasellus suscipit veli [Les mer](#)



Den endelige prototypen ble en god blanding av hva vi i gruppen hadde blitt enige i og tips fra andre. Vi fikk klare tilbakemeldinger etter gode samtaler med foreleser, freelancere og andre stikkprøver. Vi valgte å lage en digital prototype med enkle utforminger, bilder og lite tekst som la hele fundamentet for de kommende månedene med arbeid. Det var nærmest ingen funksjonalitet, men det ga oss et godt innblikk i hvordan forsiden ville se ut, samt hvor forskjellige knapper og søkefeltet ville finne seg på det endelige produktet.



Målgruppen Usability Designprinsipper Universell utforming etc

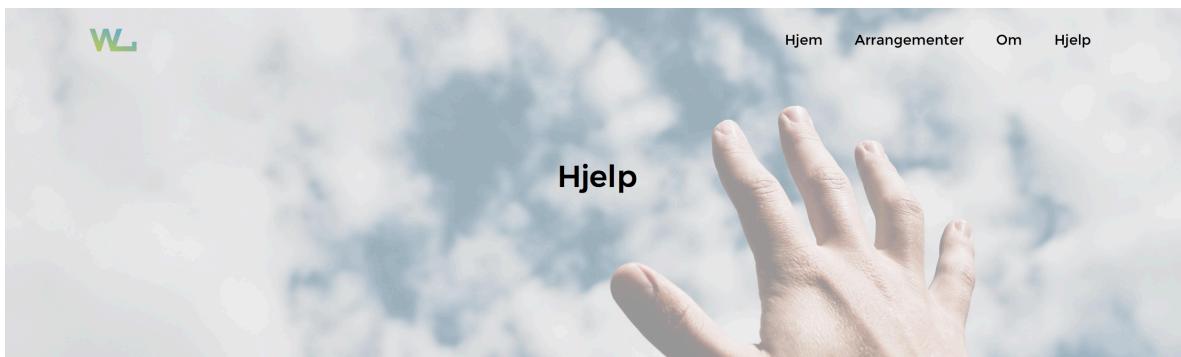
Målgruppen som vi har sett for oss er hovedsaklig ansatte og studenter ved Westerdals Oslo ACT, men den kan bli tatt i bruk av alle med noen form for relevans for Westerdals. Vi tok først i bruk campus Fjerdingen, men fant fort ut at det var like greit å ta med alle tre, med tanke på at de har lokasjoner som er i nærområdet av hverandre. Det er en plattform, eller løsning som tilbyr alle som vil gjøre noen form for aktivitet eller noe sosialt, som skal ha muligheten til å søke opp arrangementer eller steder etter gitt kriterier.

Gruppens forhåndsdefinerte kompetanse var svært lav da det kom til usability. Under hele prosjektet så følte vi at det ble mer og mer klart, hva slags tiltak som måtte gjøres og hvilke endringer som skulle gjøres for å bli så brukervennlig som mulig. Ved god bruk av veiledere, stikkprøver blant venner og bekjente med høyere kompetanse, så fikk vi god og konstruktiv kritikk som hjalp oss til de endelige funksjonalitetene.

Gruppen har fra første stund fokusert på at siden skal være enkel og brukervennlig. Det skal være lett for brukere å manøvrere seg rundt ved få tastetrykk og lite tekst. Brukskvaliteten skal være testet for smutthull, for så stilren og enkel design som mulig. Siden skal tilby fine og moderne visuelle former for enkle design-

prinsipper. Elementene på siden skal være symmetriske og rene i design, det skal være en rød tråd som strekker seg fra første til siste blikk. Gruppen ble enige i at vi ikke ville ha alt for mye som foregår rundt på siden, animasjoner o.l. Derav valgte vi nøytrale og lette farger som representerer fargen for teknologi avdelingen her på Westerdals. Et uttrykk vi har valgt å følge er «less is more» som er visuelt behagelig å se på.

Målet vårt da vi startet med prosjektet var at siden vår skal være enkel å bruke, det skal ikke foregå alt for mye slik at alle brukere involvert, om det er en voksen mann på 60 år eller en student på 19 år. Alle som er involvert i Westerdals på generell basis. Det er ikke en spesiell løsning for enkeltgrupper, men for alle, en felles løsning som kan koble alle aldre sammen til ulike aktiviteter basert på felles interesser og ikke samfunns prefikser. Det eneste grunnlaget du trenger å ha for bruk av vår nettside, er at du har brukt internett før.



Hvordan søker jeg?



Hvor kan jeg legge inn min bedrift/arrangement?

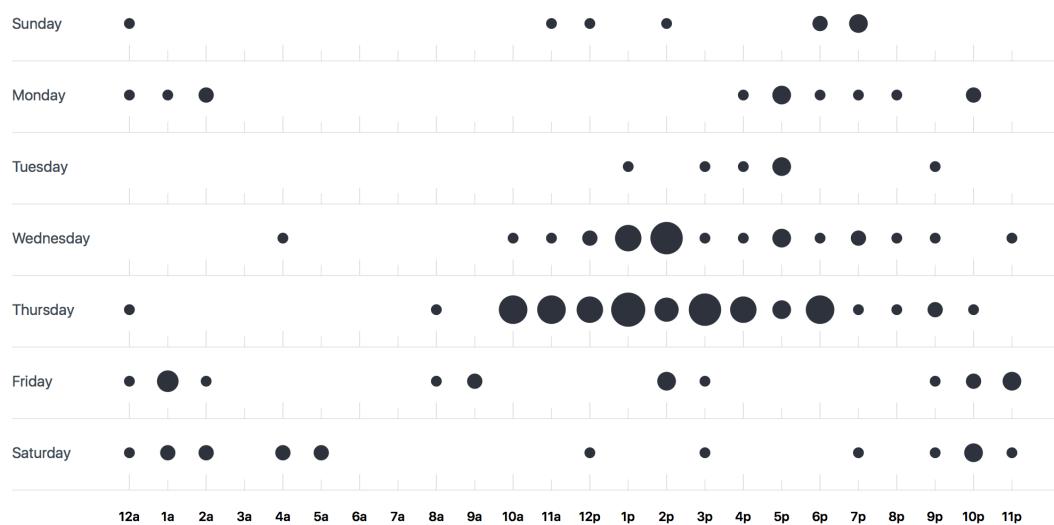
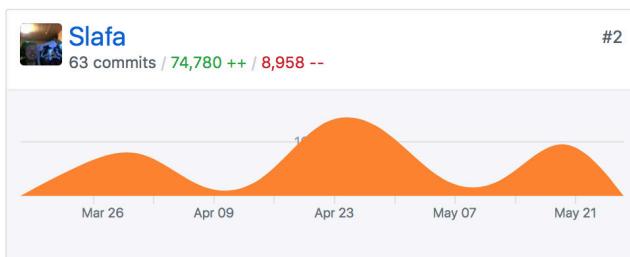
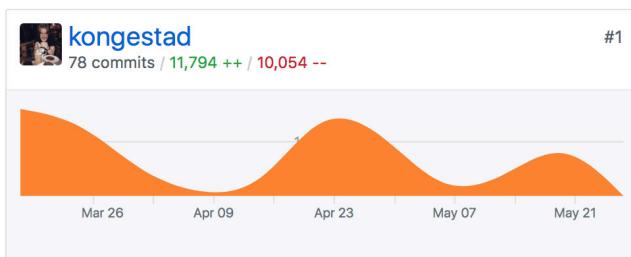


The screenshot shows a GitHub interface with a pull request titled 'Hjelpesiden'. The pull request has 841 changes across 6 files, with 6 changed files. The code editor displays a diff between two versions of a CSS file, specifically focusing on the 'main_title_right' section. The diff highlights changes in lines 62 through 78, including modifications to margin-right, margin-bottom, padding, border-bottom, and width properties.

Git

Git er et Source Code Management system, som lar flere brukere redigere forskjellige filer fra en mappe, også kalt et repository. For gruppen og prosjektet vårt var det en super innledning til bruk av Git, et veldig godt alternativ til andre programmer som Dropbox, Google Drive m.m. Man har muligheten til å velge open source eller enterprise. GitHubs open source samfunn er det største i hele verden og har flere millioner av prosjekter på GitHub. Open source er helt gratis å bruke for alle som er involvert. Enterprise lar gruppen din, arbeidsplassen om det skulle være en liten startup eller en stor bedrift, å lage private repository for en liten slant i måneden. Dette lar brukere jobbe på hemmelige prosjekter uten bekymring for uautorisert manipulering av kode.

Etter at gruppen vår ble litt bedre kjent, ble vi enige i at det var alfa omega at alle var innforstått med viktigheten i bruk av Git. Vi satt fort et mål at alle skulle forstå hvordan man bruker GitHub, og jevnlig oppdaterer repositoryet for færrest merge conflicts som overhodet mulig. Etter en god start med noen oppdateringer og en god flyt i arbeidet, dukket opp noen merge conflicts og hindringer underveis. Eksempelvis da Tomas hadde jobbet på info siden over en lengre periode og skulle synkronisere i GitHub, det resulterte i at flere timer med hardt arbeid forsvant i løpet av noen få sekunder. Git har lært oss at vi må regelmessig oppdatere endringer, ikke kun for å unngå merge conflicts, men for å vite hva slags endringer som blir gjort. Vi kunne vært flinkere på å commit'e små endringer, slik at det ikke blir store blokker med kode på ulike filer som blir endret. Alle kunne vært litt hyppigere aktive på Git, men det var noe som ble bedre ettersom tiden gikk, og det ble lagt til flere filer i repositoryet. Merge conflicts oppstår, og det kommer det alltid til å gjøre, men vi følte at vi hadde gode rutiner og kommuniserte godt som en gruppe. Dette resulterte i at problemene som oppstod alltid fikk en løsning.



Som en gruppe så følte vi alle sammen at Git kom godt i bruk og at det var et verktøy som pas-set ypperlig for prosjektet vårt. Alle som skal eller jobber i prosjekter som regelmessig får endringer i flere ledd, vil ha nytte av å bruke Git. Vi som studenter og forhåpentligvis kommende arbeidstakere, kommer til å bruke Git eller noe lignende senere. Dette var en meget god læringsprosess, som vi fikk en god og oversiktlig innføring i, både teoretisk og i praksis.

Tekniske valg

Bruk av Photoshop for å visualisere layout

Tomas valgte å bruke Photoshop for å enkelt lage skisser på layout som man kan kode om til en prototype av HTML, CSS og PHP. Grunnen til dette er ikke bare fordi han hadde mye erfaring med programmet fra før, men at det er en populær metode i bransjen.

Søkeforslag

Vi fant fort ut at vi måtte gi brukerne starthjelp, når det gjaldt søk. Da kom vi frem til at vi burde implementere en “autocomplete” funksjon. Det vil si at når en bruker på nettsiden starter å skrive inn i søkerfeltet, så vil det komme forslag under som man kan bla gjennom. Dette tillater bruker å finne ulike steder basert på hva man taster inn. Vi så at det ble mye lettere å bruke søkerfunksjonen etter vi fikk lagt inn det.

Google API

Gruppen ble fort enige i at vi ønsket et kart som skulle henvise til hvor skolene befinner seg, samt stedet du ønsker å finne. En ting vi fant ut var at det å implementere google API-et var litt mer kompleks enn hva vi hadde forutsett. Det ble investert mangt med timer i lesing av dokumentasjon, og ulike løsninger for at vi skulle få det slik vi ønsket at det skulle se ut. Glenn fant en svært god løsning som ga oss akkurat hva vi ønsket. Med litt design og annerledes fargevalg, ble det en rød tråd som følger blå- og grønnfargen gjennom hele siden.

Referanser

[unsplash.com](#)

Alle bilder som er brukt på nettsiden er lisensiert under Creative Com-mons Zero som betyr at du kan kopiere, endre, distribuere og bruke bildene gratis, inkludert kommersielle formål, uten å spørre om tillatelse fra eller gi henvisning til fotografen.

[colorhexa.com](#)

For å finne farger som passet sammen, og mer informasjon generelt om fargene.

Alt av tekst inne på enkeloppføringene er hentet fra nettsiden til de respektive sidene.

W

