|  |
| --- |
|  |
| Prøveeksamen |
| Visualisering 3.1 – Web Development |

|  |  |
| --- | --- |
| Formalia: |  |
| Afdeling | AspIT Lab |
| Underviser | Klement Johansen |
| Censor |  |
| Forløb | Modulperiode 3 efterår 2020 |
| Opgaven udleveres | Tirsdag den 5. januar 2021 kl. 08.45 |
| Opgaven afleveres | Torsdag den 7. januar 2021 kl. 14.00 |

Indholdsfortegnelse

[1 Moodtracker App 3](#_Toc60727715)

[1.1 Indledning 3](#_Toc60727716)

[1.2 Kravspecifikation 3](#_Toc60727717)

[1.2.1 Overordnede krav 3](#_Toc60727718)

[1.2.2 Krav til siden 5](#_Toc60727719)

[2 Ekstra opgaver 6](#_Toc60727720)

[3 Regler i eksamenslokalet 7](#_Toc60727721)

[4 Bedømmelseskriterier og evaluering 8](#_Toc60727722)

[4.1 Faglige læringsmål (70%) 8](#_Toc60727723)

[4.2 Personlige læringsmål (10%) 8](#_Toc60727724)

[4.3 Arbejdsevnemæssige læringsmål (20%) 8](#_Toc60727725)

[4.4 Eksamen 9](#_Toc60727726)

[4.5 Karakterskala 10](#_Toc60727727)

# Moodtracker App

## Indledning

Autisme Foreningen har fået en god idé. De vil lave en webapp, hvor mennesker med en ASF diagnose kan logge aktiviteter der enten giver eller tager energi og på denne måde kunne holde et energiregnskab. Denne dagbog skal i begyndelsen fungere som en dagbog.

## Kravspecifikation

I det følgende kan du finde de forskellige krav, der er til websiden, og til opgaven. Kravene er opdelt efter overordnede krav og krav til siden.

### Overordnede krav

For websiden gælder der følgende overordnede krav, som SKAL overholdes.

* Under udvikling skal du løbende anvende versionsstyringsværktøjet Git. Der skal oprettes et repository på GitHub som du løbende holder opdateret. Når du er færdig med opgaven skal du sende et link til dit repository til din lærer.
* Der er udleveret et screenshot der viser hvordan siden skal se ud. Din løsning behøver **ikke** ligne det udleverede billede ned til mindste detalje.
* Du skal til opgaven bruge front-end frameworket Vue.js.
* Du skal lave din styling selv og/eller bruge tailwindcss.
* Selvom designet er til mobil, så skal siden stadig se godt ud på tablets og PC.
* Du skal til eksamen kunne redegøre for:
  + Hvordan du praktisk har anvendt et front-end framework til at opstille sidens layout og forskellige komponenter.
  + Hvordan og hvorfor du har lavet forskellige JavaScript klasser og metoder.
  + Eventuel opdeling af din kode i genanvendelige dele. Det er ikke et krav men du skal vise, at du har taget aktive valg ift. hvordan din kode er opdelt.

### Krav til siden

Der er vedlagt screenshots af hvordan Moodtracking appen skal se ud.

Du kan også se noget af koden på [klementj/MoodTrackingApp](https://github.com/klementj/MoodTrackingApp). Der mangler blandt andet routing

Du kan prøve en [interaktiv prototype her](https://xd.adobe.com/view/75f01dff-d109-4f9f-ae5c-4a1957e6d928-20a3/?hints=off).

Emojis og andre svg ikoner [kan du finde her](https://codepen.io/klementj/pen/poEVPzY?editors=1100). Hvis du har brug for flere ikoner kan du finde nogle på [heroicons.com](https://heroicons.com/)

Der er følgende krav til siden:

* Der skal kunne oprettes nye aktiviteter ved klik på + knappen.
* Når en aktivitet gemmes, skal den komme frem på listen af aktiviter på forsiden med den indtastede data.
* Når der endnu ikke er oprettet nogle aktiviteter skal der stå ’Du har endnu ikke oprettet en aktivitet’.
* Data skal gemmes så den ikke forsvinder når browseren lukkes.

# Ekstra opgaver

Du kan lave disse opgaver, hvis der er noget fra kravspecifikationen, som du ikke kunne løse, eller hvis du er færdig og vil vise overskud.

* Tilføj nogle simple [Transitions Properties](https://tailwindcss.com/docs/transition-property). Fx kan en aktivitet fade på listen af aktiviteter ind når den er gemt.
* Opsæt app med Vue-Router
* Brug Vuex
* Opret side og funktionalitet til redigering af en aktivitet.
* Gem og hent data på Firebase.
* Lav et login system.
* Implementer disse [søde animerede emojis](https://codepen.io/aaroniker/pen/mdyYBPP)
* Hvis du selv kan komme på noget som kan forbedre appen, så må du også gerne lave det som en ekstraopgave.

# Regler i eksamenslokalet

* I må gerne ringe til jeres klassekammerater og spørge om hjælp.
* Hvis i er i tvivl om opgavebeskrivelsen så ringer i til læreren.
* Opgave og opgaveløsninger må ikke tages med hjem.

# Bedømmelseskriterier og evaluering

## Faglige læringsmål (70%)

* Du er fortrolig med din foretrukne kodeeditor og mindst én browsers udviklingsværktøj.
* Du kan anvende Git og GitHub til at håndtere versionering og vidensdeling af kode.
* Du har kendskab til et CSS framework som tailwindcss.
* Du kan udvikle med HTML, CSS og JavaScript.
* Du har kendskab til og kan anvende et front-end framework som Vue.js
* Du kan implementere designs der fungerer på flere platforme.

## Personlige læringsmål (10%)

* Du har afprøvet og udviklet dine evner til at indgå i et teamarbejde.
* Du kan give og modtage konstruktiv feedback.
* Du kan reflektere over egne kvalifikationer og interesser inden for webudvikling.
* Du kan udsøge informationer og præsentere disse i relevante sammenhænge.
* Du har udviklet dine evner til at omstille dig til andre arbejdsmetoder og teknologier.
* Du er opsøgende og nysgerrig i forhold til at lære nyt.
* Du har afklaret dit engagement og motivation for faget.

## Arbejdsevnemæssige læringsmål (20%)

* Du er i stand til at levere løsninger inden for en given deadline.
* Du kan dokumentere og videregive din viden.

## Eksamen

Det fremgår af modulbeskrivelsen at:

* Ved eksamen skal du, uden forudgående forberedelse, præsentere din løsning. Desuden skal du besvare spørgsmål fra eksaminator og censor.
* Til eksamen skal du løse én mindre uforberedt opgave som bliver stillet under eksaminationen.
* Eksamen gennemføres over 30 minutter, inkl. tid til bedømmelse, og den uforberedte opgave.
* Din besvarelse bedømmes efter den almindelige karakterskala og karakteren meddeles dig umiddelbart efter eksaminators og censors votering.

## Karakterskala

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakter | Betegnelse | Beskrivelse |
| 12 | Den fremragende præstation | Karakteren 12 gives for den fremragende præstation, der demonstrerer udtømmende opfyldelse af fagets mål, med ingen eller få uvæsentlige mangler. |
| 10 | Den fortrinlige præstation | Karakteren 10 gives for den fortrinlige præstation, der demonstrerer omfattende opfyldelse af fagets mål, med nogle mindre væsentlige mangler. |
| 7 | Den gode præstation | Karakteren 7 gives for den gode præstation, der demonstrerer opfyldelse af fagets mål, med en del mangler. |
| 4 | Den jævne præstation | Karakteren 4 gives for den jævne præstation, der demonstrerer en mindre grad af opfyldelse af fagets mål, med adskillige væsentlige mangler. |
| 02 | Den tilstrækkelige præstation | Karakteren 02 gives for den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af fagets mål. |
| 00 | Den utilstrækkelige præstation | Karakteren 00 gives for den utilstrækkelige præstation, der ikke demonstrerer en acceptabel grad af opfyldelse af fagets mål. |
| -3 | Den ringe præstation | Karakteren -3 gives for den helt uacceptable præstation. |

Tabel 1: Karakterskala for Visualisering Rutineret