

# Tentamen HTML3 (20.12.07)

## Instruktioner (onlinebaserad)

Arbetet med HTML3 måste ske individuellt. Det är **inte** tillåtet att kontakta andra personer under tentamen på något sätt, tänk er att ni sitter i sal och gör tentamen (vilket skulle ha varit fallet om inte för Covid19). Lösningen ska bestå av en zip-fil som innehåller **en mapp för varje problem** som ni har löst. I mappen ska det finnas en video samt filerna som behövs för att se webbsidan som ni har kodat (HTML, CSS, etc).

Vi har valt detta upplägg på grund av att vi inte kan ha tentamen i sal. Uppgifterna kräver dock samma kunskap: HTML och CSS.

## Uppgift

I samma mapp som detta dokument finns det 6 “problem-mappar”. I varje sådan mapp finns det en sk problemvideo som visar en webbsida och i denna beskrivs det hur sidan ska se ut och bete sig. Varje problem-mapp innehåller också en uppsättning filer (HTML, CSS och bilder) som är ett försök till att skapa sidan som visas i problemvideon. Webbsidorna som är kodade i filerna fungerar dock inte som de ska. Uppgiften består av att hitta felet/felen som gör att de kodade sidorna inte ser ut som den på problemvideon och att hitta lösningar så att de ser ut som på problemvideon.

För varje problem som ni väljer att lösa ska ni skapa **en video** där ni förklarar:

- A. Vad "problemet" är med koden, alltså varför den kodade sidan inte ser ut som den på videon.
- B. Hur koden (HTML eller CSS, eller båda) skulle kunna korrigeras så att sidan ser ut som den på videon. Den kan finnas olika lösningar, ni behöver bara förklara en av dem.
- C. Ni ska koda lösningen men detta behöver ni inte göra framför kameran.
- D. Ni ska dock visa den nya koden som ni har skapat.
- E. Ni ska också visa att den nya sidan ser ut och beter sig som den på problemvideon.
- F. Tillsammans med videon (i samma mapp) ska ni också lämna in filerna som ni har kodat.

**OBS: Ni får INTE använda class eller id för att lösa något av problemen. Ni måste istället använda olika former av advanced selectors.**  
**Undantag: Problem 4**

Videon du skapar ska vara en skärminspelning, som alltså visar din egen skärm (webbläsare och textredigerare, tex. Firefox och Visual Studio Code), där ni förklarar problemen (genom att prata och peka på skärmen) och hur man ska lösa dem. Använd gärna webbläsarens "inspekterare" för att förklara olika saker på sidan. Ni behöver inte synas på videon men ni måste (såklart) höras. Videon får **inte vara längre än 5 minuter**. Det enda rimliga är att ni spelar in videon när ni är vet exakt vad ni ska säga och hur ni ska lösa problemet.

## Betyg

För att få **G** krävs det att ni beskriver och kodar rätt **3 stycken** problem. För **VG** krävs det att ni beskriver och kodar rätt **5 stycken** problem. VG-delen är **inte** aktuell för er som läste kursen HT18.

## Inlämning

Klockan **12:05** kommer uppgiften på Canvas att stänga. Inga inlämningar kommer att accepteras som inte finns på Canvas så planera inlämningen väl. Lämna in en zip-fil så fort ni har tillräckligt för G. Fortsätt sedan mot VG, om ni vill, och lämna eventuellt in igen (en zip fil med alla lösningar) om ni är nöjda med resultatet. Jag tittar alltid på den sista inlämningen. Zip-filen ska innehålla en mapp för varje problem som ni löser (video samt kod). Döp mapparna till "Problem 1", "Problem 2", och så vidare. Ni behöver inte lösa dem i någon särskild ordning.

Om Canvas ger er problem vid inlämningen så går det bra att skicka ett email till mig (erik.pineiro@mau.se) med zip-filen, skriv tydligt vilken kurs och tentamen det gäller. Om era videos är stora kan ni behöva skicka fler än ett email (eller gå via [WeTransfer.com](https://www.wetransfer.com)). Emails ska vara skickade **före** kl. 12:05.