

## Projektbrief

Projektet är baserad på databasen som presenteras i dokumentet Projektdatabas PFW21. I databasen finns det information om ett flertal universitet och utbildningsprogram som kan läsas som utbytesstudier. All data är påhittad.

Projektet går ut på att skapa en webbaserad app som en student skulle kunna använda för att informera sig om potentiella utbytesprogram och -destinationer som finns.

För att kunna få ekonomi i appen kommer den att behöva visa annonser. Vi kommer att ge er ett fåtal annonser som ska kunna placeras på sidan. Varje annons kan presenteras i två olika storlekar: En "stor" annons som har proportionerna 1.5x10 (lång horisontell annons) och en "liten", med proportionerna 1x1 (kvadratisk). Er app måste kunna visa tre annonser samtidigt, ni väljer vilka proportioner som ska vara aktuella för appen.

Appbeskrivningen är, som ni ser, väldigt vag. Vi vill inte ge mer konkreta instruktioner eftersom en del av projektet går ut på att i team diskutera designen av appen (funktionaliteter och UI-design).

Appen ska dock kännas proffsig: genomtänkt UI, gemensamma headers och footers om det finns olika sidor, genomtänkt utseende för alla element som är interaktiva, etc.

## Projektfaser

### Fas 0: Projektledare

Första steget i projektet är att välja ut en projektledare. Varje team måste ha en projektledare. Ni kan själva välja om det kommer att handla om samma person under hela projektet eller om ni kommer att ha olika projektledare för de olika faserna. Projektledaren har taktpinnen men måste också delta i design, kodning, etc.

Varje team kan besluta om de vill ha andra ansvarsroller, som designledare, art director, etc.

Före start av designfasen (19.04, kl 10:15) ska projektledaren vara utsedd.

### Fas 1: Design (19.04 - 03.05)

Grundfrågan som ska lösas i denna fas är hur användaren ska kunna navigera datan för att kunna ta ett bra beslut om vart hen ska åka på utbytesstudier och vad hen ska studera där.

I fasen ingår lektioner om designverktyget Figma och om wireframing samt workshops där ni kan få stöd och feedback om designen.

Resultatet av denna fas är en eller två wireframe-design av appen som visar hur användaren kommer att interagera med appen. Designen ska vara ritat med hjälp av Figma och visa alla appens vyer och deras funktionella element. Elementen ska visas i rätt storlek och placering. Designen ska byggas så att den anpassas till olika skärmstorlekar (endast desktop).

Alla team ska presentera en G-version av designen. Teamen som överväger att gå för VG ska även presentera en VG-version av appen.

Resultatet måste vara klart och bli godkänd vid presentationen den 03.05. Det är den designen som sedan ska byggas och publiceras på internet. Avsteg från designen måste godkännas av läraren.

Det är förbjudet att under denna fas börja koda appen. Det är dock ok att göra små tester av specifika idéer för att besluta om de ska ingå i designen eller inte. Ett exempel skulle kunna vara att man i teamet vill testa om de hittar ett tillräckligt enkelt sätt att implementera drag and drop på en mobil.

## Fas 2: Kodstruktur (03.05 - 07.05)

Under denna fas ska teamet skapa ett dokument som beskriver kodplanen. Kodplanen ska beskriva tre eller fyra olika versioner av appen.

1. Första versionen inkluderar de mest basala delar. Denna version av appen behöver inte se ut som designen, versionen kan bestå av ett fåtal centrala funktioner.
2. Andra versionen ska börja se ut som designen men behöver inte inkludera alla funktionaliteter.
3. Den tredje är G-versionen av appen. Appen ska se ut och fungera som beskrivet i G-designen.
4. Den fjärde versionen är endast aktuellt för team som går för VG. Den visar VG-versionen av appen.

För varje version (varje del i dokumentet) ska följande rubriker finnas med:

- A. Funktionaliteter. Lista det som användaren ska kunna göra i denna version. Version 1 kanske inte har någon funktionalitet.
- B. Sidor. Lista HTML-filerna som ingår i versionen. Ange namn, beskriv innehållet och lista vilka CSS-filer och JS-filer som varje HTML-fil laddar upp.
- C. Funktioner. Lista funktionerna som ingår i versionen. För varje funktion ska ni specificera:
  - A. Namn och syfte med funktionen
  - B. Argument som den tar emot (om några)
  - C. Värdet som returneras (om något)
  - D. I vilken JS-fil ska funktionen deklarerar
- D. Globala variabler. Lista alla globala variabler och konstanter som ingår i versionen. Ange namn och syfte för varje variabel. Alla globala variabler och konstanter ska deklarerar i en egen JS-fil som heter `globalVariables.js`.
- E. CSS-filer. Lista CSS-filerna som ingår i denna version. Ange namn och beskriv vilka element som ska formateras från var och en av dem.

I fasen ingår det en lektion om kodplanering samt två workshops för att ställa frågor och få feedback.

Som i föregående fas är det förbjudet att under denna fas börja koda appen.

## Fas 3: Kodning (07.05 - 26.05)

Under denna fas ska appen kodas enligt det man har planerat i fas 1 och 2. Planen ska ses som ett riktningsskild dokument som kan ändras om behovet uppstår. Ändringar i designen måste dock godkännas av en lärare.

Kodningen ska ske via GitHub.

## Leverans

Appen ska levereras på Canvas som en zip-fil. I filen ska det finnas:

1. URL:et till projektets GitHub-repository
2. Alla filer som ingår i appen (JS, HTML, CSS, eventuella bilder)
3. URL:et till en på webben publicerad app. Det finns webbsupport-koder att hämta om ni inte kan eller vill använda de från webbkursen.

## Betyg

Vi presenterar en vag beskrivning av appen så att ni har fria händer när ni designar den. Det är första gången som ni behöver tänka på vilka funktionaliteter en app ska ha och hur de ska presenteras för användaren, och det är en viktig del av läroprocessen.

För att appen ska nå G måste den nå en viss komplexitet, och för VG en högre komplexitet. Komplexiteten kan bestå av olika saker (mängd information som visas, möjlighet att jämföra program, responsivitet, avancerade grafiska element, visualisering av data och navigation, etc). Ni kan välja vilka som ska ingå i er app.

Under designfasen kommer ni att presentera era idéer och få feedback, vid dessa tillfällen kan ni också få information om vilket betyg komplexiteten ligger på så att ni vet om ni behöver lägga till funktionaliteter eller inte.

Om ni är intresserade av VG föreslår vi att ni designar appen i två olika "versioner": En G-version och en VG-version. Sedan utvecklar ni först G-versionen (för att vara på den säkra sidan) och går vidare mot VG om ni fortfarande vill det. Det gör också att teammedlemmar kan "hoppa av" VG-delen om de så önskar.

## Individuella betyg

Medlemmarna i ett team får ett individuellt betyg. Oftast får alla medlemmar samma betyg men det behöver inte vara så. I samband med att ni använder GitHub kommer det också att vara enkelt att se vem som har bidragit med vad i koden. Det kan komma att spela roll när vi sätter betyget.

Notera dock att i projektet ingår det även en design- och planeringsfas, så projektet (och betyget) handlar inte endast om kodning.