

Portfölj projekt

Portfölj system för flexibel presentation av projekt.

Upphovsmän: Warhell Nasim och Henrik Björs

Användarmanual

Innehållsförteckning

SYSTEMBESKRIVNING	3
BASSTRUKTUR	4
SIDHUVUD	4
SIDFOT	4
STANDARDSIDAN	5
FÖRKLARINGAR	5
LIST SIDA	6
FÖRKLARINGAR	6
TECHNIQUES SIDA	7
FÖRKLARINGAR	7
SÖKNING VIA SÖKFÄLTET	8
FÖRKLARING	8
ADVANCED SEARCH SIDA	9
FÖRKLARINGAR	9
PROJECT SIDA	11
FÖRKLARINGAR	11
ERROR SIDA	12
FÖRKLARINGAR	12
LÄGGA TILL PROJEKT	13
REDIGERA PROJEKT	13
BYTA UT STOR BILD	13
LÄGGA TILL TEKNIK	13

Eat - Sleep - Code

Detta är en portfoliosida för våra projekt

Utvalt projekt

2: Sokoban, [Demo sida](#)

Spelet sokoban är ett pusselspel

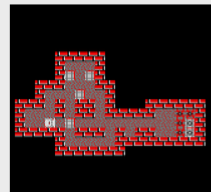
Tekniker: Python

Startdatum: 20014-09-24

Slutdatum: 2014-09-28

TDP002, Imperativ programmering

2 Personer

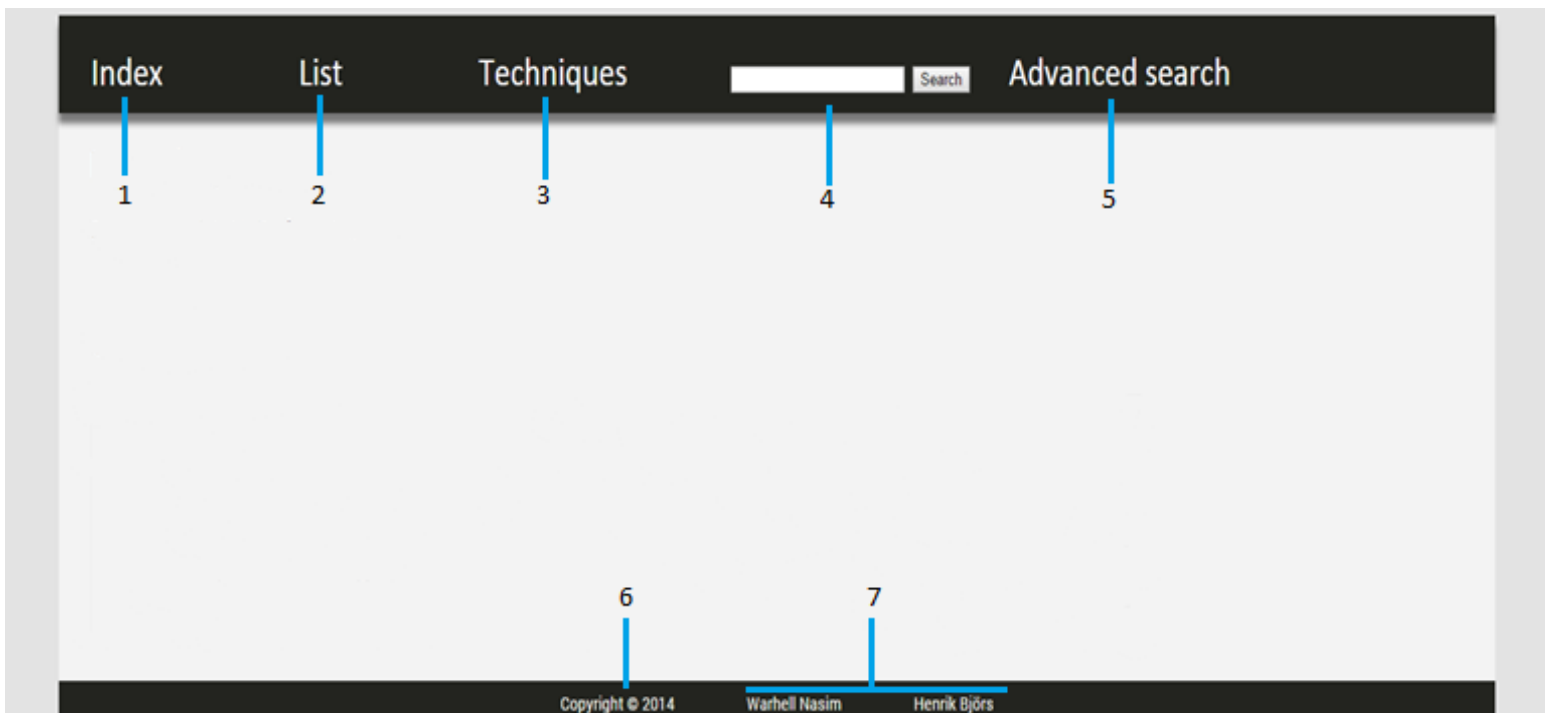


Systembeskrivning

Portföljsystemet är en mallbaserad webserver skapad utav Warhell Nasim och Henrik Björs.

Portföljsystemet förenklar hantering utav mindre portfolio hemsidor för användare med begränsad kunskap inom HTML och programmering överlag. Detta gör det möjligt för mindre datorvana användare att presentera sina projekt.

Basstruktur



Så här ser basstrukturen ut. Sidhuvudet och sidfoten finns med på varje sida, vad som skiljer sig mellan sidorna är innehållet emellan.

Sidhuvud

1. Index tar dig till standardsidan, även kallat förstasida.
2. List länkar till en sida med alla projekt listade efter projekt nummer.
3. Techniques länkar till en sida med alla projekt listade efter tekniker
4. Sökfältet söker igenom alla projekt för att sedan presentera alla träffar.
5. Advanced search tar dig till sidan med avancerade sökalternativ.

Sidfot

6. Copyright information.
7. Upphovsmännens namn.

Standardsidan

[Index](#) [List](#) [Techniques](#) [Search](#) [Advanced search](#)

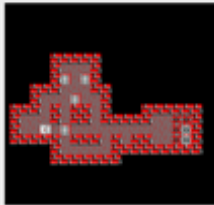
Eat - Sleep - Code 1

Detta är en portfoliosida för våra projekt 2

3

Utvalt projekt

2: Sokoban, [Demo sida](#)
Spelet sokoban är ett pusselspel
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



Copyright © 2014 Warhell Nasim Henrik Björs

Förklaringar

1. Motto som presenteras.
2. Presentation utav portföljsystemet.
3. Ett slumpvist utvalt projekt presenteras.

List sida

[Index](#)[List](#)[Techniques](#) [Advanced search](#)

List

1: Solitaire kryptering, [Demo sida](#) 2
Kryptografisk algoritm implementerad i Python 3
Tekniker: Python 4
Startdatum: 20014-09-24 5
Slutdatum: 2014-09-28 6
TDP002, Imperativ programmering 7
2 Personer 8

9



1

2: Sokoban, [Demo sida](#)
Spelet sokoban är ett pusselspel
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



3: Solitaire kryptering, [Demo sida](#)
Kryptografisk algoritm implementerad i Python
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



4: Sokoban, [Demo sida](#)
Spelet sokoban är ett pusselspel
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering



Förklaringar

1. Klickar du på projektet kommer du till den detaljerade projektsidan.
2. Börjar med det unika projektnumret, sedan projekt namnet och till slut en länk till demo sidan.
3. Kort beskrivning utav projektet.
4. Involverade tekniker.
5. Projektets startdatum.
6. Projektets slutdatum.
7. Kurs ID till vänster och kursnamn till höger.
8. Antal personer delaktiga i projektet.
9. Liten bild för projektet

Techniques sida

[Index](#)[List](#)[Techniques](#) [Advanced search](#)

Tekniker vi har använt 1

Ada

- Real-time system

Python

- Sokoban
- Solitaire kryptering
- NSA bruteforce

Csv

- Test project

C++

- NSA backdoor

Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Förklaringar

1. Förklaring av sidan.
2. Alla använda tekniker listade.
3. Alla projekt listade under tekniken som användes. Observera att ett projekt kan förekomma flera gånger under olika tekniker.

Sökning via sökfältet

[Index](#)[List](#)[Techniques](#)[Advanced search](#)

List

3: Solitaire kryptering, [Demo sida](#)
Kryptografisk algoritm implementerad i Python
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Förklaring

Vid sökning via sökfältet hamnar man på list sidan men endast projekt som matchat sökvillkoret listas. I exemplet ovanför har man sökt på "kryptering" och ett projekt med namnet "Solitaire kryptering" matchade vårt villkor.

[Index](#)[List](#)[Techniques](#)[Advanced search](#)

List

Hittade inga projekt.

Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Ifall sökningen inte ger något resultat dyker det upp ett kort meddelande om att inga projekt hittades.

Advanced search sida

[Index](#)[List](#)[Techniques](#)[Search](#)[Advanced search](#)

Avancerad sökning

Sökord 1

Sök i följande fält: 2

☐ Projekt ID ☐ Projektnamn ☐ Startdatum ☐ Slutdatum ☐ Kurs ID ☐ Kursnamn ☐ Använda tekniker ☐ Kort beskrivning ☐ Lång beskrivning ☒ Gruppstorlek

Välj teknik(er): 3

☐ ada ☒ python ☐ csv ☐ c++


Sortera efter: 4

☒ Projekt ID ☐ Projektnamn ☐ Startdatum ☐ Slutdatum ☐ Kurs ID ☐ Kursnamn ☐ Använda tekniker ☐ Kort beskrivning ☐ Lång beskrivning ☐ Gruppstorlek


Sortera: 5

☒ Stigande ☐ Fallande 6

1: Solitaire kryptering, [Demo sida](#)
Kryptografisk algoritm implementerad i Python
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



2: Sokoban, [Demo sida](#)
Spelet sokoban är ett pusselspel
Tekniker: Python
Startdatum: 20014-09-24
Slutdatum: 2014-09-28
TDP002, Imperativ programmering
2 Personer



Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Förklaringar

1. Möjlighet att specificera sökord.
2. Här listas alla fält som man kan välja att sökordet ska matcha. Observera att alla fält kommer att sökas igenom ifall inget fält är valt.
3. Här finns det möjlighet att specificera vilken eller vilka tekniker som projekt skall innefatta för att inte exkluderas.
4. Möjlighet att välja vad resultatlistan skall sorteras efter. Standard är sortering efter startdatum.
5. Möjlighet att specificera stigande eller fallande sortering.
6. Knapp för att starta sökningen.
7. Här presenteras alla resultat.

Avancerad sökning

Sökord

Sök i följande fält:

☐ Projekt ID ☐ Projektnamn ☐ Startdatum ☐ Slutdatum ☐ Kurs ID ☐ Kursnamn ☐ Använda tekniker ☐ Kort beskrivning ☐ Lång beskrivning ☐ Gruppstorlek

Välj teknik(er):

☐ ada ☐ c++ ☐ csv ☐ python

Sortera efter:

☐ Projekt ID ☐ Projektnamn ☒ Startdatum ☐ Slutdatum ☐ Kurs ID ☐ Kursnamn ☐ Använda tekniker ☐ Kort beskrivning ☐ Lång beskrivning ☐ Gruppstorlek

Sortera:

☒ Stigande ☐ Fallande

Hittade inga projekt.

Ifall sökningen inte ger något resultat dyker det upp ett kort meddelande om att inga projekt hittades.

Project sida

[Index](#)[List](#)[Techniques](#)[Search](#)[Advanced search](#)

Solitaire kryptering 1



[Demo sida](#) 3
[Tekniker: python](#) 4
[Startdatum: 2004-09-24](#) 5
[Slutdatum: 2014-09-28](#) 6
[TDP002, Imperativ programming](#) 7
[2 Personer](#) 8

The Solitaire cryptographic algorithm was designed by Bruce Schneier to allow field agents to communicate securely without having to rely on electronics or having to carry incriminating tools, at the request of Neal Stephenson for use in his novel Cryptonomicon. It was designed to be a manual cryptosystem calculated with an ordinary deck of playing cards. In Cryptonomicon, this algorithm was originally called Pontifex to hide the fact that it involved playing cards. One of the motivations behind Solitaire's creation is that in totalitarian environments, a deck of cards is far more affordable (and less incriminating) than a personal computer with an array of cryptological utilities. However, as Schneier warns in the appendix of Cryptonomicon, just about everyone with an interest in cryptanalysis will know about this algorithm.

9

Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Förklaringar

1. Projekt namn.
2. Stor bild för projektet.
3. Länk till demo sidan.
4. Involverade tekniker.
5. Projektets startdatum.
6. Projektets slutdatum.
7. Kurs ID till vänster och kursnamn till höger.
8. Antal personer delaktiga i projektet.
9. Lång beskrivning utav projektet.

Error sida

[Index](#)[List](#)[Techniques](#)[Advanced search](#)

The page was not found! [1](#)

Error: 404: Not Found [2](#)

Copyright © 2014

Warhell Nasim

Henrik Björs

Förklaringar

1. Information om felet.
2. Felkod samt information om felkoden.

Lägga till projekt

För att lägga till ett projekt behöver du redigera filen "data.json" som ligger i roten av projektmappen.

När du öppnar filen "data.json" för redigering ser du att filen börjar med en hakparantes och slutar även med en hakparantes, dessa hakparanteser behöver du inte redigera.

Ett projekt ligger mellan två måsvingar. Det innebär alltså att för varje måsvinge är det ett nytt projekt.

Vi börjar med att kopiera det sista projektet, inkludera även måsvingarna i kopieringen.

Sedan lägger vi till kommatecken efter det kopierade projektet, detta för att indikera att det inte är det sista projektet.

Därefter klistrar vi in det kopierade projektet mellan kommatecknet och måsvingen.

Du kan nu ändra värdet på parametrarna allt eftersom.

När du är färdig med det nya projektet måste du spara filen för att det nya projektet skall sättas i produktion.

Redigera projekt

Byta ut stor bild

Om vi exempelvis vill byta ut en stor bild i ett projekt så börjar vi med att lägga in bilden vi tänkt använda under mappen "static" som vi finner i rotmappen till projektet.

När du lagt in bilden öppnar vi upp filen "data.json" för redigering. Filen "data.json" befinner sig i rotmappen till projektet.

Lokalisera projektet som du vill byta bild på. Ändra värdet, innanför citationstecknen, för parametern "big_image" till "static/images/" ihopsatt med filnamnet för bilden. Spara filen för att ändringarna skall sättas i produktion.

Ifall ingen ändring sker, pröva med att använda kortkommando CTRL + F5 eller SHIFT + F5, detta för att rensa cacheminnet i webbläsaren.

Lägga till teknik

Börja med att öppna upp filen "data.json" för redigering. Filen "data.json" befinner sig i rotmappen till projektet.

Lokalisera projektet som du vill lägga till ytterligare tekniker på. Värdet på parametern "techniques_used" är en två hakparanteser med dem olika teknikerna emellan. För att lägga till en teknik börjar vi med att lägga till ett kommatecken efter den sista tekniken, därefter ett mellanslag och till slut skriver vi in den nya tekniken. Spara filen och fascineras av tekniken.