

Projekt ABC Kantine CMS

uge 40, efterår 2020 for:

Valgfag 10 ECTS: " Database og CMS "



Kravspecifikation

I skal kigge på et simpelt kantinebestillingssystem for erhvervsakademi ABC. Opgaven kan løses individuel eller i grupper af 3.

Minimal Funktion er

- 1 kan vælge menu, hvor folk kan se hvad de kunne købe.
 - 2 kan vælge vare antal og bestille vare online
 - 3 Kantine medarbejde kan se ordre fra backend
 - 4 Kantine medarbejde kan vedligeholde vare fra backend
- *** I se demo kode (der er fejl i koden, du skal først teste den)

Demo kode link:

<https://code-projects.org/simple-food-ordering-system-in-php-with-source-code/>

I arbejdsprocessen skal I som minimum inddrage:

- Teknologivalg og argument for hvorfor (PHP MySQL eller JQuery Json)
- Skal design jeres egen CSS-styling
- Formularer design
- Database design implementering og kodning
- Data/System Sikkerhed (Frit valg)
- CMS-funktionalitet og SEO (uge 41)
- Kan brug versionskontrollværktøjer til gruppe arbejde (Github/SVN)

Aflevering:

Deadline for aflevering på følgende dato: Wiseflow

Tekniske krav:

- Det egentlige websted skal lægges op på et subdomæne (ABC.jeres domænenavn), <https://www.simply.com/en/support/faq/general/294/> understøttet af en SSL-forbindelse (<https://www.simply.com/dk/support/faq/general/123/>)
- Webstedet skal understøttes af RWD, således dette virker på en mobile enhed.
- Anvendelse af open-source HTML5/CSS-templates (eks. Bootstrap) er tilladt – husk KILDE(R)!!!
- Webstedet skal kunne fremstå og fungere i diverse web browser
- "Lorem Ipsum" og andre former for "vrøvletekst" må **ikke** anvendes
- Tekst, billeder samt video skal være under jeres egen produktion

Design krav:

- Designet og indhold står i selv helt

BEMÆRK:

Denne opgave er obligatorisk; undtagelser, som kan forhindre aflevering, er eks. ved sygdom (lægeerklæring kan forlanges som dokumentation). Det er i øvrigt tiltænkt, at det færdige websted, som I vil hver især stå med efterfølgende, skal anvendes i den videre undervisning; derfor er det ligeledes vigtigt for jer at få denne opgave færdiggjort!

I vil få allokeret tid i uge 41 til at lave denne opgave; Jeg vil kunne tilkaldes til at være i en vejledende kapacitet

Go' arbejdslyst – og m.v.h., XBI

Det afleverede produkt skal bestå af følgende i Teams:

1. URL-adressen til produktet
2. en zip-fil men alle relevante filer produktet består af

Presentation onsdag, uge 43 fra kl. 8:05, hver gruppe har fremlæggelse 15 min.

Bilag

Den overordnede struktur på dit arbejde - fra du ved, at du skal lave en hjemmeside, til du står med det færdige resultat - ses her. Husk, at du måske skal faserne igennem flere gange:

1. Fra idé til færdigt system

Nu skal forarbejdet laves til it-systemet. Du skal bruge en brainstorm til at få en god idé til firmatypen og grundidéen til hjemmesiden. Derefter skal du (og firmaet?) beskrive kravene til it-systemet. Til sidst skal I definere, hvem der skal have glæde af hjemmesiden.

2. Planlægning

Nu er forarbejdet gjort, og selve udarbejdelsen af hjemmesiden kan gå i gang. Da der er kunder involveret, er det en god idé at lave et virkelig godt interaktionsdesign. Desuden skal der laves en database til data over kunderne og varerne. Der er sikkert også andre ting, som skal i databasen. Til sidst skal hjemmesiden laves. Siderne laves i HTML og CSS, og kommunikationen med databasen laves i PHP.

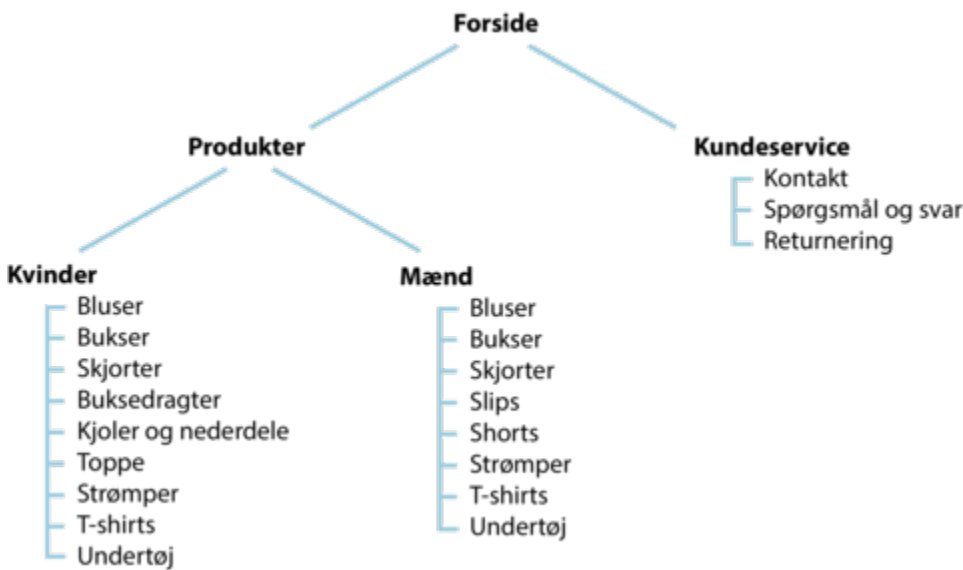
3. Udarbejdelse og kode PHP

4. Test

5. SEO strategi

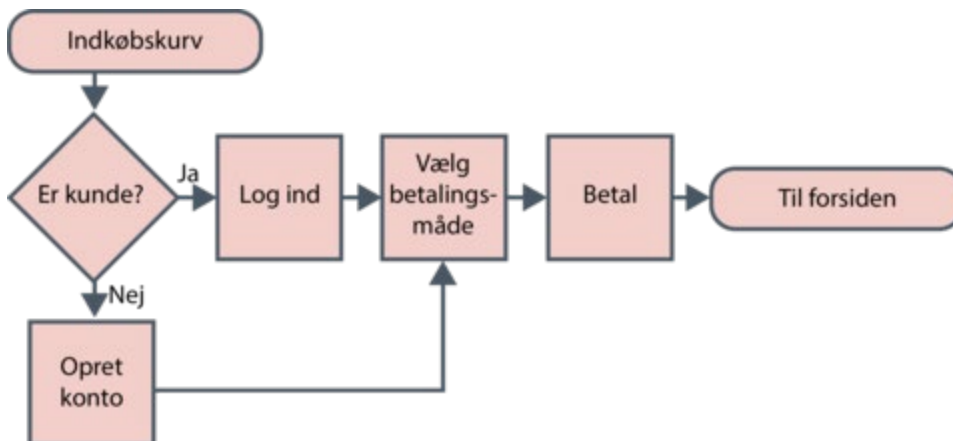
Diagrammer

Strukturdiagrammer



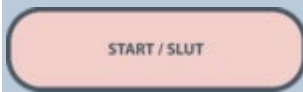
Strukturdiagrammer bruges mest til at planlægge, hvordan indhold på hjemmesider skal struktureres. En hjemmeside består ofte af en masse sider, som er hierarkisk struktureret i kategorier og underkategorier. I en online-tøjbutik, vil man fx kunne finde "jeans" under kategorien "bukser". Her kan strukturdiagrammet hjælpe os med at skabe overblik og få kategoriseret indholdet på en logisk måde, så folk kan finde det, de leder efter.

Flowdiagrammer

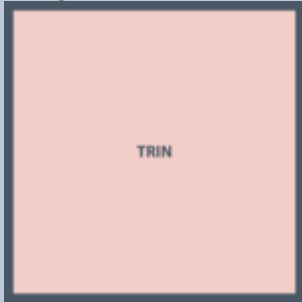


Ikke alt er struktureret hierarkisk. Heller ikke på et website. I en online-butik vil der fx altid være en betalingsproces, hvor tingene sker i en bestemt rækkefølge. Fx kan man først få lov at betale, når man har skrevet sin adresse. Til at visualisere en sådan trinvis proces bruger man et flowdiagram.

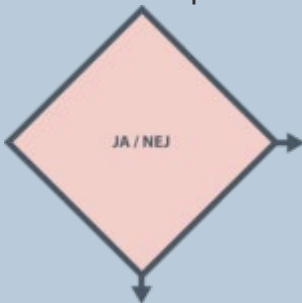
SYMBOLER I FLOWDIAGRAMMER ID



Bruges til at vise starten eller slutningen på en proces.



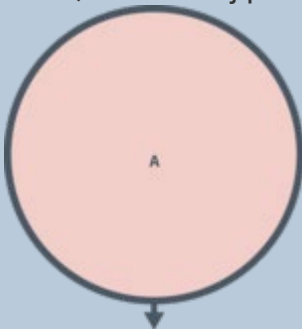
Viser et trin i processen.



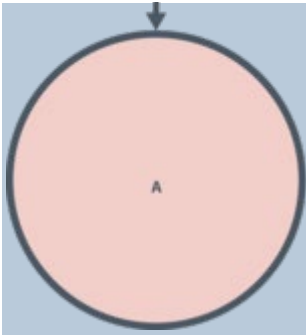
Betyder, at processen kan gå to veje, alt efter om man svarer Ja eller Nej på spørgsmålet.



Viser, hvilken vej processen går.



Betyder, at processen fortsætter et andet sted. Bogstavet fortæller, hvor processen fortsætter.



Betyder, at her fortsætter proces A.

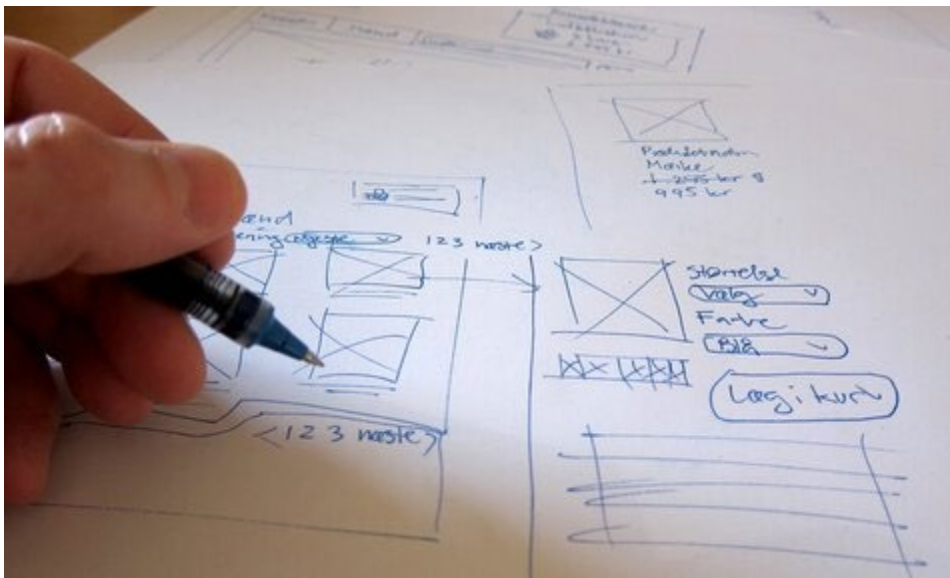
OPGAVE: MORGENRUTINER

Lav et flowdiagram, der viser, hvad du laver, fra du bliver vækket om morgenen, til du er kommet i skole.

Skitser

Det at lave skitser, før man går i gang med noget større, gør man inden for mange faggrupper. Håndværkere gør det, designere gør det, kunstnere gør det og interaktionsdesignere gør det.

Interaktionsdesigneren bruger skitser til at eksperimentere med, hvordan en brugerflade skal opbygges, og hvordan interaktionen med produktet skal fungere.



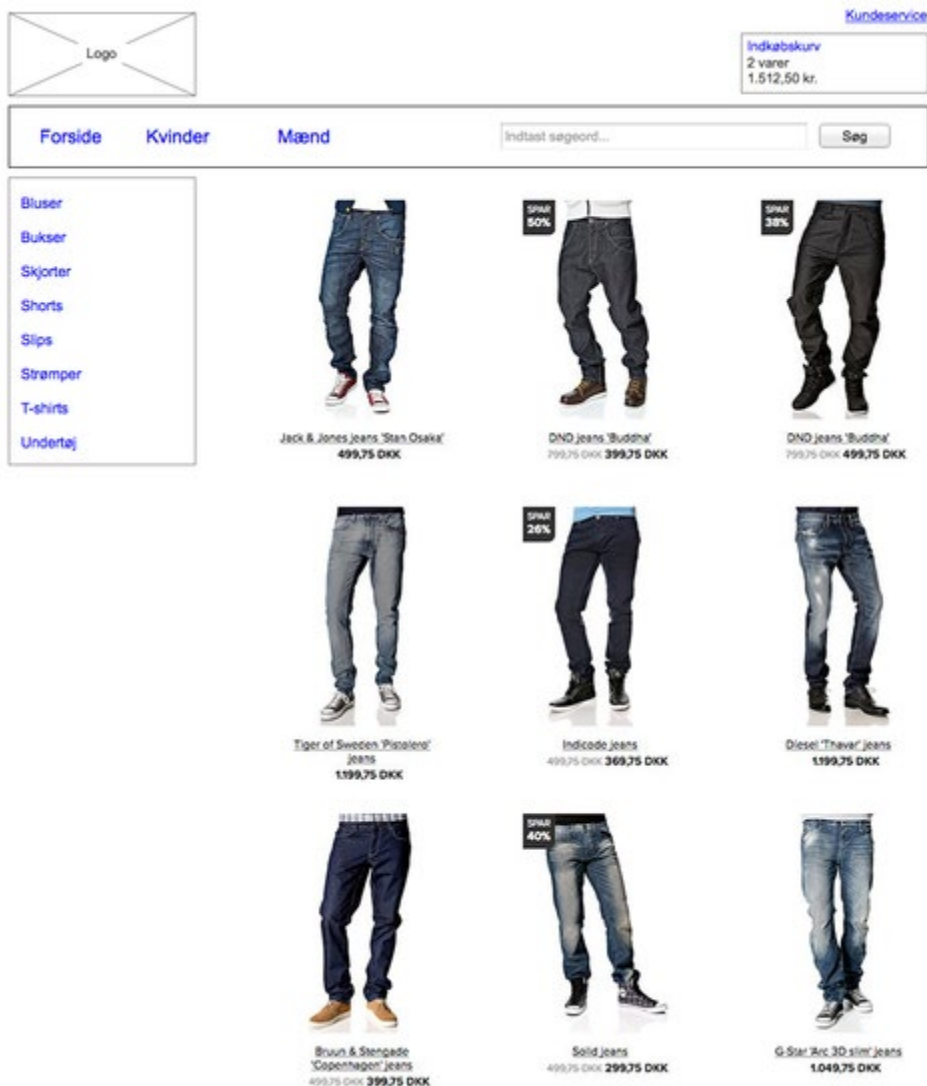
Håndtegnede skitser er en hurtig måde at prøve ideer af på. At få ideerne ned på papir gør det meget nemmere at se tingene for sig og afgøre, om en idé er værd at arbejde videre med.

Skitser er også gode, når man arbejder sammen med andre. På et stykke papir eller en tavle kan man hurtige vise, hvad man mener.

Skitser bruges tit i starten af designprocessen til at få styr på ideerne, før man går videre med dem. Men de bruges også undervejs, når man hurtigt skal prøve noget af eller forklare en idé til andre.

Wireframes

Wireframes er skitser, som viser, hvordan et produkts brugerflade skal se ud.



Wireframes er tit lavet på computer. Men de kan også sagtens være tegnet i hånden.

Man kan kende wireframes på, at de ligner rigtige brugerflader – bare uden farver, billeder og andre grafiske finesser.

Tit er wireframes forsynet med noter, som forklarer brugerfladens opbygning, og hvordan de interaktive dele skal fungere.

Wireframes bruges især til at forklare andre, hvordan det færdige produkt skal fungere. Fx kan grafikere bruge wireframes til at se, hvordan skærm billedernes layout skal opbygges. Og programmører kan bruge dem til at sætte sig ind i, hvordan tingene skal virke.

Wireframes er en meget populær måde at visualisere designet af en brugerflade på. Der er bare det lille problem, at wireframes ikke er interaktive. Det kan derfor være svært at forstå, hvordan de interaktive dele af designet vil fungere. Det er prototyper til gengæld gode til.

Prototyper

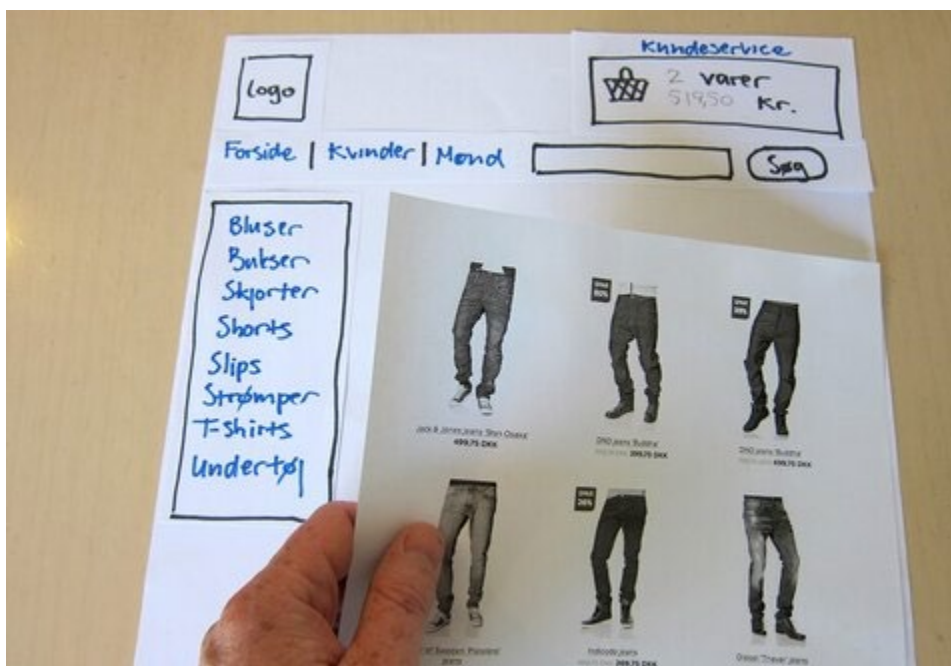
En prototype er en model, man bygger for at eksperimentere med designet af et fremtidigt produkt.

Til forskel fra skitser og wireframes er en prototype ikke bare en tegning på et stykke papir, men noget som rent faktisk fungerer. En prototype er interaktiv og giver os mulighed for at opleve, hvordan en brugerflade vil fungere i virkeligheden. Dermed kan den også bruges til at teste designet af brugerfladen med rigtige brugere.

Prototyper kan være meget forskellige. Nogle er tegnet i hånden. Andre er lavet på computer.

Nogle kan en hel masse. Andre kan kun en lille smule af det, det færdige produkt skal kunne.

Prototyper af papir er de letteste at lave. En papirprototype er tegnet i hånden. Interaktivitet simulerer vi med håndkraft. Hvis vi fx forestiller os, at en bruger klikker på et link, udskifter vi bare en tegning af den nuværende side med en tegning af den side, brugeren gerne vil se.



Papirprototype af online-tøjbutik, hvor brugeren har valgt "bukser" i menuen.

Team

	FearlessLeader: kommunikere og tildele opgaver, peer 2 peer review andre team
	DesignGuru: DesignGuru genererer præsentationen
	PHPMaster: .
	DatabaseMaster: