

TNMK30 - ELEKTRONISK PUBLICERING

PROJEKTET...

GRUPPINDELNING PROJEKT

- ✧ Valfria grupper
- ✧ ~4 per grupp
- ✧ TNM088 - Digitala media-grupperna är ok om antalet studenter är ok...

PROJEKTGRUPPER

- 4 personer
- Jämna par
- Lika arbete för små grupper...
- Anmäl grupp och uppgift på kurswebben

PROJEKTUPPGIFT

- Designa och implementera ett webbaserat gränssnitt för att söka information i en befintlig databas.
- Webb sidan ska vara komplett med navigering, överblick, sökning och strukturerad presentation.
- Anmäl grupp på kurswebben (tnmk30-2021)

PROJEKTUPPGIFT 1



- Skapa ett gränssnitt som gör det möjligt att söka bland alla Lego-satser, hitta rätt sats och se dess detaljerade innehåll.
 - Sök sats på nummer eller (del av) namn, red ut tvetydigheter.
 - Visa en lista av alla ingående bitar i en viss sats, med bilder.
- Tänkt användare: samlare och säljare som vill sortera ut satser ur en blandad hög med bitar.

PROJEKTUPPGIFT 2



- Skapa ett gränssnitt som gör det möjligt att söka bland alla Legobitar, hitta rätt bit och se vilka satser den ingår i.
 - Sök bit på nummer eller (del av) namn, red ut tvetydigheter.
 - Visa en lista på alla satser som har biten, med information om färg samt med bilder.
- Tänkt användare: samlare och säljare som vill veta var en viss bit kommer ifrån, eller var man kan hitta den i en ny eller begagnad sats.

PROJEKTUPPGIFT 3



- Skapa ett gränsnitt där man kan ange en lista av olika bitar och se vilka satser som innehåller någon eller några av dessa bitar, sorterat efter hur många bitar som ingår.
 - Ange en lista av bitar i ett formulär, eller ange en sekvens av sökbegrepp som ackumuleras och successivt smalnar av sökningen tills man hittat rätt.
- Tänkt användare: samlare och säljare som köpt en blandad hög med bitar utan instruktioner, och vill sortera ut så många kompletta satser som möjligt ur högen. Detta gör man genom att först identifiera ovanliga bitar och se vilka satser de kan tänkas härröra från.

PROJEKTUPPGIFT 4



- Skapa ett gränssnitt för att beräkna olika slags statistik över databasen och presentera det på ett överskådligt sätt (t.ex. som grafer i ett <canvas> element).
 - Räkna antalet satser i katalogen, och totalt antal olika typer av bitar i katalogen
 - Visa ett histogram över antalet bitar i varje sats
 - Visa ett tidsdiagram över antalet nya satser per år
 - Summera antalet satser och antalet bitar i en viss persons samling
 - Skapa en topplista över...
- Tänkt användare: folk som av ren nyfikenhet är intresserade av vad Lego gjort genom åren, men också säljare som vill hålla koll på vilka bitar som är lätta och svåra att få tag på, och därigenom kunna sätta kloka och rimliga priser på begagnat Lego.

PROJEKTUPPGIFT 5



- Det finns även en databas över minst en persons personliga samling av Lego-satser, med satsnummer och antal klart angivet. Skapa ett gränssnitt där det presenteras vilka bitar som finns, vilka bitar som finns men i fel färg, samt vilka bitar som saknas i samlingen för att kunna bygga godtycklig annan Lego-sats.
 - Välj satsnummer och ta reda på vilka bitar som ingår
 - Sök matchande bitar i samlingen i rätt färg
 - Sök för de bitar som saknas en match i godtycklig färg
 - Presentera resultatet på ett överskådligt sätt
- Tänkt användare: samlare som vill försöka bygga ihop officiella satser som de inte äger, eller se vad de får för tillskott i sin samling genom att köpa en viss sats.

PROJEKTUPPGIFT 6



- Utifrån en lista (i en separat databas) över en persons samling angivet som satsnummer och antal, presentera en total översikt över samligen organiserad efter typer av bitar, med möjligheter att titta närmare på exakt varifrån bitarna av en viss typ kommer (satsnummer och årtal).
 - Summera och presentera totala antalet av varje sorts bit i samlingen
 - Presentera en lista över källorna till varje sorts bit
- Tänkt användare: samlare som har så mycket Lego att de inte längre har någon koll på var alla bitar kommer ifrån, men som vill skaffa sig den överblicken.

PROJEKTUPPGIFT

- Grupper av ~ 4
- 3hp $\rightarrow$ 2 hela veckors arbete per person
- $80h * 4pers \approx 320h$ arbete för projektet
- Schemalagd tid: $2ggr * 4h * 4v = 32h / 80h$
- Självstudietid för projektet 48h per person

DEADLINE

- Deadline för projekt: 15 januari, klockan 24:00
- Vid sen inlämning: 18 mars, klockan 24:00
- Sista inrapportering för höjning: 10 juni, klockan 24:00

PROJEKTREDOVISNING

- E-post med rubrik: TNMK30 redovisning grupp X
- 3 länkar:
 - 1. Länk till fungerande lösning
 - 2. Länk till en komprimerad mapp (zip-fil) innehållande all er källkod
 - 3. Länk till en kort projektrapport i pdf-format

HTML & CSS
MÅSTE VALIDERA

EXAMINATION

- Alla redovisade delar examineras:
 - 1. Lösningen (fungerande)
 - 2. Källkoden
 - 3. Projektrapporten

HTML & CSS
MÅSTE VALIDERA

1. LÖSNINGEN

1. Korrekt användning av standarder
2. Interaktionsdesign för enkel och begriplig navigation.
3. Användbar funktionalitet i ett sammanhållet gränssnitt.
4. Överskådlig och grafiskt tilltalande presentation.
5. Korrekt användning av enklare databasfrågor
6. Serverscriptprogrammering för logiken i sökningarna.
7. En viss mängd klientscriptprogrammering för tydligheten, interaktiviteten, använder upplevelsen i gränssnittet.
8. Felhantering med vänliga och konstruktiva felmeddelanden.
9. Responsiv webblayout.
10. Gränssnitt och hjälpsystem som passar en målgrupp med blandade förkunskaper.

HTML & CSS
MÅSTE VALIDERA

2. KÄLLKODEN

1. Struktur & tydlighet
2. Uppdelning av ansvarsområden
3. Meningsfulla val av variabel- & funktionsnamn
4. Kommentarer & dokumentation
 - ✦ Kommentera egen kod
 - ✦ Hänvisa till och förklara lånad kod
 - ✦ Inga CSS Frameworks (inte ens för fonter)

3. RAPPORT

- Projektgrupp och projektuppgift
- Projektmetod och arbetsfördelning
- En reflektion över er webbsidas tillgänglighet
- En diskussion om hur er webbsida fungerar upphovsrättsligt

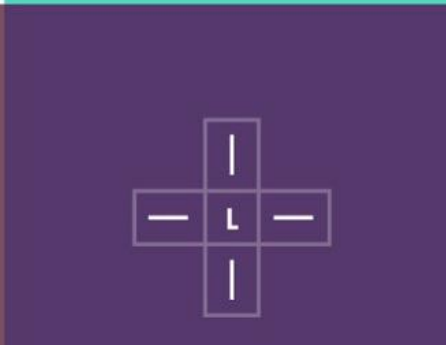
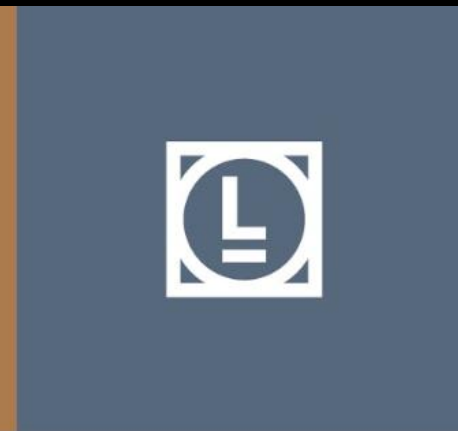
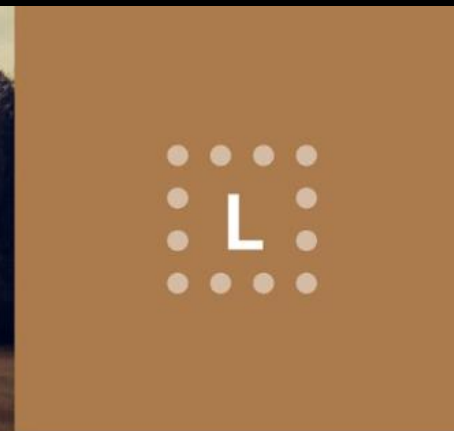
3. RAPPORT

- Självvärdering
- Tidsåtgång
- Projektrapporten ska vara 2-3 A4 sidor (ex layoututkast) i 12 punkters font; dvs 4500-6000 tecken utan mellanslag.

rättning

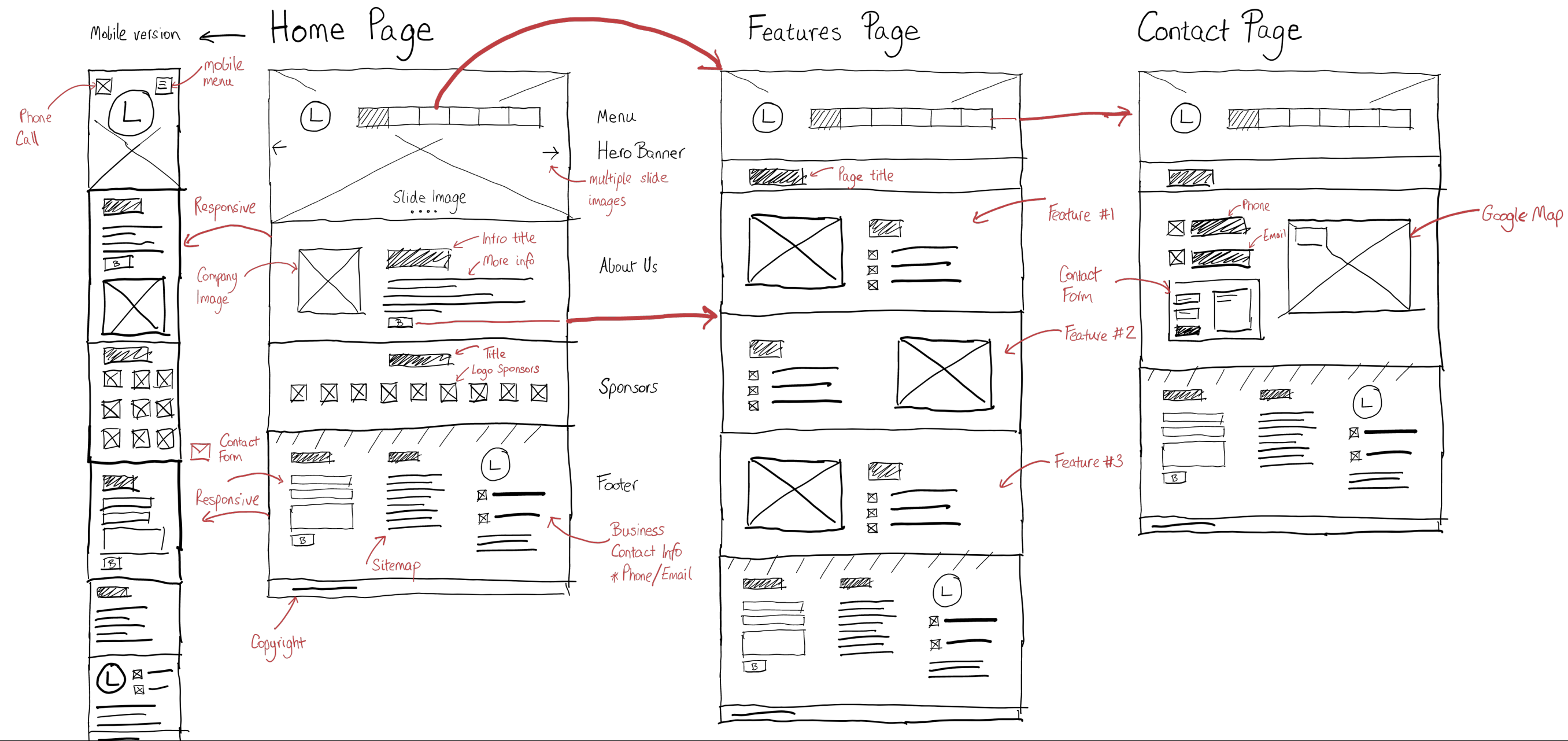
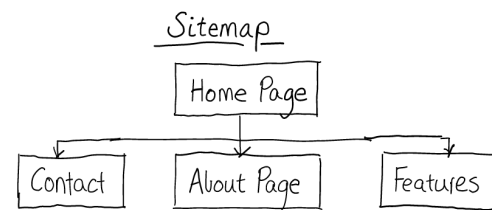
KÄNSLA, STIL, MÅLGRUPP, GRAFISKA ELEMENT

MOODBOARD



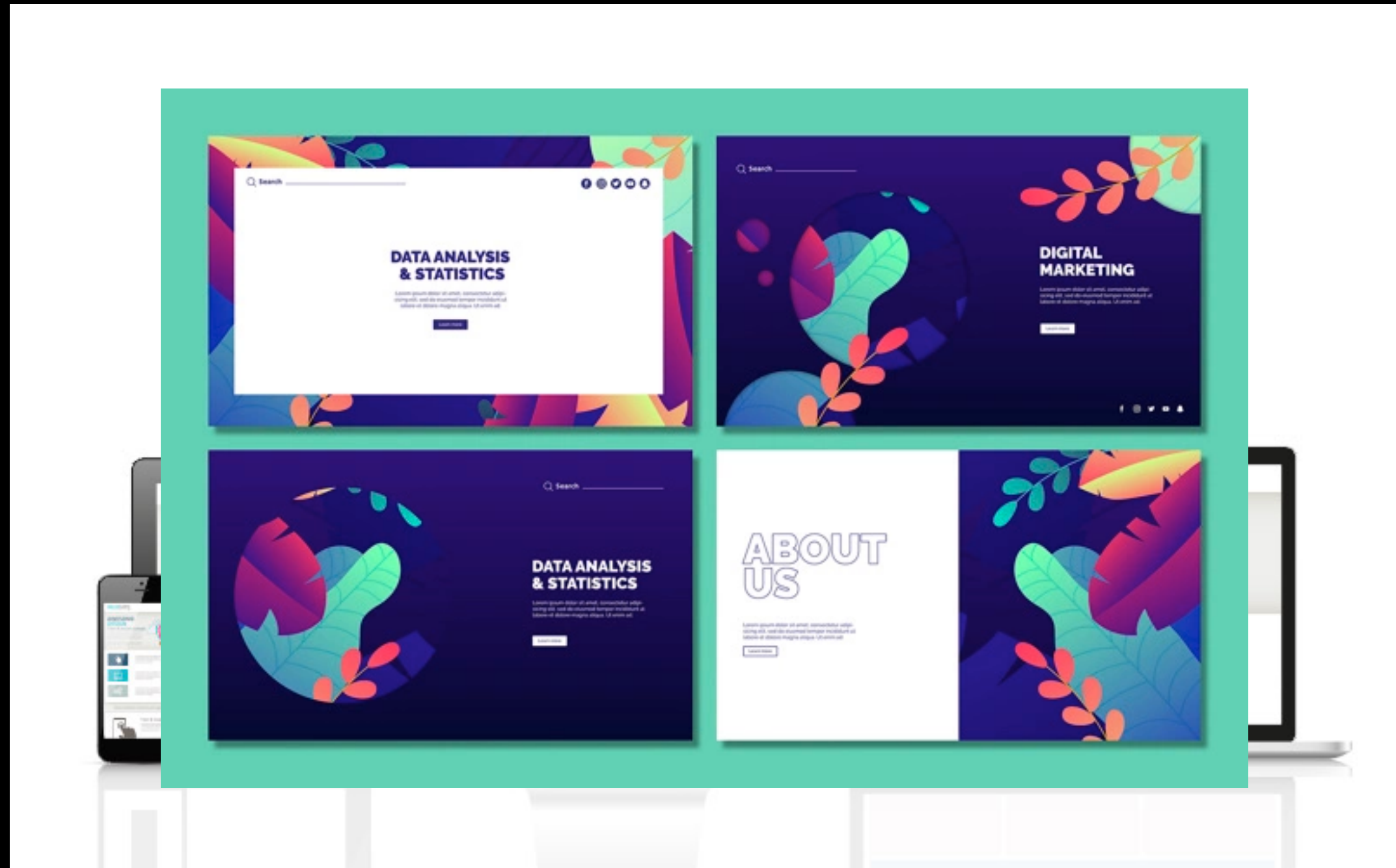
NAVIGATION, STRUKTUR

WIREFRAME



NAVIGATION, UTSEENDE, ANVÄNDBARHET

MOCKUP



PROJEKTARBETE

- Grupper om 4 finns bra utrymme för:
- Parprogrammering
Inkrementell & iterativ utveckling
- Alla ska vara med i alla moment
Förståelse och kvalitet i arbetet är viktigaste
Strukturerat och genomtänkt lösning
- Använda verktyg och metoder som gåtts igenom i kursen.

PROJEKTPLANERING

- Övergripande plan
- Vilken uppgift ska vi lösa
 - Vad önskar vi uppnå
 - Hur ska vi kommunicera
 - Hur ska vi dela kod och dokumentation
- Planera sedan i detalj ett steg i taget
 - Varje steg ska vara konkret och tydligt beskrivet
 - När det steget är klart planera nästa steg

PROJEKTMETODIK

- Börja enkelt - Mest nödvändiga
- Se till att få upp något som syns snabbt
- Därefter iterera & bygg lösningen progressivt
- Öka funktionaliteten stegvis
 - Förbättra existerande delar vartefter
 - Kasta bort, skriv om

PROJEKTMETODIK

- Sitt ihop i samma rum när ni arbetar
- Börja varje arbetsdag med ett möte - Vad ska göras under dagen/de närmaste timmarna? Av vem?
- Dela upp arbetet noga och tydligt så att inte flera jobbar på samma sak
- Stäm av med korta möten när det behövs

PROJEKTMETODIK

- Dela upp koden och funktioner i olika filer så att ni kan jobba samtidigt
- Kommentera koden
- Sätt upp regler för hur ni ska kommunicera och hur ni ska dela koden (Google drive, Dropbox, ...)
- Dokumentera era dagliga arbeten
 - Skriv ner vad ni gör och hur lång tid det tar
 - Hur uppgifterna delas upp mellan gruppmedlemmarna
 - Kommer att hjälpa rapportskrivningen

PARPROGRAMMERING

- Arbeta två och två framför en dator, 2 par per projektgrupp
- Förare: Kodar
- Observatör: Sitter bredvid och tänker, ger feedback, kritik, information
- Ska när som helst kunna byta plats
- Ska byta plats regelbundet under arbetet

STÖD

- Sök hjälp först inom gruppen
- En hel del exempel och dokumentation finns på nätet
- Leta och läs!
- Fråga oss