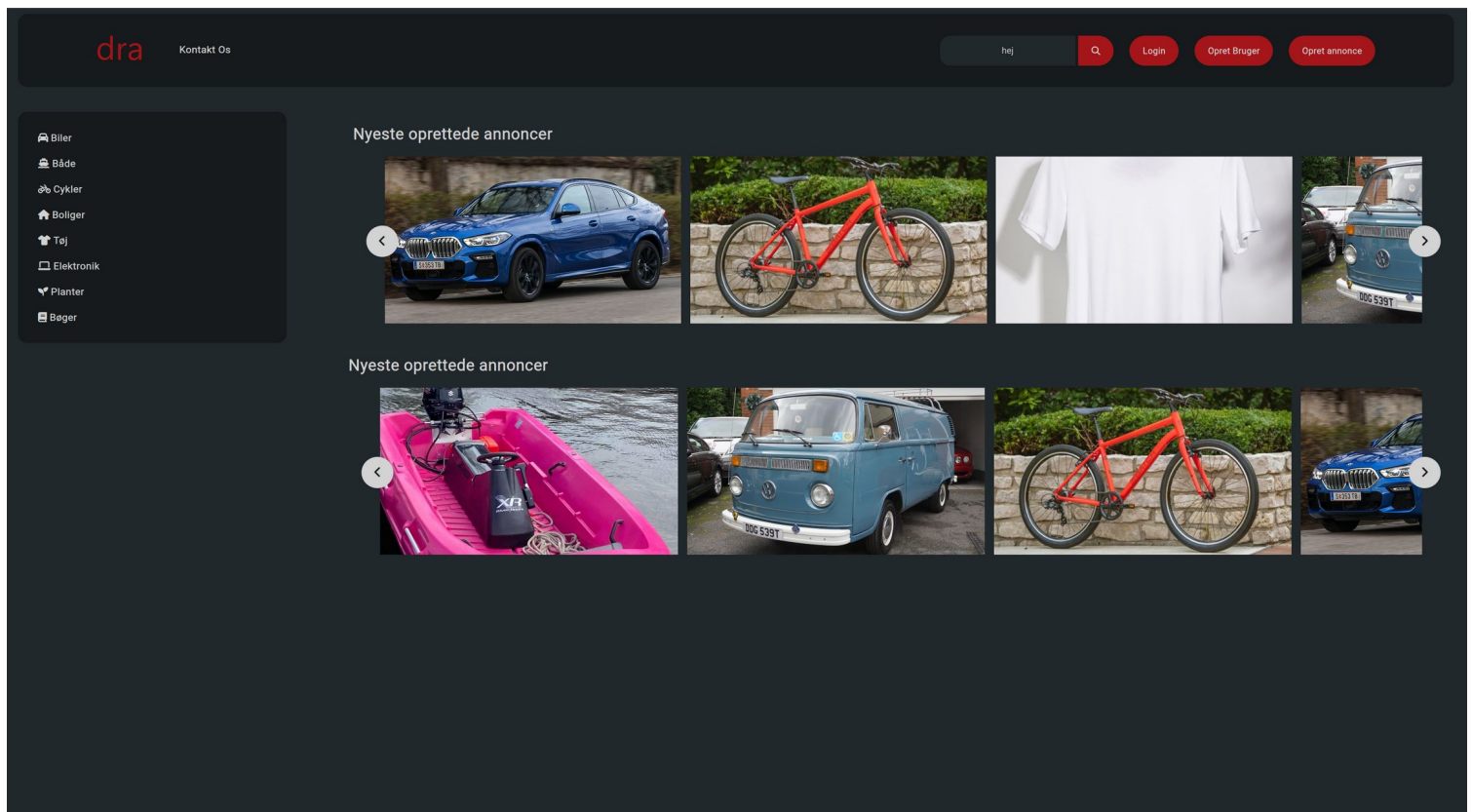


Den Røde Avis



Navn og klasse: Carl Benjamin S. Dreyer 2.t

Skole: NEXT Københavns mediegymnasium (KMG)

Fag: Informatik B

Afleveringsdato: 30. november 2022

Inhold

Opgavebeskrivelse.....	2
Projektafgrænsning.....	2
Min hjemmeside.....	3
Gestalt lovene på hjemmesiden.....	7
Tiltænkte features som ikke blev inkluderet.....	9
Database.....	10
Konklusion.....	11
Kilder.....	11

Opgavebeskrivelse

Dette projekt handlede om at man skulle lave en hjemmeside med et tilvalgt emne eller en kopi af en eksisterende hjemmeside. Jeg fik tildelt opgaven om at lave en klon/kopi af den blå avis¹. Opgaven stod altså på at lave en hjemmeside ligesom den blå avis, hvor man skal kunne have mulighed for at sælge brugte produkter. Udover at lave hjemmesiden, skulle der også tænkes over hvordan man kan forbinde en database til hjemmesiden. Man skulle altså igennem idéprocessen designe hjemmesiden ud fra at man senere hen i arbejdsprocessen ville kunne forbinde en database til projektet.

Projektafgrænsning

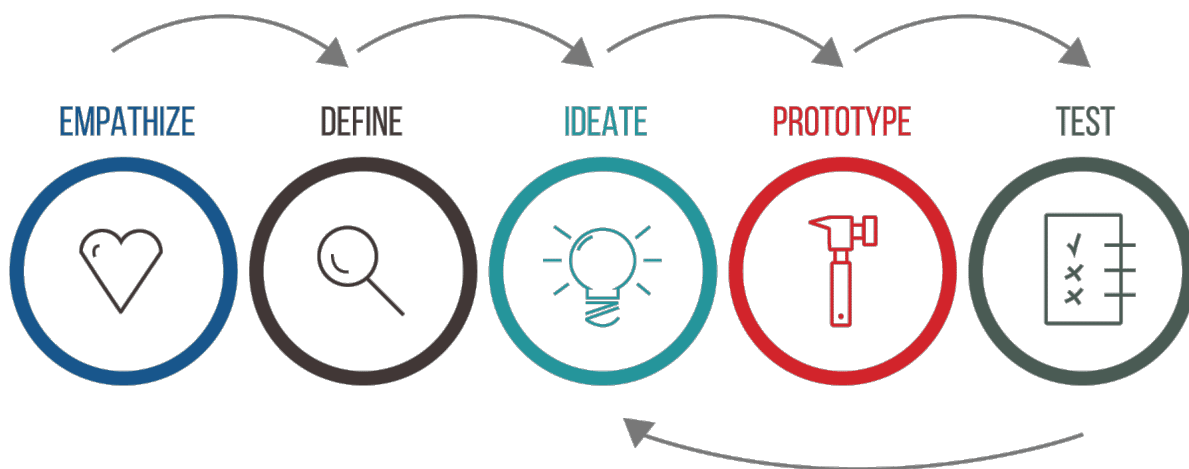
At lave en færdig hjemmeside som virker med alle dens forskellige elementer vil tage rigtig langt tid. Derfor for at afgrænse dette projekt i forhold til hvor langt tid vi har inden vi skal stå med et færdigt produkt, vil jeg kun fokusere på den grafiske bruger flade (GUI), som vil indeholde ting som design af

1 Den blå avis, <https://www.dba.dk/>

hjemmeside i form af sitemap/flowchart og selve udviklingen af hjemmesiden ved brug af HTML og CSS. Dog vil jeg gennem designet af den grafiske brugerflade stadig have i tankerne at hjemmesiden på et tidspunkt skal kunne blive forbundet med de andre elementer, som en server, som hoster en database.

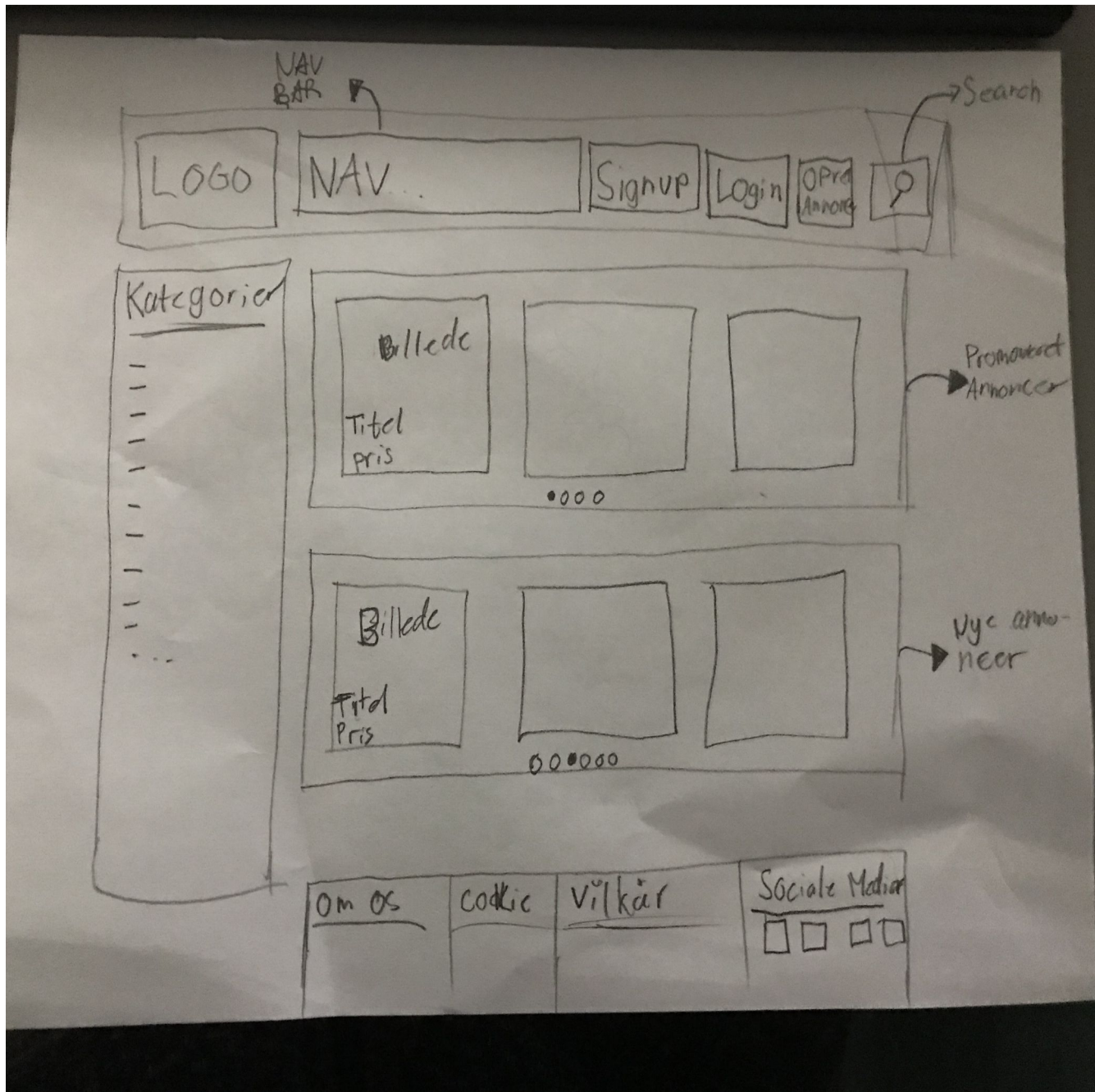
Min hjemmeside

Inden udviklingen af en hjemmeside er det vigtigt at man først får et overblik over hvordan hjemmesiden skal hænge sammen og se ud.

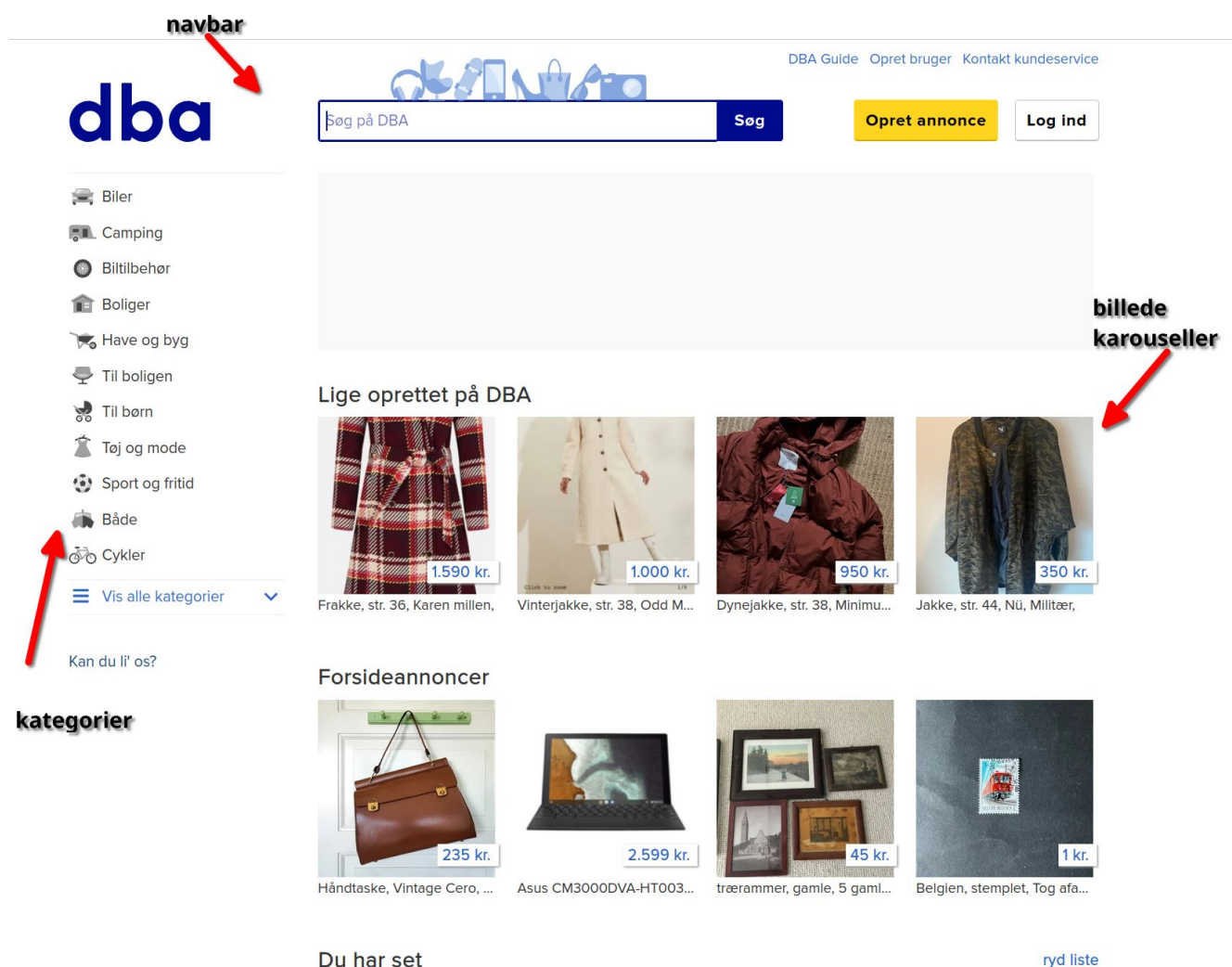


På figuren foroven kan ses hvordan en design process forskellige faser ser ud². Da hjemmesiden jeg skal lave allerede er defineret skal jeg i gang med at designe hjemmesiden og hvordan man som bruger skal navigere rundt på hjemmesiden.

2 Andrew Aquino



Som man kan se på skitsen foroven startede jeg med at lave en skitse af hvordan hjemmesiden groft set skulle se ud. Dette vil hjælpe udviklingen senere i udviklingsprocessen af hjemmesiden, da der er mindre chance for at lave dårlige designvalg, da der allerede er blevet tænkt over hvordan designet skal se ud. Dette layout er meget inspireret fra den officielle den blå avis hjemmeside:



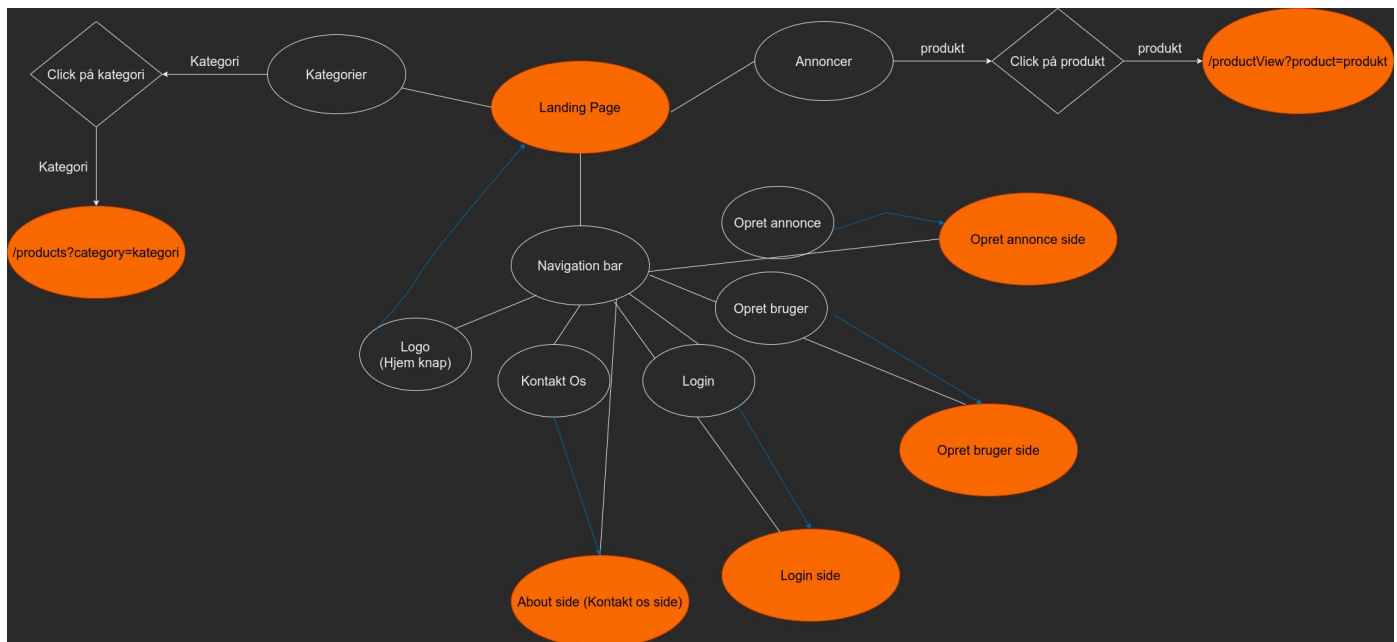
Som man kan se på billedet foroven, ligner min skitse meget den officielle hjemmeside.

Dog kan man argumentere for at den officielle hjemmeside er meget lys at kigge på, da der er rigtig meget hvidt, hvilken skærer i ens øjne. Derfor har jeg valgt at tage udgangspunkt i et meget modstridende farvetema – mørkt og rødt:



Farvetemaet jeg har taget udgangspunkt i kan ses foroven og det er valgt fordi at det skal være mere behageligt at kigge på. En anden grund til at jeg har valgt et mørkt farvetema er fordi at det er mere moderne i dag – store platforme som Discord, Reddit osv. har alle sammen et mørkt farvetema som standard.

En anden ting der er vigtigt inden man begynder på kodningen af hjemmesiden, er at man laver et flowchart/sitemap, som skal illustrere hvordan man som bruger navigere på hjemmesiden. Altså hvad sker der hvis man trykke på ”Opret Annonce” knappen og hvordan kan man komme tilbage til hjemmesidens ”landing page” osv.:



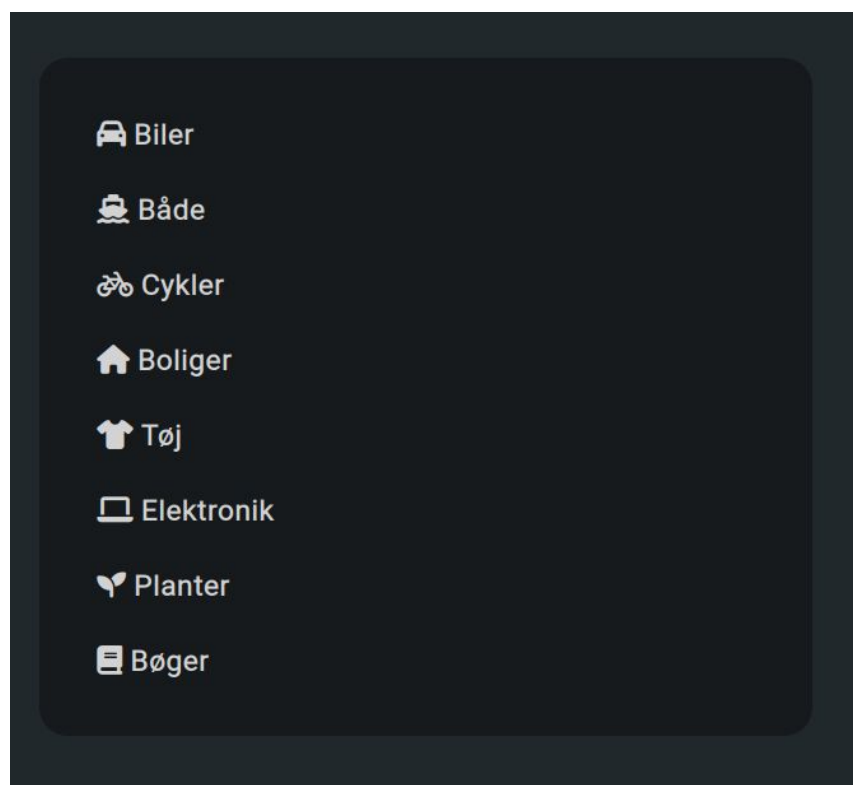
Figuren foroven illustrerer et flow diagram, som viser hvordan man som bruger navigere på hjemmesiden. Når man besøger hjemmesiden bliver man præsenteret med hjemmesidens "Landing page", som er hjemmesidens hjem. Ud fra landing pagen kan man tilgår forskellige kategorier, annoncer eller navigations baren, som henholdsvis indeholder Den røde Avis logo, En Kontakt os link, som går til hjemmesiden "About" side. Derudover er der en række knapper i navigations baren, som "Login", "Opret bruger" og "Opret annonce", som henholdsvis går til deres korresponderende sider. Hvis man trykker på en kategori vil man blive omdirigeret til en side hvor man kan se produkter som er associeret med en bestemt kategori (URL'en har kategorien, som en nøgle så det er nemmere at tilføje en database til hjemmesiden senere). Det samme sker hvis man trykker på en annonce – man bliver omdirigeret til en side som præsenterer produktet (Her er det produkt id'et som er nøgle i URL'en).

Gestalt lovene på hjemmesiden

Gestaltlovene er en række love som har til formål at beskrive hvordan man opfatter inputs, som eksempelvis kunne være en computerskærm på en hjemmeside, ens højtalere osv. Gestaltlovene bliver brugt som redskaber til webdesign, UI, layout og andre former for visuel kommunikation.

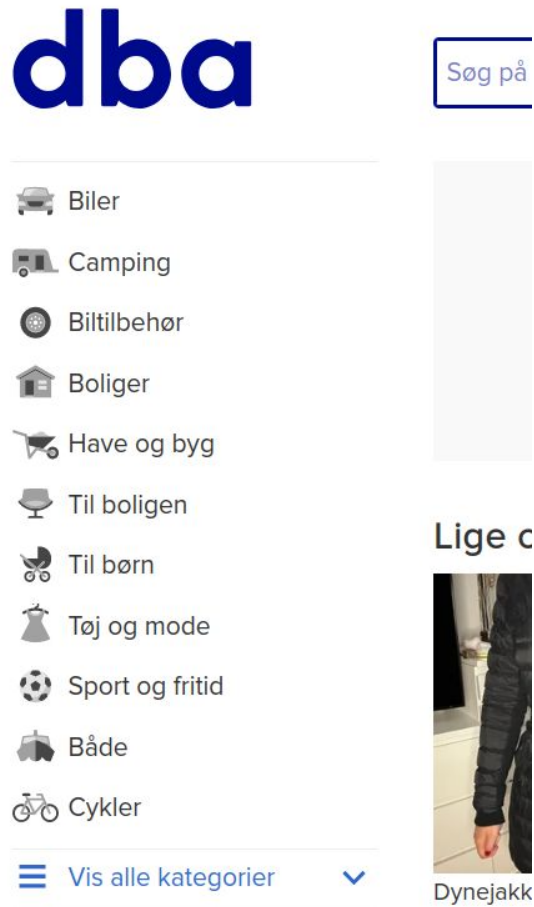
Designet af min hjemmeside har haft stor indflydelse af gestaltlovene. Jeg har igennem designprocessen designet layout ud fra gestalt lovene. En lov som er rigtig tydelig på min hjemmeside

er loven om nærhed. Loven om nærhed bliver brugt rigtigt meget indenfor alt som har med bruger interaktion at gøre. Loven er derfor også rigtig vigtig indenfor webdesign. Loven om nærhed omhandler at ting som er forbundet med hinanden skal være placeret tæt på hinanden i forhold til afstand, så man som bruger kan differentiere hvad forskellige information tilhører. Denne lov fremstår bl.a. i kategori kolonnen:



Som man kan se foroven er alle kategorierne placeret på lige række lige over hinanden. Dette giver et indtryk til brugerens opfattelse, at alle disse kategorier er beslægtede og sidder sammen.

Hvis man tager udgangspunkt i figuren foroven kan man se at loven om lukkethed bl.a. også bliver overholdt. Loven om lukkethed er rigtigt populær indenfor webdesign, fordi at det er rigtig vigtigt at indele informationer i forskellige sektioner. Dette kan ses på billedet foroven hvor der er en mørkere baggrund rundt om kategorierne, så de bliver adskilt fra andre elementer på hjemmesiden, som annoncer og navigations baren. På den officielle hjemmeside er der ikke nogen baggrund eller andet som indelukker kategorimenuen, hvilket kan medvirke i at forvirre brugeren i forhold til hvilke nogle ting høre sammen:



På hjemmesiden er der en visuel feedback når man kan interagere med noget. F.eks. når musen svæver over en kategori bliver teksten større og ændrer farve (Se GIF [her](#), og den [her](#)).

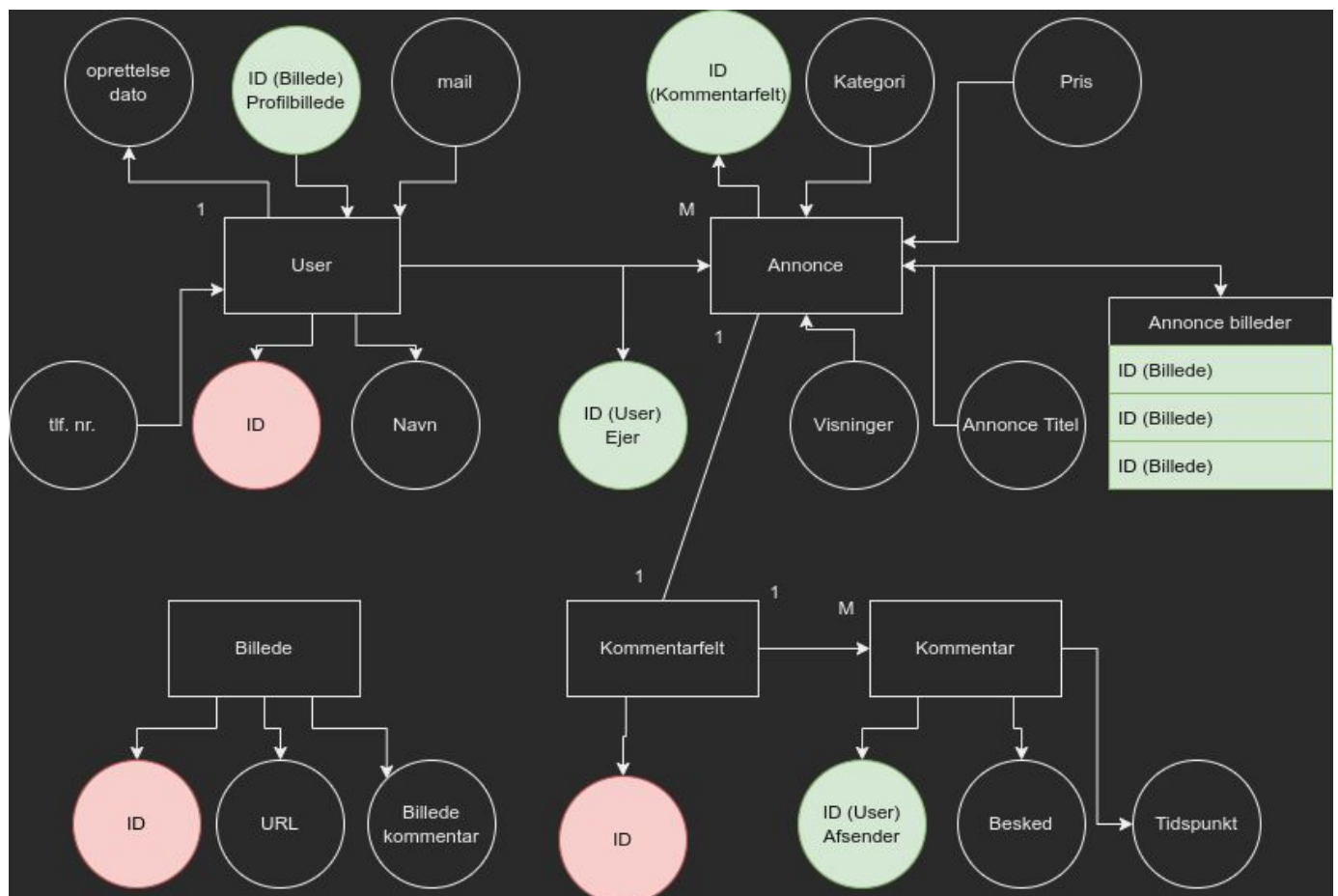
Tiltænkte features som ikke blev inkluderet

Som forklaret tidligere i projektafgrænsningen, tager det rigtig lang tid at udvikle en hjemmeside som virker med alle dens forskellige elementer. Dog var der stadig features som var tiltænkt, men ikke blev lavet. Jeg ville f.eks. gerne have lavet nogle andre sider som "About" siden, "Login"/"Opret bruger" siden og få billede karrusellerne til at virke. Der mangler altså stadig rigtig meget på hjemmesiden før at den er færdig, men min hjemmeside illustrerer stadig idéen. I fremtiden hvis man skulle arbejde videre på dette projekt skulle man få lavet HTML og CSS færdig så man kan tilgå de forskellige sider,

få implementeret klient kode (Javascript/JS), som eksempelvis skal stå for at få billede karrusellerne til at virke, samt hente og præsentere data fra en database (henter forskellige annoncer fra andre brugere og dynamisk genererer annoncerne på hjemmesiden med de korrekte data). Til sidst få sat en server op, som hoster en database, og server kode (f.eks. NodeJS, eller .NET).

Database

En database er nødvendig for at man kan oprette en bruger, logge ind med en bruger, oprette annonce, se annoncer fra andre osv. Databasen spiller derfor en vigtig rolle for at få hjemmesiden til at virke. Selvom jeg ikke har implementeret en database i dette projekt, har jeg stadig gennem udvikling tænkt over hvordan en database kunne blive forbundet med hjemmesiden. Derfor har jeg lavet et ER-diagram, som groft viser hvordan en databases layout kunne se ud:



Figuren foroven viser et ER-diagram af hvordan hjemmesidens database ser ud. De røde boble skal illustrere en primærnøgle og de grønne boble skal illustrere fremmedenøgler. Hvis man starter oppe i venstre hjørne af figuren kan man se at der er en bruger, som indeholder en række attributter, som data på hvornår brugeren blev oprettet, email, tlf. nr., navn og en primærnøgle som er unik for hver bruger. Man kan se at hver bruger har flere annoncer (illustreret ved at der står et '1' tal ved brugeren og et 'M' for mange ved annoncen). En annonce har en fremmedenøgle af en bruger, som er associeret med den bruger, som oprettede annoncen. Derudover indeholder en annonce også forskellige attributter, som hvilke(n) kategori(er) den tilhører, prisen for varen, hvor mange visninger den har, osv. Hver annonce har også et kommentarfelt, som indeholder flere kommentarer (igen er forholdet illustreret med et '1' tal og et 'M' for "en til mange").

Konklusion

Gennem projektet har jeg lært en masse omkring HTML, CSS og generelt webdesign og layout – jeg har styrket mine kompetencer inden for programmering og design. Hjemmesiden er stadig langt fra færdig – der mangler som sagt stadig flere forskellige sider som man skal kunne tilgå, klient kode, database osv. Dog formår hjemmesiden som den er nu at illustrerer hvordan hjemmesiden som helhed nogenlunde vil se og virke hvis den nogensinde skulle blive lavet færdig.

Jeg har fundet ud af hvilke nogle ting, som der skal arbejdes på, for at få hjemmesiden færdig.

(Hjemmeside kan downloades [her](#), eller udpakkes fra zip filen afleveret i lectio, eller fra github repositoryet: <https://github.com/Sveske-Juice/the-red-paper>)

Kilder

Den blå avis, <https://www.dba.dk/>

Andrew Aquino, 2017, "What is design process?",

<https://medium.com/intro-to-digital-product-design/lecture-2-accidentally-uploaded-from-phone-c23ef4aca05c>