

Beteckning: _____



Institutionen för matematik, natur- och datavetenskap

Utveckling av design till mötesplats på Internet

*Victor Nordstrand och Johan Eklöf
Juni 2007*

Examensarbete, 10 poäng, B
Datavetenskap

**Internetteknologiprogrammet
Examinator/handledare: Ann-Sofie Östberg
Medbedömare: Bengt Östberg**

Utveckling av design till mötesplats på Internet

av

Victor Nordstrand
Johan Eklöf

Juni 2007

Internetteknologi programmet
Institutionen för matematik, natur- och datavetenskap

801 76 Gävle

Email:

nit05vnd@student.hig.se

nit05jef@student.hig.se

Abstrakt

Ett community är en mötesplats på Internet där människor kan hålla kontakt, lära känna nya människor, diskutera osv. Det finns idag en mängd olika communities med många olika inriktningar. Communityn är idag mycket populära sidor på nätet och vissa har enormt mycket besökare och tjänar stora pengar. Det kan därför vara svårt att locka medlemmar om inte communityt innehåller nyheter som inte redan finns. Målet med det här arbetet har varit att skapa en tilltalande och användarvänlig design till ett community med ett sommar, fest och rese- tema. Delvis används en enkätundersökning för att ta reda på hur viktig det är med en design som sticker ut för att locka medlemmar. Resultatet av arbetet har blivit att en design med ett tema till sommar, fest och resor har skapats. Designen går i huvudsak i färgerna gul, blå och vit. Designen är till största del uppbyggd av CSS, ASP.NET och HTML.

Nyckelord: Webbdesign, .NET, CSS, Flash, community.

1 Inledning

Community är en plats på Internet där det finns möjlighet för människor att kommunicera och skapa nya kontakter. Det finns idag en mängd olika communities med väldigt många olika inriktningar. Allt från communities som enbart är till för att träffa nytt folk, till väldigt specificerade där man har en tydlig inriktning och drar till sig medlemmar som är intresserad av just det ämnet.

In den stora konkurrensen blir det väldigt viktigt att ett community på olika sätt kan attrahera folk för att de skall registrera sig. Att lyckas attrahera användare kan göras på olika sätt. Kanske räcker det med att communityt är en bra mötesplats där man enkelt hittar nya bekantskaper att kommunicera med, eller så måste communityt verkligen sticka ut med speciella funktioner.

1.1 Problembeskrivning

I dagsläget finns det inte något community som både har detta speciella tema med sommar, fest och resor och samtidigt är ett komplett community där man kan hålla kontakt och lära känna nya människor.

Det största problemet i dagsläget är att skapa en bra design på hela communityt inom tidsramen. Att få många användare är sekundärt och mindre viktigt då vi inte har några kunskaper om reklam och dylikt.

Eftersom communityt utvecklas i samarbete med två personer till måste arbetet läggas upp på ett sätt så det anpassas tillsammans med dem. Det är även viktigt att ha en bra kontakt under arbetets gång.

1.2 Syfte

Syftet med detta arbete är att skapa en komplett community där man kan träffa nya människor och hålla kontakt, med ett tema för sommar, fest och resor.

1.3 Frågeställningar

Dessa frågeställningar har satts upp och kommer att besvaras i rapporten.

- Vilka problem kan uppstå i designen på ett community mellan olika webbläsare?
- Hur viktig är designen för att tilltala folk?
- Kan svaren från enkäten ge en bra vägledning vid skapandet av designen?

1.4 Avgränsningar

Fokus ligger framförallt på den tekniska biten för att få communityt att fungera som tänkt och inte att få många användare.

2 Bakgrund

2.1 HTML

HTML står för Hyper Text Markup Language och är ett språk som används för att strukturering av text, bilder och annan media på webbsidor. HTML är standardiserat av W3C som är ett konsortium av olika industrier, utvecklingsorgan mm. W3C står för World Wide Webb Consortium. Html filer har ändelsen .htm eller .html, och kan öppnas med webbläsare såsom Internet Explorer, Mozilla Firefox och Opera.

Den senaste versionen av HTML är version 4.1 och fastställdes 1997 av W3C. I maj 2007 påbörjades arbete med vidareutveckling av HTML 5. [1]

Ett exempel på htmlkod kan se ut så här:

```
<html>
<head>
<title>Här står titeln </title>
</head>
<body>
Denna text kommer visas på sidan <b>Denna text kommer vara
fet</b>
</body>
</html>
```

Det finns fler olika tillägg som gör programmering i HTML smidigare och kraftfullare. Några exempel är att kombinera HTML med CSS, JavaScripts, XML osv. [2]

2.2 Flash

Flash är de facto standarden för interaktiv grafik på webben och skapades ursprungligen av Macromedia men ägs idag av Adobe.

[Se fig. 1]. Programmet används för att rita upp tvådimensionell grafik, animationer som är skalbara, dynamiska och kan med fördel användas för menyer, reklam och dylikt. Flash kan även användas som en mediaspelare för att visa filmer, eller spela upp musik.

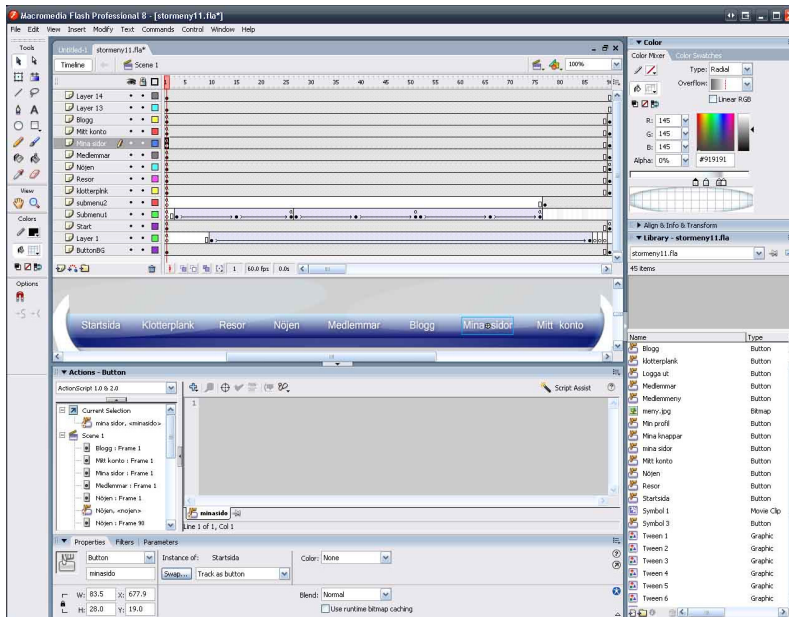


Fig. 1. Macromedia Flash 8.

Det använder sig av ett eget programmeringsspråk som heter Actionscript och har för varje version blivit mer och mer kraftfullt. Flash körs på klienten, men kan använda extern data, t.ex. värden från en databas, men det minskar möjligheterna att göra effekter på dessa.

Arbetsfilerna i Flash slutar med .FLA samt den exporterade, komprimerade och animerade filen har filändelsen .SWF. Nackdelen med detta är att man måste kompilera .SWF filen för varje designändring man gör i programmet. En annan nackdel är att klienten måste ha insticksprogrammet Adobe Flash Player av samma version eller högre för att alla effekter ska fungera. [3]

2.3 Photoshop

Photoshop är ett grafiskt verktyg för att skapa 2 dimensionella bilder och är skapat av Adobe. Programmet är ett av världens mest populära program för bildbehandling både på PC och på Mac. Den första versionen lanserades 1990 och var ursprungligen menad att användas vid tryckning av tidningar, men det har mer och mer fått funktioner för användning för publicering på webben.

Den senaste versionen idag heter Photoshop CS3 [Se fig.2] där CS står för Creative Suite. Till photoshop finns även ett bildbehandlings-program som heter Imageready för att skapa rörliga GIF- animationer.

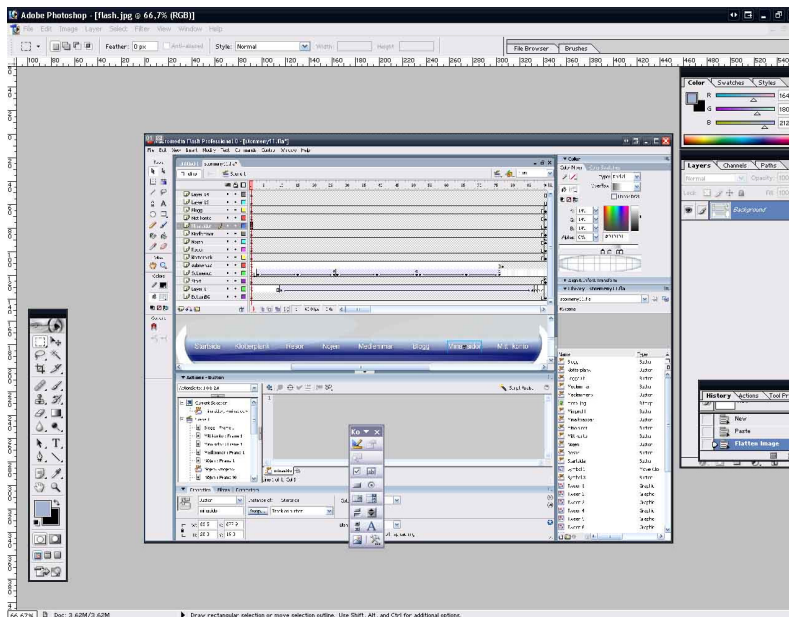


Fig. 2. Adobe Photoshop CS3

Filändelserna för Photoshop är .PSD och PSB för filer över 2GB, men det kan spara i många andra format såsom PNG, .GIF, och .JPEG. [5]

2.4 CSS

CSS (Cascading Style Sheets), på svenska översatt till stilmall, är ett sätt att bestämma presentationen av ett dokument. Med CSS bestämmer man storlek och färg på exempelvis texten på sin webbsida, en webbsida på en mobiltelefon eller handdator och utskrifter på en skrivare. Ett användningsområde för CSS som blir allt mer vanligt är att man bygger upp hela webbsidans design med CSS. Det går att bestämma vart på sidan olika objekt skall ligga osv.

CSS är standardiserat av W3C och finns i ett par olika versioner. Den vanligaste idag är fortfarande den första, CSS 1 men CSS 2 som är betydligt mer kraftfullt används mer och mer. Problem med stöd för CSS 2 i vissa webbläsare skapar dock problem med detta. [2]

2.5 JavaScript

JavaScript är ett objektbaserat scriptspråk som är utvecklat av Netscape och släpptes i december 1995. Detta har sitt främsta användningsområde på klientdelen av webbsidor. Det vanligaste är att man blandar JavaScript med annan kod, ex HTML när man bygger webbsidor.

JavaScript har, som man kanske kan tro, inget att göra med programmeringsspråket Java. Det första namnet för JavaScript var Mocha och tanken var sedan att det skulle ha namnet LiveScript men i och med att Netscape i samband med detta började stödja Sun Microsystems programmeringsspråk Java så blev namnet JavaScript, främst i marknadsföringssyfte. [5]

2.6 ASP.NET

ASP.NET är ett språk utvecklat av Microsoft som används för att utveckla dynamiska webbsidor. ASP.NET bygger inte, som många andra på ett scriptspråk utan bygger riktiga programmeringsspråk. Språk som används för att skapa webbsidor i ASP.NET är t ex C# och VB. För att utveckla ASP.NET krävs att Microsoft .NET framework finns installerat på datorn.

ASP.NET är rejält mycket mer kraftfullt än dess föregångare ASP som endast byggde på scriptspråken VBScript och JScript. [4]

2.7 IIS

IIS (Internet Information Services) är Microsoft egen webbserver. IIS medföljer på nyare Windows server- versioner samt Windows XP. Den senaste versionen av IIS har stöd för dessa protokoll FTP, SMTP, HTTP/HTTPS och NNTP.

IIS har genom åren fått mycket kritik för att vara en osäker webbserver som lätt drabbas av virus och andra attacker. IIS är t ex mkt mer drabbad av virus är Apache webbserver trots att man har mindre andel på marknaden. Microsoft lovar själv att i nya versioner ha kommit till rätta med de kända säkerhetsproblem som finns i äldre versioner. [5]

3 Förutsättningar och krav

3.1 Förutsättningar

Webbsidan skall vara utvecklad så att den fungerar i flera olika webbläsare såsom Firefox och Internet Explorer, då den kommer att användas av en bred publik i framtiden. Designen måste anpassas till de funktioner som finns och göra dessa enkla att använda och förstå.

Webbsidan skall kunna köras i IIS webbserver 5.0. Kod för Insticksprogram såsom Flash kommer kontrollera att användarna har rätt version, så att de ser sidan som planerat.

Har inte besökaren rätt version så får de hämta den via en länk. Ett webbhotell kommer att anlitas då utvecklingsarbetet är klart, med möjligheter till att växa beroende på antal användare och belastning.

3.2 Krav

Det viktigaste kravet är att varje användare skall kunna förstå hur man använder webbsidan. Designen skall vara skapad på ett sätt så att det utan längre förklaring med text skall vara enkelt att förstå hur funktioner används.

Det kommer även att finnas ikoner för de vanligaste funktionerna såsom logga nya meddelanden, logga ut med mera. Viktigt är att designen blir tydlig och stilren så att det inte blir svårt att hitta på sidorna. Menyn skall vara lättnavigerad och snabbt ge en överblick på de olika undersidor som finns i två steg. Den skall smälta in med den övriga designen och kunna uppdateras allt eftersom nya funktioner på undermenyn behövs.

4 Beskrivning av konstruktion

4.1 Val av utvecklingspråk och utvecklingsmiljö

För att skapa designen till den här communityn valdes ett antal språk som skall kunna kombineras på ett bra sätt och skapa den design som bestämdes. Den utvecklingsmiljö som användes skulle vara smidig att arbeta i.

Som utvecklingsmiljö valdes Microsofts Visual Web Developer 2005. Anledningen till detta var att i det programmet kan man utveckla hemsidor i alla möjliga språk och programmet har ett stort bibliotek av exempel. Programmet täcker alla de språk som användes för utvecklingen förutom Flash.

De språk som har använts för att skapa designen och uppbyggnaden av sidorna är CSS, HTML och ASP.NET. Genom att kombinera dessa går det att göra bra design på hemsidor. Till viss del används även JavaScript för att komplettera de andra språken med vissa mindre detaljer som tillhör designen. Flash har använts för att skapa den huvudmeny som hela tiden ligger synlig på sidan. För att skapa detaljer i designen, såsom bilder och annan grafik har Photoshop CS2 använts.

Den största anledningen till att dessa språk har använts är framförallt att vi tidigare arbetat i dessa och vet hur de fungerar och visste ungefär innan vad som kunde göras med dessa språk och verktyg, för att sedan bredda dessa kunskaper med ny litteratur. Självklart togs hänsyn till att språken skall vara kompatibla med varandra.

4.2 Uppbyggnad

Alla sidor på communityn är uppbyggda med hjälp av CSS. Placeringarna av de olika objekt som sidorna är uppbyggda av är bestämda av positionsvärden i CSS. På detta sätt skapas en bra struktur och det blir enkelt att fylla ut dessa objekt och lägga in bilder och färger. Detta går även att skapa dessa objekt på andra sätt, exempelvis genom ren HTML-kod men CSS har många fördelar gentemot att skapa detta rent i HTML. Koden i filerna som körs är en blandning av HTML och ASP.NET. Filerna är sparade i ASP.NETs format .aspx. Detta för att kunna dra nytta av vissa förbättringar och förenklingar av HTML som finns i ASP.NET. Speciella filer med CSS-koden skapas och dessa filer inkluderas i ASP.NET/HTML-sidorna vilket gör att man kan använda dessa objekt och klasser som skapats i CSS på sidorna.

För att skapa en bra och lättanvänd design har det varit viktigt att försöka placera dessa objekt på bra ställen på de olika sidorna och även försöka ha objekt som återanvänds på flera olika sidor för att användarna skall känna igen sig. Att återanvända objekt spar även tid vid programmeringen och sedan vid underhåll av sidorna, då man endast behöver ändra på ett objekt och detta objekt sedan finns på femton olika sidor.

För att hålla isär vissa delar av webbsidan har tre olika ramar skapats [Se fig.3]. Detta gör man i HTML och resultatet av detta blir att sidan blir indelad i olika delar. I det här fallet så finns en ram längst upp på sidan för att i den lägga en logotype, meny och ikoner för att visa nya gästboksinslägg, meddelanden, besökare och vänner. Denna del av sidan ligger alltid helt fast och berörs inte av att resterande del av sidan rullas ned. De andra två ramarna ligger båda nedanför ramen upptill.

En av dessa är den största ramen och det är i den som den huvudsakliga delen av sidan visas, allt som man klickar på via menyn osv. Den tredje ramen ligger längst ut till höger på sidan och är endast till för att skapa utrymme för annonsering.



Fig. 3 Sidans uppbyggnad av ramar.

4.3 Design

Vid skapandet av designen d.v.s färger och bilder som skall fylla ut sidorna, har det viktigaste varit att skapa en design som framhäver temat sommar, fest och resor. Färgtemat går därför i färger som kan knytas an till detta och dessa färger är gult och olika nyanser av blått som skall symbolisera sol, himmel och vatten. Viktigt har även varit att designen skall vara stilren och att det inte skall se kladdigt och rörigt ut på sidorna.

Även till detta är det CSS som använts till största del. Med klasser i CSS-filerna kan man formatera objekt, text och färger på sidorna enkelt. På ett mycket smidigare sätt än att göra detta med HTML.

Även här går det att återanvända klasser och använda på flera sidor för att spara tid vid programmering och underhåll.

Färgtemat på sidan bestämdes tidigt och detta färgtema återkommer i största möjliga mån på de flesta sidor för att göra det hela enhetligt. Även mindre bilder och mindre saker för att lyfta designen återkommer där det är lämpligt.

I sidornas innehåll finns en blandning av kod från HTML och ASP.NET. Detta används för att skapa de olika objekt som behövs för att användarna exempelvis skall kunna skriva ett gästboksinslag. För detta behövs olika former av formulär och de är dessa som skapas med hjälp av HTML eller ASP.NET- kod. Anledningen till att båda används är att i största möjliga mån är dessa objekt i ASP.NET mer användbara men det tycks inte riktigt täcka samtliga våra behov och därför måste även HTML användas till detta. Även när JavaScript skall kopplas till ett formulär kan HTML fungera smidigare.

För att skapa bilder, färger och bakgrunder att smycka ut sidorna med har Photoshop CS2 använts helt och hållet. Detta programmet har haft tacksägelse till allt som varit till behov under skapandet av communityt.

En enkätundersökning användes för att få idéer och få en vägledning till skapandet av designen. Enkäten skickades ut till ungdomar på Gävles tre gymnasieskolor och gav totalt 262 svar. Medelåldern låg på 18 år. [Se 9.2]

4.4 Meny

Att skapa ett bra sätt att hitta på sidan och enkelt komma dit man vill har varit till stor prioritet under utvecklingen. En stor huvudmeny som hela tiden ligger fast i sidan överdel har skapats. Eftersom huvudmenyn hela tiden är synlig behöver man exempelvis inte rulla upp sidan för att hitta till menyn osv. Detta kan av många anses som lite jobbigt.

4.4.1 Huvudmeny

För navigationen på sidan har vi skapat en dynamisk flashmeny. [Se fig. 4] Denna hämtar användarinformation från den underliggande databasen genom ASP.NET, och detta påverkar vilka sidor som visas.

För utvecklingen användes Flash 8.0, vilket inte är senaste versionen men version 8.0 användes ändå, detta av flera orsaker. Den största orsaken är att det är större chans att klienterna har rätt version eller bättre då de laddar sidan och ser då menyn på ett korrekt sätt.



Fig. 4 Huvudmeny i Flash.

Då temat för communityn fest, sommar och reser bestämdes att färgerna för menyn skulle gå i olika blå nyanser. Den skulle inte vara störande och innehålla för mycket rörelse så att den tog för mycket uppmärksamhet då den var passiv.

Menyn innehåller 15st lager + underlager där alla symboler är skapade i programmet dvs. inte importerade från en bildfil och har en total längd på 300 bildrutor uppdelade i olika intervall om cirka 40st.

Uppdateringsfrekvensen är 60 bilder per sekund mot 12 som är standard i programmet. Orsaken till att den inte sattes till 24hz som är normalt för film och tv var att även fast det "räcker" för att uppfattas som rörelse så blir effekten mer levande med 60hz. Dagens TFT-skärmar som är mer eller mindre standard uppdaterar dessutom bilden 60 gånger per sekund.

Bakgrunden till menyn består av 6st lager med olika primitiva symboler, genomskinlighet, färgtoner och effekter. Detta är för att man ska kunna snabbt ändra storlek på den utan att skärpan påverkas eller information förloras. Det gör det mycket enklare att anpassa den vid förändringar på sajten i framtiden. [Se fig. 5]



Fig. 5 Visar skillnad på symbol vs jpg.

En annan positiv effekt med symboler är att det också minskar storleken på filen. Om menyn hade varit en jpg-fil med samma dimensioner och kvalitet hade den haft minst dubbla filstorleken.

Huvudmenyn består av 10st knappar där fyra har undermenyer:

- **Startsida**
- **Klotterplank**
- **Resor**
 - Världen
 - Europa
 - Sverige
 - Senast skapade resor
- **Nöjen**
 - Nyheter
 - Nöjesevents
 - Krogar
 - Drinkar
 - Vimmel
 - Krönikor
- **Vimmel**
- **Galleri**
- **Blogg**
- **Medlemmar**
 - Senaste inloggade
 - Sök medlemmar
 - Sök bilder
- **Mina sidor**
 - Presentation
 - Gästbok
 - Meddelanden
 - Besökare
 - Blogg
 - Vänner
 - Fotoalbum
 - Listor
- **Mitt konto**

Av dessa pekar fyra av knapparna mot alternativa tidslinjer med tillhörande animationer och de sex övriga är vanliga knappar som bara öppnar en sida i den underliggande ramen utan att göra nått mer.

Varje knapp har sitt eget objekt, med möjlighet att exekvera valfri Actionsript kod de har en enkel animation då musen rör sig över dem och då knappen trycks. De går från skuggad, till ingen skugga till vit ljus runt dem vid knapptryckning. Koden som körs vid knapptryckning ser ut så här:

```
this.konto.onRelease = function() {  
    getUrl("edituser.aspx?userID="+var1, "left_frame");  
};
```

Där variabeln var1 är användarid för personen som loggat in. Sidan skickas till huvud ramen som heter left_frame.

Beroende på vilken knapp som trycks, visas en undermeny med ytterligare knappar.

Koden som används för att visa flashmenyn ser ut som nedan:

```
<div id="bottom">  
  
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"  
codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs  
/flash/swflash.cab#version=8,0,0,0" width="868" height="54"  
id="stormeny" align="middle">  
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />  
<param name="movie" value="stormeny11.swf?var1=26" /><param  
name="quality" value="high" /><param name="scale"  
value="exactfit" /><param name="bgcolor" value="#ffffff"  
/><embed src="stormeny11.swf?var1=26" quality="high"  
scale="exactfit" bgcolor="#ffffff" width="868" height="54"  
name="stormeny" align="middle" allowScriptAccess="sameDomain"  
type="application/x-shockwave-flash"  
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />  
</object>  
</div>
```

4.4.2 Delmeny

För att förenkla navigeringen på sidan ytterligare finns på varje sida en delmeny som skiftar beroende på vilken del av sidan man befinner sig på. Befinner man sig i sin egen gästbok har man på vänster sidan en meny som visar samtliga sidor som tillhör "Mina sidor". Detsamma gäller om man befinner sig på delen "Resor" så visas en meny vänster med samtliga sidor som tillhör rese- sektionen på communityn.

Delmenyn är skapad tillsammans med CSS och små bilder som ger den sin design. På dessa menyer har betydligt mindre kraft lagts jämfört med huvudmenyn i Flash. Den här menyn behöver inte vara lika utstående och synlig i sin design som huvudmenyn då den i detta fall kan ta för mycket uppmärksamhet på sidan.

5 Implementering och test

5.1 Slutgiltig design

När en slutgiltig design hade tagits fram genom tester och egna bedömningar så har samtliga sidor på communityt anpassats efter denna design för att skapa en enhetlig känsla över communityn. Till en början skapades en design som senare byggdes om flera gånger och det tog ett tag innan en slutgiltig design togs fram. Det har varit till grund av de tester som gjorts som bedömningen gjort att den är hållbar och att designen skall ligga till grund communityn. [Se fig. 6].



Fig. 6. Bild av slutgiltiga designen.

Hela webbsidan är indelad i tre olika ramar [Se fig. 3]. I ram 1 som är längst upp på sidan finns communityens logotype, onlineräknare, knapp för utloggning, sökfält och ikoner som fungerar som snabbänkar till gästbok, vänner, meddelanden och besökare. Dessa ikoner används även för att visa för användaren att det exempelvis finns nya gästboksinlägg. Här ligger innehållet hela tiden fast.

I ram 2, som är den största av de tre ramarna, visas den största delen av innehållet på communityn. Innehållet har en fast utgångspunkt som är precis nedanför huvudmenyn. Innehållet kan sedan bläddras ner så långt som det behövs för att visa allt innehåll på aktuell sida.

Ram 3 används endast för visning av annonser och ligger hela tiden fast till höger om ram 2. Detta gör det smidigt att byta annonser utan att blanda in något av det andra innehållet på webbsidan.

5.2 Test och implementering av flashmenyn

Totalt har det funnits ca 100 st olika varianter under utvecklingen av menyn. Till en början ökade varje versions nummer på slutet, men då det även krävde förändringar i källkoden för ram1, för att starta menyn, slutade vi med detta då vi kommit till namnet stormeny11.swf. Det blev helt enkelt för tidskrävande att öka på för varje liten ändring.

Funktioner har lagts på en och en efter att designen färdigställts. Då utvecklingen har gått parallellt med själva konstruktionen av övriga communityn har många ändringar gjorts, vilket gjort det mer tidskrävande än om alla funktioner funnits från början. Samtidigt tog det lång tid att komma in i programmet och göra saker enbart med symboler. Nämnas bör även att storleken på menyn faktiskt krympt från 100 KB till 11 KB under arbetet samtidigt som fler delar lagts till.

Det största problemet under utvecklingen var att få variablerna över till Flash på ett så smidigt sätt som möjligt. Flashmenyn måste veta användarnamnet på personen som loggat in för att knapparna ska peka till rätt sidor. Exempelvis:

<http://62.168.133.235:8000/sommartider/pres/pres.aspx?userID=26>

Där ?userID=26 är variabeln som måste läggas på för att sidan ska visas för rätt användare. Om ett annat eller inget värde finns där kommer personen flyttas till inloggningssidan av säkerhetsskäl.

Vi ville inte heller att Flash ska agera server och hämta saker såsom bilder till klienten då det ger vem som helst möjlighet att tanka ner alla användarnas bilder. Dessutom skapar det en varning under test.

Tyvärr krånglade vi till det onödigt mycket med extraprogram för Flash, främst för att vi även ville använda det för att läsa in bilder och visa inloggade på inloggningssidan, vilket tog mycket tid i anspråk. Det gick t.ex inte att läsa från en vanlig .aspx fil med dynamiska värden för användarid. Flash hittade inte variablerna som var i formatet &var1=(UserID från asp.net) utan att få en massa skräpdata där istället. Orsaken var att källkoden för sidan lästes av flash som en textfil så fort filen hade ändelsen aspx.

Detta gjorde att även den dolda struktureringen kom med som normalt inte visas vilket ledde till att variablerna inte fick rätt värde.

Efter mycket frustration löstes problemet med hjälp av litteraturstudier som visade på att det fanns ett annat mycket smidigare sätt att göra det på. Istället lades detta till i sidan som öppnar flashmenyn och skickade med månad och dag också. Detta för att senare kunna göra dynamiska ändringar beroende på datum, exempelvis en liten midsommarkrans den 23: e juni, eller en tomteluva den 24: e december.

Vi gjorde variablerna tillgängliga på alla tidslinjer i flash genom att göra dem globala med `_global.var10=var1`.

5.3 Test i olika webbläsare

För att göra communityn funktionell för alla användare har tester gjorts i två olika webbläsare som bedöms vara de största på marknaden. Dessa är Microsofts Internet Explorer och Mozilla Firefox. Vissa skillnader i de olika webbläsarna finns. Vi har dragit slutsatsen att de flesta av våra användare kommer att använda Internet Explorer som webbläsare av den anledningen att denna är standard på datorer med Microsoft Windows som operativsystem. Därför har den webbläsaren i huvudsak används under utvecklingen men tester har hela tiden gjorts i Firefox.

Små skillnader och problem har uppstått under tiden. Den största anledningen till att skillnader mellan de olika webbläsarna har uppkommit är att viss kod inte fungerar fullt ut i båda webbläsarna.

Det är framförallt Firefox som har krånglat. Problemen har till största del kunnat lösas genom att använda CSS. För att ta ett exempel, för att designa tabeller i HTML fungerar CSS mycket bättre till att skapa dess design än vad de design- attribut som finns i HTML.

I det stora hela har inga större problem inträffat utan det har mest varit smådetaljer i designen som webbläsarna inte varit helt kompatibla. I vissa fall har det inte gått att hitta en lösning och vissa små skillnader har fått accepteras.

5.4 Övriga tester

Tester har gjorts för att se så att grunden och objekten för designen, som är skapade i CSS, ser lika ut i olika upplösningar på en bildskärm. Detta är lika viktigt som att sidorna ser lika ut i olika webbläsare. Eftersom objekten på sidorna är uppbyggda av fasta värden, ett bestämt antal bildpunkter objektet skall ta upp av skärmen så blir sidorna funktionella i flera olika skärm-upplösningar. I en liten upplösning tar sidorna upp en stor plats bildskärmen, och i en stor upplösning skapas mer "luft" på sidan och under innehållet på sidorna. Ett annat sätt för att skapa positioner på objekt är att göra dem relativa till bildskärmens upplösning. Detta gör att sidan kan se lite olika ut beroende på hur stor upplösningen är. Även denna metod har vi använt på en sida på communityt där ett objekt hela tiden skall ligga centrerat oavsett upplösning.

Testerna har visat på ett lyckosamt resultat med positionerna på objekten då de i testerna verkar ligga fast oavsett upplösning på bildskärmen

Samma tester har gjorts för det mesta på sidan, så att bilder och formulär inte hamnar i olika positioner i olika upplösningar. Detta kan bli ett problem om man inte använder CSS utan bara ren HTML för att placera objekt. Med fast positionering i bildpunkter med CSS visar inte testerna på några sådana problem.

6 Diskussion

Eftersom det idag bara blir fler och fler communityn som konkurrerar med varandra på Internet blir det allt viktigare att man skapar sig en egen profil, en bra design och har intressanta funktioner för de användare man vill locka till sig. Det handlar mer och mer om att locka till sig en viss grupp användare. Ett stort antal medlemmar är vad som bäst verkar locka användare.

Ett community med tema för sommar, fest och resor, som samtidigt är komplett och har samtliga funktioner som efterfrågas för att hålla kontakt och träffa nya människor finns idag inte riktigt. När det blir svårare och svårare att attrahera användare och när användarna efterfrågar mer för att bli nöjda blir det viktigt att man gör något speciellt i communityt. Med tanke på dessa aspekter så är designen en viktig bit för att användarna skall vara nöjda och bli attraherade.

Detta visar även den enkät som vi låtit göra på. Enkäten visade på att designen var det näst viktigaste. Viktigast var att communityt har många medlemmar eller att många vänner redan är registrerade på communityt. För att diskutera mer om enkäten så kan sägas att den tyvärr inte riktigt gav vad vi hade hoppats på. Därför har vi inte dragit speciellt stora slutsatser av den och inte använt den så mycket i arbetet som från början vara tanken. Vi anser att enkäten skickades ut till helt rätt målgrupp då personer runt 18 år är väldigt aktiva på communities och på Internet.

För att dra egna slutsatser av detta så kan vi anta att de viktigaste var att skapa en mycket bra design. Att få många användare blir en senare del, där det mer handlar om marknadsföring och detta lade vi redan innan arbetet startade åt sidan.

6.1 Diskussion av genomförande

De verktyg som använts för att genomföra arbetet har varit till en mycket stor hjälp och gjort arbetet avsevärt mycket smidigare. Speciellt Visual Web Developer har varit väldigt bra eftersom det har haft täckning och kunnat ge förslag på kod för samtliga utvecklingsverktyg som använts utom Flash. Det är möjligt att det exempelvis finns en bättre utvecklingsmiljö för HTML och CSS än detta program men då har det istället kanske inte täckning för ASP.NET.

Lösningen med att skapa klasser och objekt i CSS som kan användas på flera sidor var ett väldigt smidigt sätt som har minskat kod i många sidor och sparat mycket tid. Detta var en lösning som använts mer och mer under arbetets gång efter att det blivit klart vilka fördelar detta har. Det finns antagligen fortfarande många ställen på communityt som detta kan användas för att minska ner mängden kod.

Det kanske största problemet som hela tiden funnits under utvecklingen har varit att få communityt att se likadant ut i olika webbläsare. De flesta problem har dock kunnat lösas. Att inte ha detta problem i åtanke kan göra att det blir väldigt stora skillnader på webbsidan. Det kan tyckas vara väldigt tråkigt och dåligt av tillverkarna att detta inte kan lösas på något sätt för att hjälpa utvecklare av webbsidor och andra webbapplikationer.

6.2 Erfarenheter av arbetet

De erfarenheter som vi skaffat oss av arbetet kan sammanfattas till mycket goda. Det har varit ett stort arbete, det störste vi hittills arbetat med och alla små problem som hela tiden dykt upp har varit oerhört lärorika. Denna typ av arbete är något som vi i framtiden vill arbeta med. Därför har det varit ett väldigt relevant arbete att genomföra.

Då vi även varit uppdelade i programmering och design, har det varit lärorikt att jobba som i en projektgrupp.

Den senaste versionen har regelbundet skickats upp på en server så alla kunnat se resultatet och testa sina delar med de övrigas senaste kod och lättare upptäcka buggar som dyker upp till en följd av den.

Flash är ett väldigt kraftfullt program som man aldrig blir fullärd på, och speciellt att få det att använda externa data från en databas var mycket lärorikt, då det skapar obegränsade möjligheter att skapa innehåll som ändras beroende på värden såsom dag, månad eller t.o.m. något så avlägset som temperatur i vattnet på valfri badstrand.

6.3 Förslag till förbättringar

Naturligtvis är inte det här communityt helt komplett. Den tidspress som har funnits har inneburit att en del buggar kan finnas och en del lösningar kanske inte är de allra bästa. Det är svårt att sätta fingret på något speciellt som skulle kunna bli bättre utan det är mer att allt skulle kunna bli bättre om det funnits mer tid. Bättre och snyggare design, lättare att navigera på sidan osv. är några exempel som självklart skulle kunna bli ännu bättre.

En stor sak som med mer tid hade kunnat göras bättre är att endast använda CSS för design av tabeller osv och inget av det inbyggda i HTML. Detta hade gjort att communityt fungerat ännu bättre i olika webbläsare då CSS tycks fungera bättre i olika webbläsare.

Flash skulle även det kunnat ha använts i större utsträckning, men det är lättare att göra då alla funktioner finns på plats, då det kräver kompilering vid kodändringar för länkar och dylikt.

Vilka övriga brister som finns är förmodligen något som kommer att visa sig mer och mer när communityt är lanserat på nätet och får användare. Alla användare kommer att ha sina egna uppfattningar om vad som saknas och vad som borde vara bättre. I dagsläget är det endast vår bedömning att designen nu är snygg, att communityt har en enhetlig design som är funktionell tilltalande, och som i alla fall nästan kan mäta sig med de stora communities som finns på nätet. Men allt som är bra kan ändå bli bättre.

7 Slutsats

Frågeställning nr 1:

Det finns en hel del problem som kan uppstå mellan olika webbläsare. Om man inte är noggrann och uppmärksam på problemet kan sidor komma att se helt olika ut i olika webbläsare.

Frågeställning nr 2:

Utifrån den enkätundersökningen som gjorts kan slutsatsen dras att designen är viktig för att tilltala folk att registrera sig. Detta kommer på andra plats av vad de som svarat på enkäten tycker är viktigast. Vi har därför ägnat mest tid åt just detta, att skapa en tilltalande design och en sida som det är lätt att hitta på.

Frågeställning nr 3:

Svaren från enkäten har inte givit speciellt mycket. Det viktigaste för att folk ska registrera sig på en community framgår från enkäten vara att många redan är registrerade och efter detta en tilltalande design. Vi drar då slutsatsen att designen är väldigt viktig. Inga direkta samband mellan ålder och olika kön har kunnat hittas.

En vidareutveckling av detta arbete skulle kunna vara att skapa en ännu bättre design, bättre funktionalitet såsom menyer och överblick av sidor och möjligtvis även använda flash i större utsträckning då detta har väldigt stora möjligheter. En bättre utformad enkät hade kunnat ge bättre svar och fler idéer till att skapa en bättre design.

8 Källförteckning

- [1] <http://dev.w3.org/cvsweb/~checkout~/html5/spec/Overview.html> (2007-06-15)
- [2] Duckett, John. ” *Beginning Web programming with HTML, XHTML and CSS*”. Wiley. 2004.
- [3] Haugland, Astrid och Larsson, Ulf. ”*Interaktiv multimedia med Flash 8*”. Pagina. 2006.
- [4] Shepherd, George. ” *Microsoft ASP.NET 2.0 steg för steg*”. Pagina. 2006.
- [5] <http://en.wikipedia.org/wiki/> (2007-05-01)
- [6] http://livedocs.adobe.com/flash/9.0/UsingFlash/flash_cs3_help.pdf. (2007-05-01)
- [7] <http://www.webbdesignskolan.com/> (2007-05-01)
- [8] <http://www.w3schools.com/> (2007-05-01)

9 Bilagor

9.1 Enkätundersökning

1. Ålder

2. Kön

3. Är du medlem i något community idag? Isåfall vilket/Vilka? (flera alternativ tillåtna)

- Lunarstorm
- Playahead
- Efterfesten
- Nattsat
- Helgon
- Annat

4. Är det viktigt med ett community som sticker ut?

- Ja/ Nej

5. Hur viktig är designen? (1= Inte alls viktig, 5= Mycket viktig)

- 1 2 3 4 5

6. Vad är huvudsyftet till att du är med i ett community? (Flera alternativ tillåtna)

- Träffa & spana på folk
- Hålla kontakten med nära & kära
- Knyta viktiga jobbkontakter
- Diskutera & göra din röst hörd
- Annat

7. Vilka är de viktigaste funktionerna? (Flera alternativ tillåtna)

- Gästbok Privatmeddelanden Dagbok/blogg
- Vimmel Diskussionsforum Chat
- Undersökningar Nyheter/krönikor Anntat

8. Kan du tänka dig att betala för speciella funktioner?

- Ja/ Nej

9. Vad får dig i dagens läge att registrera dig i en ny community? (Flera alternativ tillåtna)

- Sidan har ett stort antal medlemmar
- Många vänner och bekanta är registrerade
- Sidan innehåller nya fräscha idéer och funktioner
- Annat

10. Hur ofta besöker du en community?

- Varje dag
- En gång i veckan
- Någon gång i månaden

9.2 Svar från enkätundersökning

Fråga 1: Medelålder

Medelålder: 18 år

Fråga 2: Kön

63.6% Kvinnor

36.4% Män

Fråga 3: Är du medlem i något community idag?

Lunarstorm 249 st

Playahead 193 st

Efterfesten 98 st

Nattstad 33 st

Helgon 29 st

Annat 56 st

Fråga 4: Är det viktigt med ett Community som sticker ut?

62.6% Ja,

37.4% Nej

Fråga 5: Hur viktig är designen?

Medelvärde 1-5 = 4.059

Fråga 6: Antal av varje svarsalternativ + egna kommentarer (Procent)

| | |
|------|-----------------------------------|
| 77 % | Träffa & spana |
| 73 % | Hålla kontakten med nära och kära |
| 14 % | Diskussion |
| 10 % | Annat |
| 3 % | Jobbkontakter |

Fråga 7: Vilka är de viktigaste funktionerna?

| | |
|------|-------------------|
| 86 % | Gästbok |
| 67 % | Privatmeddelanden |
| 59 % | Vimmel |
| 47 % | Dagbok/blogg |
| 22 % | Chat |
| 21 % | Diskussion |
| 13 % | Undersökningar |
| 10 % | Nyheter |

Fråga 8: Kan du tänka dig att betala för speciella funktioner?

| | |
|------|-----|
| 10 % | Ja |
| 90 % | Nej |

Fråga 9: Vad får dig att i dagens läge registrera dig i en ny community?

| | |
|------|-----------------|
| 85 % | Många vänner |
| 42 % | Nya idéer |
| 31 % | Många medlemmar |
| 9 % | Annat |

Fråga 10: Hur ofta besöker du en community?

| | |
|------|----------------------|
| 64 % | Varje dag |
| 20 % | En gång i veckan |
| 16 % | Någon gång i månaden |