

# Webbutveckling 3

Undervisningen i kursen ska behandla följande centrala innehåll:

Konsumtion av webbtjänster, protokoll, gränssnitt och format för datautbyte.

Utvecklingsprocessen för ett webbt tekniskt projekt enligt standardiserad metod för mjukvaruutveckling.

Nationella och internationella riktlinjer för god praxis inom webbutveckling.

Klientsidestekniker för webbapplikationer.

Skriptspråk för webbutveckling på klientsidan och dokumentobjektsmodellen som teknik för ökad användbarhet genom progressiv förbättring.

Interaktion med webbservern via skript.

Interaktiv webbgrafik, till exempel Canvas, skalbar vektorgrafik (SVG) eller WebGL.

Uppnående av interoperabilitet genom att följa standarder och test på olika användaragenter.

Applikationer som fungerar oberoende av val av användaragent, operativsystem eller hårdvaruplattform samt hur tillgänglighet uppnås utifrån att applikationerna ska vara uppfattningsbara, användbara, begripliga och robusta även för användare med funktionsnedsättning.

Kvalitetssäkring av applikationens funktion samt validering av kodens kvalitet.

Lagar och andra bestämmelser som styr digital information, till exempel personuppgiftslagen och lagen om elektronisk kommunikation.

Vanliga attackvektorer mot webbapplikationer samt åtgärder för att skapa säkerhet.

Terminologi inom området webbutveckling.