



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Toni Tiilikainen

SIVUSTON LUOMINEN WEBFLOW- SOVELLUSKEHITTIMELLÄ

Liiketalous
2018

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Toni Tiilikainen
Opinnäytetyön nimi	WebFlow
Vuosi	2018
Kieli	suomi
Sivumäärä	36 + 1 liitettä
Ohjaaja	Klaus Salonen

Opinnäytetyön tavoitteena on oppia käyttämään WebFlow- sovelluskehittimen ilmaisversiota ja luoda oma, uniikki web- sivusto ilman koodausta. Työn tehtävänä on toimia ohjeena sovelluskehittimen käytölle ja ominaisuuksille.

Työn teoriaosuudessa käydään läpi työhön liittyviä keskeisiä käsitteitä, jotka on hyvä tietää ennen web- sivuston luomista. Näihin kuuluvat responsiivisuus, tyypillisimmät ohjelmointikielet sekä mitä asioita on otettava huomioon ennen web- sivuston luomista. Teorian jälkeen siirrytään web- sivuston suunnitteluun ja lopulta sen toteuttamiseen.

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author	Toni Tiilikainen
Title	Webflow
Year	2018
Language	Finnish
Pages	36 + 1 Appendices
Name of Supervisor	Klaus Salonen

The objective of the thesis is to learn how to use the free version of the WebFlow API and create unique website, without coding. The aim of the thesis is to act as a user guide and to show, how the basic functions work.

The theoretical part of the thesis examines key concepts related to work that are good to know before creating website. These include responsiveness, the most typical programming languages, and what should be considered before creating website. After the theory, we will go into the design tool and use it to create fan page.

Keywords Application Generator, Design, Implementation, Responsiveness

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	7
2	WEBFLOW.....	8
3	KÄSITTEET.....	9
	3.1 Responsiivisuus.....	9
	3.1.1 CSS (Cascading Style Sheet).....	9
	3.1.2 JavaScript.....	10
	3.1.3 HTML (Hyper Text Markup Language).....	10
	3.1.4 The Box Model (Laatikkomalli).....	10
	3.1.5 Elementtien hierakia.....	10
4	AIHEEN VALINTA.....	12
	4.1 WebFlow- sovelluskehittimen kilpailijat.....	9
	4.1.1 Wix.com.....	9
	4.1.2 WordPress.....	10
	4.1.3 Squarespace.....	9
	4.2 Kilpailevien sovelluskehittimien erot.....	9
	4.3 WebFlow aiheenvalinnan syy.....	10
5	WEB-SIVUSTON LUOMINEN.....	16
	5.1 Domain.....	9
	5.2 Webhosting- webhotellit.....	9
6	WEBFLOW RESPONSIIIVISEN WEB-SIVUSTON LUOMINEN.....	18
	6.1 Web- sivun ominaisuuksia.....	18
7	WEB-SIVUN TOTEUTUS.....	20
	7.1 HOME- osion luominen.....	10
	7.2 ACTORS- osion luominen.....	24
	7.3 OFFICIAL TRAILERS- osion luominen.....	25
	7.4 ABOUT- osion luominen.....	10
	7.5 Sivun viimeistelyä.....	31

7.6	Sivusto responsiiviseksi	32
8	LOPETUS.....	34
	LÄHTEET.....	35

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuvio 1. WebFlow projektin aloitusnäky	20
Kuvio 2. Aloitusnäky	21
Kuvio 3. Aloitusnäky taustakuva	22
Kuvio 4. Aloitusnäky Container	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Kuvio 5. Näyttelijät- osion elementit	24
Kuvio 6. Näyttelijät- osion kuvat	25
Kuvio 7. CMS aloitusnäky	26
Kuvio 8. CMS sisällön lisääminen	27
Kuvio 9. CMS käyttö web- sivustossa	28
Kuvio 10. Thumbnail- kuvien käyttö	29
Kuvio 11. About- osion Main section	30
Kuvio 12. About osion viimeistely	31
Kuvio 13. FilmDeal logo (toteutettu Canva- sivustolla)	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Kuvio 14. Sivuston viimeistelyä	32
Kuvio 15. Sivusto responsiiviseksi	33

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheeksi valittiin Webflow-ohjelma, jonka avulla voidaan luoda ammattimaisia web- sivustoja. Webflow sovelluskehittimen etuna on se, että sivuston tekijän ei tarvitse osata ohjelmoida eikä hänellä olla osaamista web- sivustojen luomisessa. Tämän ansiosta kuka tahansa pystyy tekemään hienoja verkkosivuja Webflown avulla.

Webflow aiheen valinta oli helppoa, koska minulla on jonkin verran kokemusta kyseisen sovelluksen kilpailijaversiosta: Wordpress-sovelluskehittäjästä. Tämän lisäksi minulla on myös suuri kiinnostus siihen, miten visuaalisesti suuressa roolissa kyseinen sovellus tulee toimimaan.

Opinnäytetyön tavoitteena on oppia käyttämään ja saada aikaiseksi responsiivisen web- sivusto alusta alkaen käyttämällä Webflow- sovelluskehittimen erilaisia ominaisuuksia ilman koodausta.

Työni tehtävänä on ensiksi oppia sovelluksen perusasiat, jonka jälkeen käytän opittuja asioita käytännössä. Lopuksi suunnittelen ja toteutan Webflow web- sivuston. Tämän luomisen jälkeen tarkastelen lopputuloksen kokonaiskuvaa ja sen onnistumista. Lopuksi tulen myös arvioimaan työssä onnistumista ja mahdollisia parannusehdotuksia.

2 WEBFLOW

Webflow on uusi visuaalisesti toimiva verkkosivujen suunnitteluun käytettävä työkalu. Visuaalisesti suunniteltavien sivujen etuna on niiden toteutuksen helppous: sivuston julkaisijalla ei tarvitse olla yhtään osaamista koodaamisessa, koska sivustoa manipuloidaan visuaalisesti. Webflow'n responsiivisen sivuston luomisen kuuluvat seuraavat käsitteet: suunnittelu, CMS (content management system) ja editointi.

Webflow responsiiviset sivustot perustuvat HTML ja CSS yhteistuotoksesta. Kun suunnittelija haluaa tehdä tietynlaista sisältöä omaan web- sivustoon, Webflow luo automaattisesti puhtaan koodin, jonka ansiosta sivusto on heti julkaisuvalmis internetiin (webflow.com 2017).

CMS eli Content Management System tarkoittaa sisällönhallintajärjestelmää, jonka avulla sisällön luonti ja verkkosivun ylläpito onnistuvat selaimella ilman erityisiä ohjelmointitaitoja. Webflow'n avulla luodun sisällön voidaan lisätä joko manuaalisesti tai API:n avulla, jonka jälkeen voidaan muokata visuaalisesti. Lopuksi sisällönhallintajärjestelmän ansiosta pystytään julkaisemaan tehty tuotos välittömästi (Margaret Rouse 2016).

Sivustojen muokkaus eli editointi onnistuu hyvin helposti visuaalisten ominaisuuksien ansiosta. Koodaamisen sijaan sivuston kehittäjällä on laaja valikoima erilaisia ominaisuuksia, kuten elementit, symbolit, button- painonapit, listaukset ja paljon muuta. Näiden elementtien muokkaus onnistuu Layout- osiossa, jossa voidaan säätää elementin kokoa ja tyyliä (Payman T 2013).

3 KÄSITTEET

Tässä luvussa tulen käsittelemään tyypillisiä Webflow:ssa käytettyjä käsitteitä ennen varsinaisen työn suunnittelua ja toteutusta.

3.1 Responsiivisuus

Responsiivisuudella tarkoitetaan verkkosivun kykyä soveltua useille nykyajan laitteille. Päälaitteisiin kuuluvat Tietokoneen lisäksi myös tabletit sekä älypuhelimet. Responsiivisesti toteutettu websivu mahdollistaa palvelun saatavuuden kyseisillä laitteilla siitä huolimatta, vaikka käyttäjän mobiililaitteen ruudun koko olisi pienempi kuin tavallisella pöytäkoneella (Leiniö, 2012).

Tabletti- ja mobiiliversioissa on hyvin tyypillistä piilottaa sisältöä pienissä näyttökokoissa, koska kaikki sisältö ei ole olennaisesti mahdu pieneen näyttöön. Yleisimpiä piilotusmenetelmiä ovat dropdown, navbar ja select napit, joita klikkaamalla saadaan näkyville enemmän sivustolle tärkeitä sisältöä (Leiniö, 2012).

3.1.1 CSS (Sascading Style Sheet)

CSS on yksi hyvin tyypillisimmistä tavoista muokata sivustojen tyyliä ilman monimutkaisia toimenpiteitä. Sen sijaan, että koodaaja joutuisi muokkaamaan jokaisen koodirivin tyyliä yksitellen, voidaan käyttää CSS- tyylikirjastoa, jonka avulla voidaan muuttaa koko websivuston tyylit samassa paikassa viittaamalla luotuihin elementteihin (w3schools.com 2017).

CSS:n käyttää media queryja, jotka määrittelevät tyylit sovitulle näytölle. Media queryn breakpointit määrittelevät, millaisissa tapauksissa näytön koko muuttuu. Jos esimerkiksi pöytäkoneen näkymä muuttuu mobiililaitteelle sopivaksi, on ruudun koko supistuttava hyvinkin paljon, jotta mobiililaitteella näkyisi sama sisältö kuin pöytäkoneversiossa (w3schools.com 2017).

3.1.2 JavaScript

CSS avulla pystytään muuttamaan web- sivustojen tyylejä yhdestä tyylikirjastosta, mutta sen avulla ei pystytä tekemään toiminnallisia ominaisuuksia, kuten esimerkiksi BUTTON- napin toimintoa. Tähän tarkoitukseen on keksitty Javascript, jonka avulla saadaan tehtyä erilaisia toimintoja ja ominaisuuksia, joita web- sivusto vaatii. Näihin toimintoihin kuuluvat BUTTON- nappien lisäksi päivän määrittely ja erilaiset virheilmoitukset (w3schools.com 2017).

3.1.3 HTML (Hyper Text Markup Language)

Kun käyttäjä avaa web- sivuston ja haluaa katsoa sivuston sisältöä, käyttäjä näkee selaimen erilaisia päätöksiä riippuen koodista. Selaimen toiminnan ansiosta sivusto ei näytä koodissa ilmoitettuja merkkejä ja se muuntaa kyseiset merkit web- sivuston sisällöksi (Rantala, 2005, 74-75).

HTML ei ole ohjelmointikieli, vaikka koodin rakenteesta ja tyylistä voidaan ajatella niin. Sen sijaan tämä toimii ”sivunkuvauskielenä” ja kaikkien web- sivustojen pohjana, johon saadaan liitettyä välttämättömät sisällöt, kuten esimerkiksi CSS ja JavaScript sisällöt. Kaikki web- sivut näytetään HTML- koodin avulla verkossa riippumatta sivuston sisällöstä (Rantala, 2005, 74-75).

Hyper Text Markup Language sisältää otsikoiden ja tekstisisällön lisäksi myös erilaisia elementtejä, kuvia, taulukoita, listoja ja halutessa myös symboleja. Kaikki edeltävät esimerkit tulee aina ilmoittaa tag- merkkien sisäpuolella, jotta ne näkyisivät luodussa web- sivustossa. HTML- sivuun liitetään edellä mainitut CSS- ja JavaScript- tiedostot, jotka ilmoitetaan TAG- merkkien sisällä.

Koodaajan on myös mahdollista toteuttaa sivustolla tarvittavat tyylit HTML- sivussa, mutta tässä tapauksessa tyylit ovat muutettava yksitellen ja jos kyseessä on useiden tyylien lisäämisestä HTML- muodossa, lisäysten tekemisessä saattaa kestää hyvinkin kauan.

3.1.4 The Box Model (Laatikkomalli)

Tyylillisesti hyvin koodatut web- sivustot sisältävät hyvin usein laatikkomallisen säännön, jonka mukaan sivustolla esiintyvät sisällöt sijaitsevat laatikon tapaisissa rajatuilla alueilla. Esimerkiksi sivuston otsikot, tekstisisällöt, kuvat, BUTTON- napit, taulukot ja tekstinsyöttökentät sijoittuvat laatikkomallin avulla luonnollisesti sovituille paikoille ilman, että sisällöt menisivät päällekkäin. Laatikkomallista voidaan ilmoittaa web- sivuston CSS- tiedostoissa, jossa ilmoitetaan myös muista web- sivuston tyyleistä (w3schools.com 2017).

Laatikkomallin ansiosta sivuston responsiivisuus pysyy erinomaisena ja web- sivuston sisältö näyttää hyvinkin samankaltaisena laitteesta riippumatta. Elementtien koot, sijainnit ja välit muokkaantuvat riippuen siitä, käytetäänkö web- sivustoa mobiililaitteella, pöytäkoneella tai tabletilla. Laatikkomallin avulla voidaan myös lisätä laatikon mallisten alueiden sisälle myös lisää laatikoita. Esimerkiksi erilaisten kuvaelementtien lisäys laatikkomalliin parantaa kuvaelementtien responsiivisuutta ja kuvat eivät koskaan mene päällekkäin web- sivustossa (w3schools.com 2017).

3.1.5 Elementtien Hierarkia

Elementtien hierarkialla tarkoitetaan web- sivuston elementtien sijaintia sovituilla tasoilla. Sivuston elementit eivät voi olla sijoiteltu, miten tahansa, koska muuten sivusto näyttää hyvin rumalta. Elementtien hierarkian avulla web- sivustosta saadaan tehtyä rakenteellisesti pätevän ja ymmärrettävän (webflow.com 2017).

Hierarkialla voidaan kuvata esimerkiksi WORD- dokumentin otsikoita: tavallisten otsikoiden lisäksi on olemassa väliotsikoita, esimerkiksi ”Käsitteet” otsikon jälkeen siirrytään ”Responsiivisuus” käsitteeseen. Wordissa otsikointi tapahtuu hierarkiamaisesti ja sama pätee myös web- sivustojen elementtien hierarkioissa.

4 AIHEEN VALINTA

Webflow- aiheen valinta ei ollut kovin yksinkertainen prosessi, koska on olemassa useita erilaisia vastaavia sovelluskehittäjiä. Tämän takia on hyvin tärkeää osata valita parhaimman ja sopivimman sovelluskehittäjän kilpailevien vaihtoehtojen joukosta.

4.1 Webflow- sovelluskehittäjän kilpailijat

Sovelluskehittäjien tarpeellisuus nykypäivänä on hyvin korkea, koska web- sivustojen luomisen pyritään tekemään mahdollisimman nopeaksi ja helpoksi. Useiden sovelluskehittäjien etuna on se, ettei sivuston kehittäjän tarvitse osata ohjelmoinnin perusteita. Sivustojen luominen onnistuu kaikissa sovelluskehittäjissä visuaalisesti ilman kovakoodausta, minkä ansiosta kuka tahansa voi tehdä oman web- sivuston.

Webflown lisäksi monet muut sovelluskehittäjät käyttävät samaa periaatetta kuin valitsemani aihe eli pyritään tekemään web- sivuston luominen hyvinkin helpoksi ja kaikille käyttäjille mahdolliseksi. Webflow kilpailijoita on hyvin paljon, mutta kilpailevien sovelluskehittäjissä on joitain huomattavia eroja.

4.1.1 Wix.com

WIX on yksi useista sovelluskehittäjistä ja sen perusta toimii samalla tavalla kuin Webflow. Web- sivustojen teko onnistuu vedä-ja-pudota menetelmällä ja toimii visuaalisesti samalla tavalla kuin kilpailevat sovelluskehittäjät.

On kuitenkin olemassa muutama syy, joiden takia en valinnut WIX- kehittäjää. Näihin kuuluu esimerkiksi web- sivuston Templaten vaihtamisen vaikeus. Projektin aloittamisessa on hyvin tärkeää osata valita sopiva aiheeseen liittyvä Template, koska Templaten valinnan jälkeen sen vaihtaminen onnistuu vain yhdellä tavalla: aloittamalla projektin kokonaan uudelleen (wix.com 2017).

Templaten vaihtamisen vaikeuden lisäksi WIX ilmaisversio lisää aina julkaistun web- sivustoon omia mainoksia. Jos suunnittelija haluaa mainokset pois, on hänen päivitettävä WIX premium- versioon.

4.1.2 WordPress

WordPress on yksi tunnetuimmista ilmaisista sovelluskehittimistä ja tarjoaa erinomaisten blogien toteuttamiseen tarvittavat välineet. Helppokäyttöisyyden ja blogien luomisen helppouden lisäksi sovelluskehittimen ilmaisversio sisältää yllättävän paljon erilaisia ominaisuuksia (wordpress.com 2017).

Tähän mennessä minulla on jonkin verran kokemusta WordPressin käytöstä, jonka takia en valinnut kyseistä aiheetta. Sen sijaan pyrin opettelemaan täysin tuntemattoman sovelluskehittimen käyttöä, joten WordPress ei vastaa aiheeni vaatimuksia.

4.1.3 SquareSpace

SquareSpace on kolmas WebFlown kilpailijoista, jonka toimintaperiaate on sama kuin muilla edellä mainituilla sovelluskehittimillä. SquareSpace erottuu kuitenkin muutamilla positiivisilla tavoilla kilpailijoistaan: kehittäjä pääsee muokkaamaan sivuston lähdekoodia hyvin helposti ja antaa suuren valikoiman kustomointivaihtoehtoja uniikin web- sivuston luomiseksi (squarespace.com 2017).

Valitettavasti SquareSpacen maksullisen version käyttö on yllättävän kallista verrattuna kilpaileviin kehittäjiin. SquareSpace ei esimerkiksi tarjoa responsiivisuusominaisuuksia ilmaisversiossa, mikä estää mobiililaitteille suunniteltujen sivustojen luomisen. Tästä syystä luovuin kyseisestä aiheesta, koska responsiiviset sivustot ovat hyvin tärkeä ominaisuus web- sivustossa.

4.2 Kilpailevien sovelluskehittäjien erot

Edellä mainituissa sovelluskehittäjissä on useita erilaisia eroja. Merkittävin ero, jonka takia luovuin WIX- kehittäjän käytöstä on se, että tyylitiedostot eivät ole muokattavissa. Tämän takia sivuston luominen rajoittuu eikä sivustosta saada ainutlaatuisen näköistä. WIX- sovelluskehittäjän kaltaisen kilpailevan Webflown ansiosta käyttäjä voi päättää, halutaanko muokata koodia (CSS) vai pärjätäänkö ilman koodin muokkausta.

SquareSpace kehittäjässä on myös hyvin paljon samanlaisia ominaisuuksia kuin Webflow:ssa ja WIX:ssä. Tämän lisäksi SquareSpacen tavoite on sama kuin edellä mainituilla kehittäjillä: antaa mahdollisuuden luoda oman web- sivun helposti ja vauhtomasti. Valitettavasti SquareSpace kehittäjällä tehdyn sivuston siirtäminen mobiilikäyttöön tuottaa hankaluuksia muokkaamisen suhteen, koska SquareSpace muuntaa web- sivuston mobiilikäyttöön ja estää sivuston suunnittelijaa muokkaamasta mobiilisivustoa erilliseksi. SquareSpacessa on kuitenkin parempi bloginluomisjärjestelmä ja kyseisellä kehittäjällä luodun sivustossa voidaan käyttää tagimerkkejä sekä toimii käyttäjäystävällisemmin kuin Webflow'n blogintekojärjestelmä (Webflow ei ole tarkoitettu blogien tekoon, minkä takia niiden teko on monimutkaisempaa kuin SquareSpacen blogit).

WordPress on yksi parhaimmista ja helpompia blogintoteutuskehittäjistä, mutta se sisältää useita pieniä ongelmia sivustojen luomisessa. Esimerkiksi WordPress työkalujen hallintapaneeli sisältää yllättävän paljon turhia ominaisuuksia, joita sivuston tekijä ei tarvitse (näihin kuuluvat esimerkiksi WordPress tapahtumat ja uutiset, jotka ovat hyvin epäolennaisia sivuston suunnittelussa).

4.3 Aiheen valinta

Webflow sovelluskehitin erottuu positiivisesti muista kilpailijoista useilla eri tavoilla. Näihin kuuluu ilmaisen version ominaisuuksien määrä (ilmaisversio sisältää erittäin paljon ominaisuuksia), CSS-koodiin pääsemisen helppous ja responsiivisen suunnittelun helppous. Näiden lisäksi Webflow on minulle tuntematon aihe, minkä ansiosta saan opittua paljon uutta kyseisestä sovelluskehittimen käytöstä.

Webflow sisältää myös paljon PhotoShop sovelluksen elementtejä ja kyseisen sovelluskehittimien käyttöliittymä sisältää paljon samankaltaisuuksia kuvaneditointiohjelman kanssa. Jos Webflown käyttäjällä on edes hieman kokemusta Photoshopin käytöstä, Webflow käyttö saattaa tuntua hyvältä vaihtoehdolta.

Opinnäytetyön tullaan suorittamaan Webflow ilmaisversiolla, jonka tarkoituksena on näyttää, että kuka tahansa pystyy tekemään näyttävän, responsiivisesti suunnitellun web- sivuston.

5 WEB- SIVUN LUOMINEN

Ammatillisen web- sivuston luominen on pitkä prosessi, jonka aikana on tarkasteltava, että sivuston sovitut kriteerit täyttyvät. Näihin kuuluvat web- sivuston Domain- nimen luominen, Web- hotellin määräys, editorin etsiminen ja lopulta web- sivun toteutus editorilla.

Ennen sivuston luomista on myös suunniteltava aikataulu, jonka avulla pysytään projektin aikataulussa. Aikataulun suunnittelun avulla saadaan suoritettua web- sivuston luomiseen kuuluvat osa-alueet ilman, että web- sivun luojalta loppuisi aika tai että projektin deadline tulisi ennen projektin päättymistä.

5.1 Domain

Domain- nimeäminen on hyvin tärkeää web- sivuston luomisen yhteydessä, koska hyvän nimen keksimisen ansiosta sivuston käyttäjä löytää halutun sivuston helpommin hakukoneesta, esimerkiksi Google:sta. Nimi kannattaa luoda mahdollisimman hyvin kuvaamaan suunniteltua web- sivua riittävästi (Brian Alkerton 2016).

Heti Domain luomisen yhteydessä voidaan suojata sen nimen rekisteröimällä tämän päätteet, joista tunnetuimmat esimerkit ovat .fi, .com, .net ja .eu loppuiset päätteet. Päätteet toimivat nimen mukaisissa sivustoissa, joista esimerkiksi .com viittaa kaupallisiin verkkoihin eli commercial tarkoitukseen ja .fi toimii suomalaisten web- sivustojen maakoodina.

5.2 Web Hosting - webhotelli

Webhotelli muodostuu verkkoyhteydestä ja palvelintietokoneesta, joiden kokonaisuutta kutsutaan webhotelliksi, jonka tarkoituksena on toimia kiintolevytilana sovitulle verkkopalvelulle. Webhotelleja tarjotaan useilla nettipalveluissa ja palveluiden ostajat pystyvät vuokraamaan kiintolevytilaa omalle verkkosivulle sovitulle aikavälille. Hinnat vaihtelevat 3,90e/kk – 29,80e/kk riippuen palveluiden kattavuudesta ja vuokraajan tarpeista. Webflow ilmaisversion ansiosta käyttäjän ei kuitenkaan tarvitse huolehtia hosting-palveluista (hostingpalvelu.fi 2017).

6 WEBFLOW – RESPONSIIVISEN WEB-SIVUSTON SUUNNITTELU

Opinnäytetyön tehtävänä on toimia oppaana, jonka avulla kuka tahansa pystyy luomaan responsiivisen web- sivun. Työn ideana on luoda web- sivu, joka toimii pääosin videokirjastona ja näyttää erilaisia YouTube- sosiaalisen median videoita.

Tavoitteena on oppia käyttämään Webflown tarjoamaa CMS Collections- välinettä, jonka avulla pystytään tekemään erilaisia kirjastoja. Nämä kirjastot ovat riippuvaisia sisällöstä, mikä tarkoittaa sitä, että sivuston suunnittelijan on suunniteltava ensiksi kirjaston sisällön tarkasti, jotta kirjasto toimisi kuten pitäisi. CMS ominaisuuksien lisäksi tarkoitus on oppia käyttämään sovelluskehittimen perusominaisuuksia, joiden käytön tuloksena saadaan luotua responsiivinen web- sivusto.

Web- sivun aiheena toimii elokuvasarjan jatko-osa, Deadpool 2, joten web- sivusto tulee olennaisesti sisältämään hyvin paljon elokuvaan liittyvää sisältöä. Sivuston sisältöihin kuuluvat mm. Videokirjasto, Elokuvan esiintyjät, Twitter Feed sekä elokuvan juoni.

6.1 Web- sivun ominaisuuksia

Toteutettu sivu tulee sisältämään Karuselli- mallilla toimivan taustan, jossa vaihtuu elokuvan teemaan liittyvä kuva joka 10 sekunnin välein. Jokaisessa karusellin kuvassa on lyhyt kerronta elokuvasta ja ne vaihtuvat kuvan vaihtumisen yhteydessä.

Karusellin yläpuolelle sijoitetaan NAVBAR- navigointipalkki, jonka avulla käyttäjä pääsee sivuston eri osa-alueeseen klikkaamalla NAVBAR - palkin painikkeita. Palkin painikkeisiin kuuluvat seuraavat napit: Home (toimii samalla kuvakarusellinä), Actors, Trailers ja About painikkeet, joita klikkaamalla päästään nimen mukaiseen sivun osa-alueeseen. NAVBAR sisältää myös sivuston logon, ”Film Deal”, jonka on toteutettu CANVA- logonkehitysohjelmalla.

Kuvakarusellin alapuolella on lista elokuvan päähenkilöistä, jotka sisältävät näyttelijöiden kuvan, nimet sekä elokuvan roolin nimen. Tämän alapuolella on elokuvan

trailereista koostuva osio, mikä sisältää yhden esimerkkitrailerin ja viisi kuvaa, joiden painamisesta päästään kuvaan liittyvään videoon YouTube- sivustoon. Trailerosiossa käytetään Webflow CMS kirjastoa, josta tullaan kertomaan lisää myöhemmin.

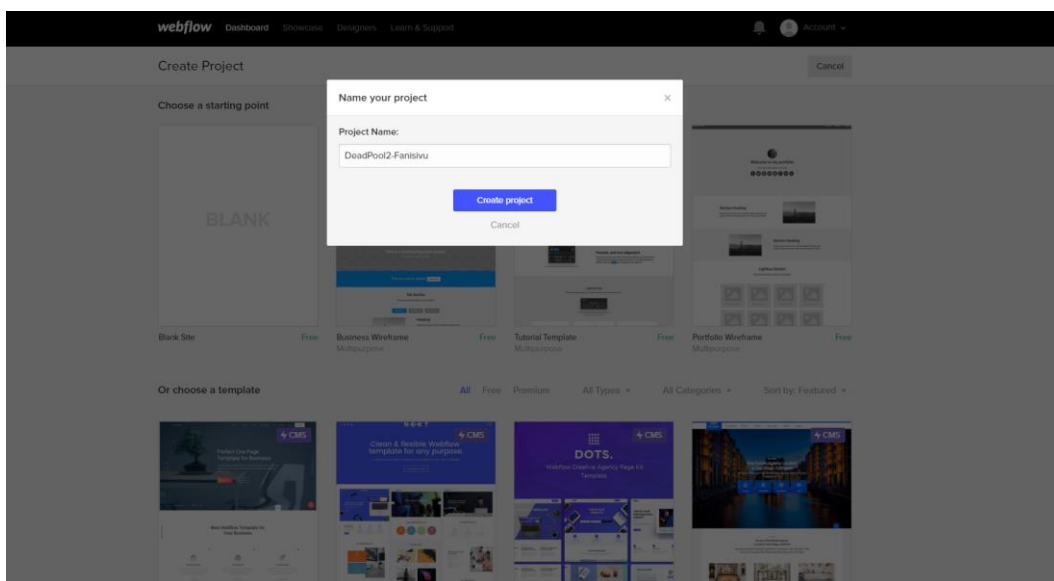
Web- sivuston loppuun sijoitetaan About- osio, jossa on muutamia tietoja sivuston tekijästä ja yhteystietoja, kuten sähköpostiosoite ja puhelinnumero. Näiden lisäksi osio sisältää kolme sosiaalisen median painonappia, jotka vievät napin kuvaamaan sosiaalisen median sivustoon elokuvan aiheeseen. Sosiaalisen median sivuihin kuuluvat Facebook, Twitter ja Google+ linkit.

Sivusto sisältää 4- erilaista fonttikokoa: Header 1 (fonttikoko: 72px), Header 2 (fonttikoko 38px) Header 3 (fonttikoko: 26px) Header 4 (fonttikoko: 16px). Karusellin tekstityksessä on käytetty Webflown tarjoamaa Text Shadow- varjostuseffettiä, jonka avulla tekstiä on helpompi lukea taustaväristä riippumatta. Actors- osion näyttelijöiden henkilökuvien koko ovat 250 x 300 px ja Traileri- osion kuvalinkkien koko on 246 x 138 px. Sivusto toimii kaksikielisenä ja projektissa esiintyy sekä suomea että englantia.

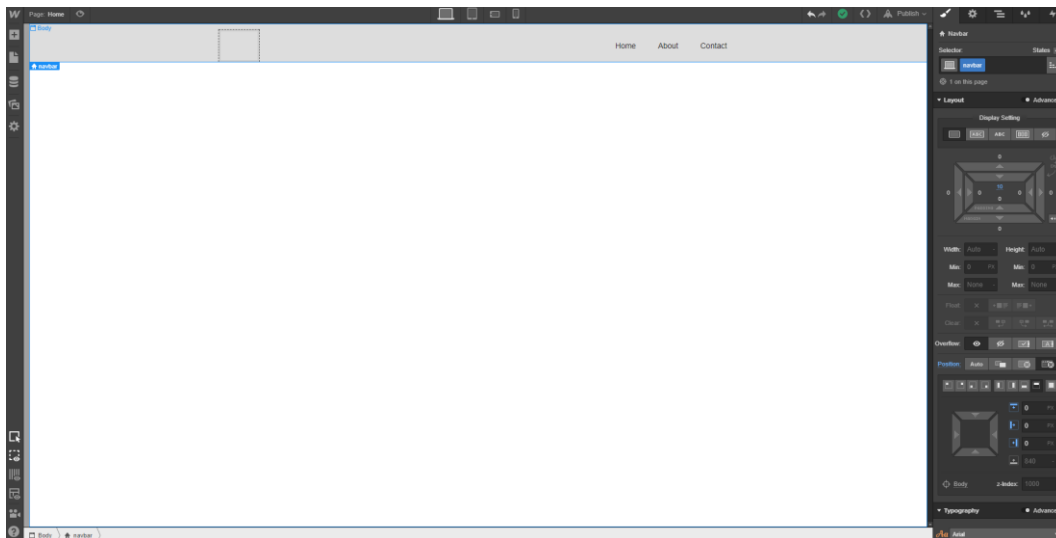
7 WEB- SIVUN TOTEUTUS

Ennen projektin aloitusta, sivuston toteuttajan on luotava tili Webflow sivustolle. Tässä osiossa vaaditaan henkilön etu- ja sukunimet, sähköpostiosoite ja salasana. Kirjautumistietojen luomisen jälkeen käyttäjä tulee saamaan sähköpostiosoitteeseen vahvistuslinkin, jonka avulla tili saadaan vahvistettua ja aloittamaan projektin tekoa.

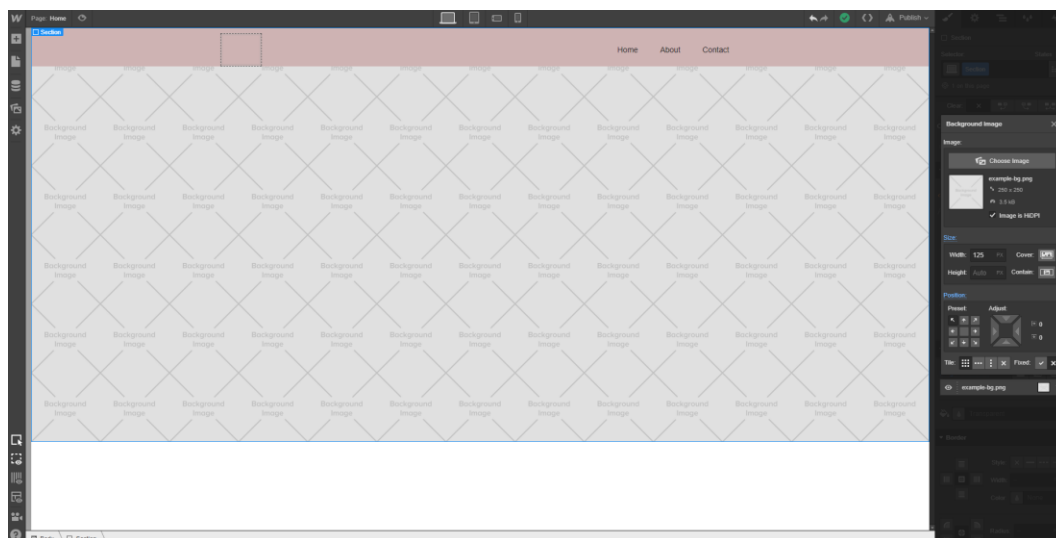
Sivuston teko aloitetaan luomalla uusi projekti ja klikkaamalla + New Project painiketta. Tämän jälkeen voidaan valita erilaisia valmiita sivuston pohjia, mutta koska työn tarkoituksena on luoda web- sivu alusta alkaen, käytetään BLANK SITE tyhjää vaihtoehtoa. Valinnan jälkeen on nimettävä projektin nimi, jota tullaan käyttämään sivuston nimenä.



7.1 Home- osion luominen



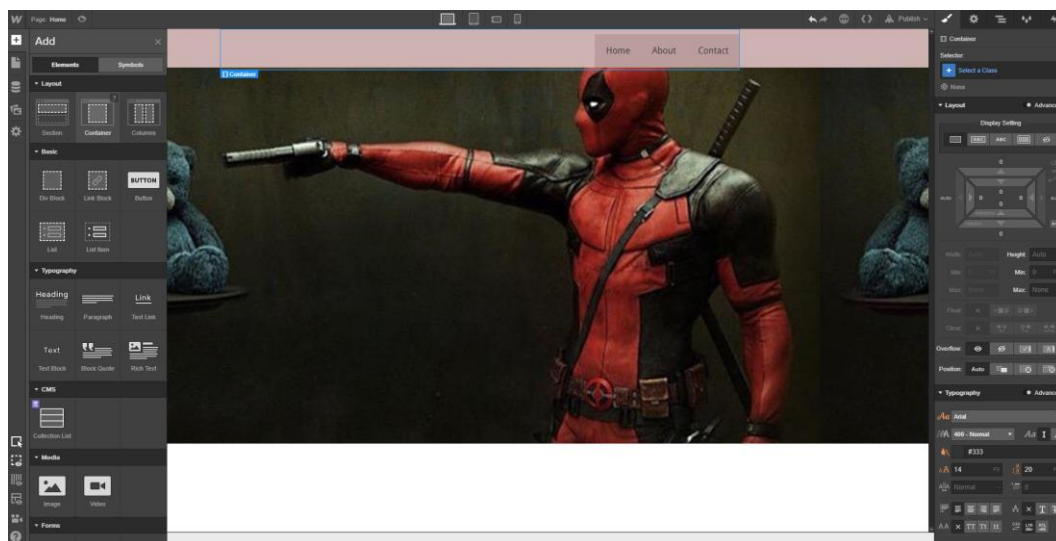
Tyhjän projektin luomisen jälkeen voidaan alkaa lisäämään sisältöä tulevaan web-sivuun. Ensimmäiseksi lisätään NAVBAR- navigointipalkki sivun yläreunaan, mikä löytyy ADD ELEMENTS valinnasta Components osiosta. Luomisen jälkeen Webflow luo palkkiin automaattisesti kolme oletuspainiketta, joiden nimet muutetaan projektiin sopivaksi. Uuden painikkeen luominen NAVBAR- osioon onnistuu helpoiten Copy/Paste toiminnolla; kopiaamalla yhden painikkeen NAVBAR palkista ja liittämällä kopioitua napin samaan palkkiin. Palkki sisältää myös yhden brändi ikonipaikan sivun logolle, jonka tullaan luomaan Canva- palvelulla ja kopioidulla luotu logo ikonipaikkaan.



NAVBAR luomisen jälkeen luodaan kuvakaruselli, joka löytyy ADD ELEMENTS valinnan ”Components” osiosta SLIDER. Tämän korkeudeksi määritetään 100 VH, mikä tarkoittaa Viewport Height. Tämän avulla karuselli mukautuu selaimen mukaiseksi automaattisesti ja tämän esimerkin avulla SLIDER tulee peittämään sivuston yläreunan kokonaan, koska 100vh peittää 100% yläreunasta. SLIDER valinnan jälkeen Webflow luo automaattisesti kaksi välilehteä, mutta projektissa tarvitaan alkuperäisten lisäksi kaksi uutta slideä. Näiden lisääminen onnistuu Copy/Paste-menetelmällä: ensimmäiseksi on siirryttävä sovelluskehittimen Navigator osioon ja valittava yhden SLIDE osion. Tämän jälkeen voidaan kopioida valinta ja liittää sen kaksi kertaa SLIDER osioon.

On hyvin tärkeää, että jokainen SLIDE nimetään erilaiseksi, jotta niiden sisällöt pysyisivät myös uniikkeina. SLIDE valinnat voidaan nimetä numeroiden SELECTOR osassa, merkitsemällä SLIDER eteen numeron. Jokaisessa välilehdessä on oltava uniikki numero, jotta karusellin kuvat ja sisällöt pysyvät erillisinä.

SLIDER luomisen jälkeen voidaan lisätä projektiin liittyviä kuvia. Tämä onnistuu STYLES osion Backgrounds valinnasta ja painamalla Choose Image painiketta. Tämän jälkeen voidaan ladata kaikki projektissa tarvittavat kuvat, esimerkiksi neljä kuvaa karuselliin, kahdeksan kuvaa elokuvan näyttelijöistä ja viisi kuvaa video-osi-ossa. Karusellin kuvan laittamisen yhteydessä on valittava Cover vaihtoehto, jonka avulla koko kuva peittää aloituskuvan taustan.



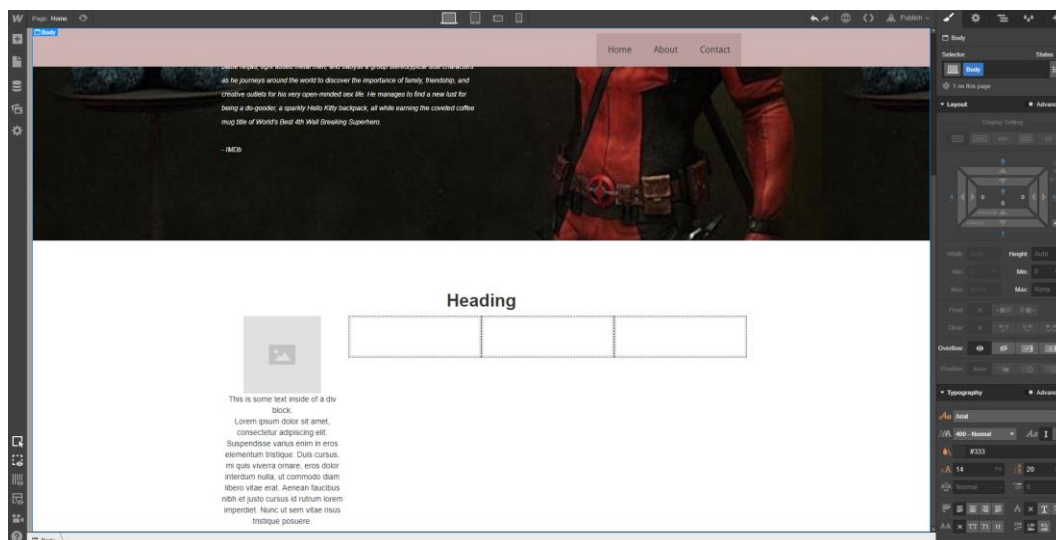
Kuvien lisäämisen jälkeen voidaan lisätä Container- alueen, johon voidaan lisätä erilaista sisältöä. Tämän jälkeen voidaan lisätä tekstiä Typography osion Heading, mikä onnistuu vedä-pudota- tavalla Containeriin. Tähän tekstikenttään voidaan kirjoittaa työn teemaan liittyvää sisältöä (Otsikko H1 ja tekstisisältö H3 Fontilla), eli tässä tapauksessa elokuvan juonta. Jokaiselle dialle lisätään erilaista sisältöä, koska karusellin pyöriessä jatkuvalla silmukalla sekä taustakuva että sisältöteksti vaihtuvat.

Karusellin loputtoman silmukan luominen onnistuu menemällä Settings-osioon ja valitsemalla Slider settings-vaihtoehtoja. Tämä sisältää mm. dian vaihtumisen animatioita ja sen keston, joita käytetään fanisivustossa. Valitsemalla Auto display slides- ja Timer delay: 6000MS, kuvakaruselli pyörii jatkuvalla loopilla kuuden sekunnin viiveellä.

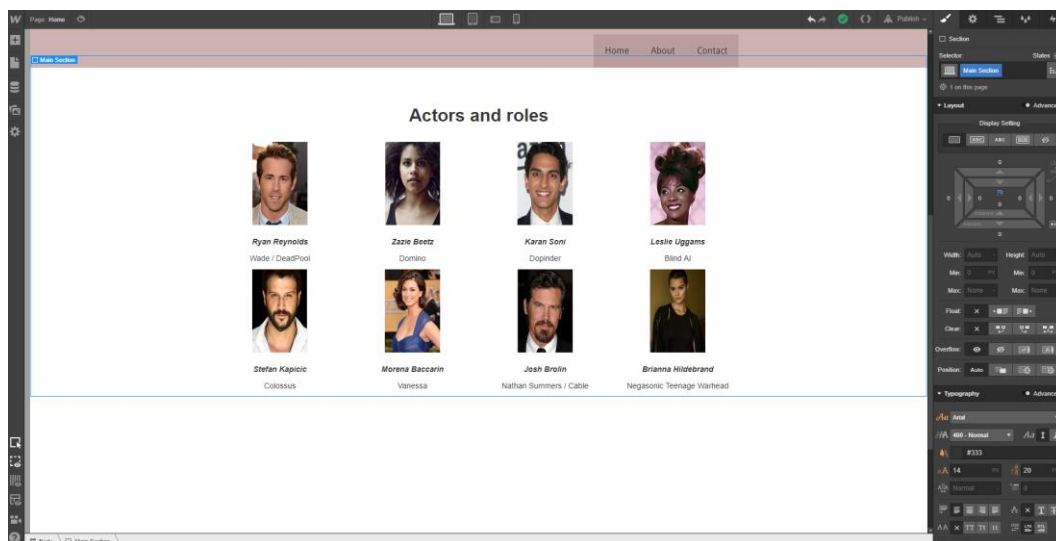
Home- osion viimeistelyssä piilotetaan karusellin tarpeettomat nuoli- ja diapainikkeet. Näiden piilottaminen onnistuu valitsemalla vasen, oikea tai slide nav painikkeen ja valitsemalla Display asetuksen None.

7.2 ACTORS- osion luominen

Web- sivun Actors- eli näyttelijät osio sisältää elokuvan näyttelijöiden lisäksi heidän henkilökohtaiset nimensä sekä elokuvan hahmon nimen. Osion luonti voidaan aloittaa lisäämällä nykyiseen sivuun Section- valinnan, mikä tulee sisältämään Container- vaihtoehdon. Tämä tulee taas sisältämään Div block- alueen henkilön kuvalle, kaksi Header tekstiä, joista toinen on kokonaan lihavoitu ja toimii henkilön oikeana nimenä. Toinen Header vaihtoehdosta toimii henkilön hahmon nimenä, mikä ei ole lihavoitu. Viimeiseksi luodaan suurempi Header teksti, jossa lukee: Actors and Roles, ja toimii fanisivun toisen osan otsikkona.



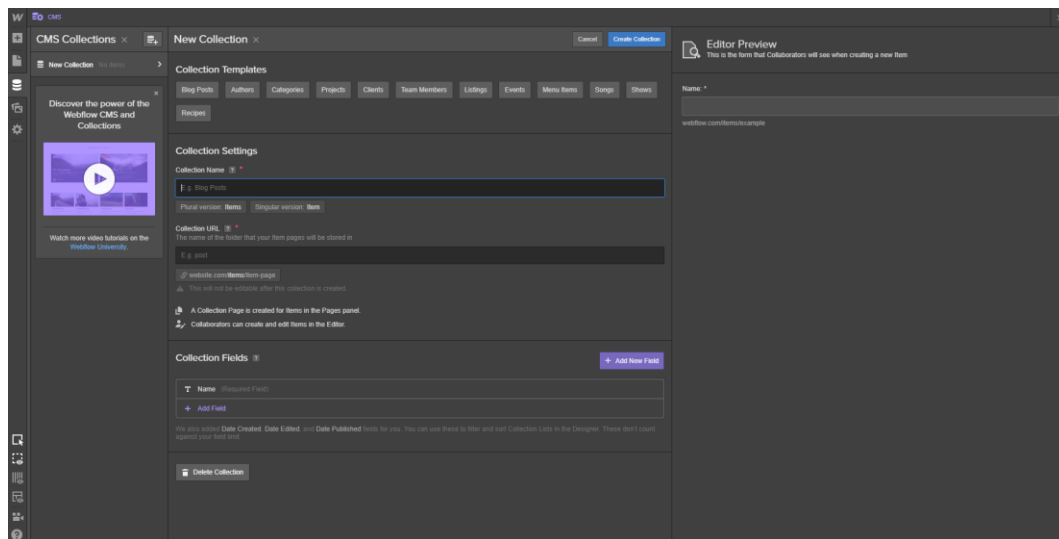
Ensimmäiseksi luotuun Container valintaan lisätään kaksi Columns vaihtoehtoa, joista molempien ”Grid” asetukset säädetään siten, että ruudukoiden sisällöt asettuvat yhdelle riville, neljänä alueena. Näihin alueisiin voidaan lisätä Div Block, Heading ja Text block vaihtoehdot. On kuitenkin muistettava, että Div Block alueeseen on lisättävä Media osiosta Image vaihtoehto, johon voidaan asettaa elokuvan henkilön kuvan.



Kuvien koon, tekstikenttien muokkauksen ja rivivälien säädön jälkeen Näyttelijät-osion pitäisi näyttää yllä olevan kuvan mukaiselta. Tämän osion jälkeen voidaan siirtyä Webflow:n tarjoamaan CMS ominaisuuksien käyttöön.

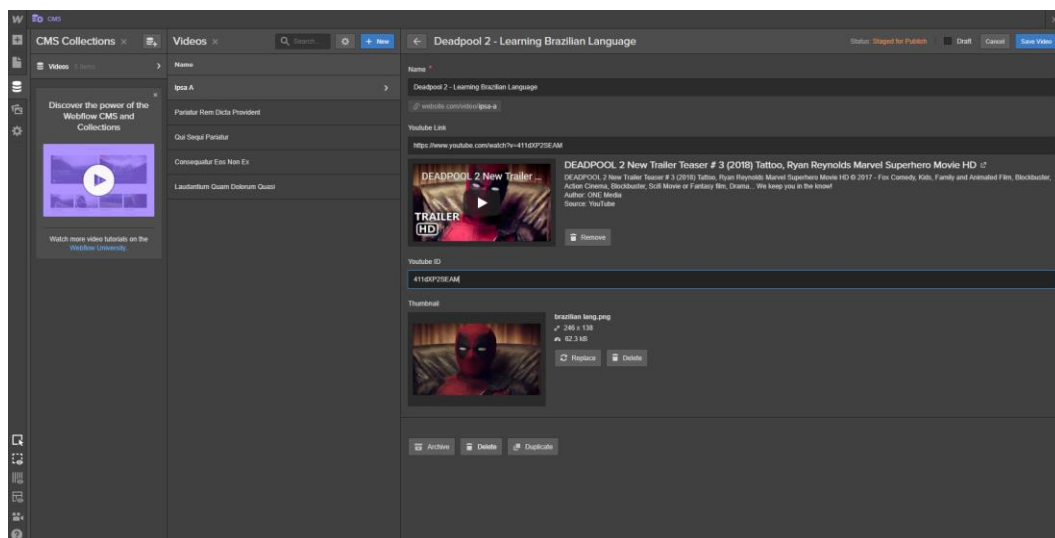
7.3 ”OFFICIAL TRAILERS” osion luominen

Fanisivuston tärkeimpänä ominaisuutena on tarjota erilaisia videotrailereita, joita käyttäjä voi katsoa sekä fanisivustolta että YouTube sosiaalisen median lähteestä. Tämän osion luomisessa tullaan käyttämään Webflown tarjoamaa sisällönhallintajärjestelmää eli CMS (Content Management System). Tämän avulla fanisivustoon saadaan luotua suuri videoikkuna, josta käyttäjä näkee yhden kuudesta elokuvaan liittyvästä videosta. Loput viisi videota ovat piilotettu kuvalinkkien taakse, jotka vievät käyttäjän suoraan YouTubeen kuvan aiheiseen traileriin.



Webflown CMS järjestelmä löytyy CMS Collections valinnasta ja uuden sisällön luominen onnistuu painamalla + Create New Collection nappia. Tämän jälkeen voidaan alkaa lisäämään sisältöä tulevaan fanisivuston Trailers osioon CMS:n avulla.

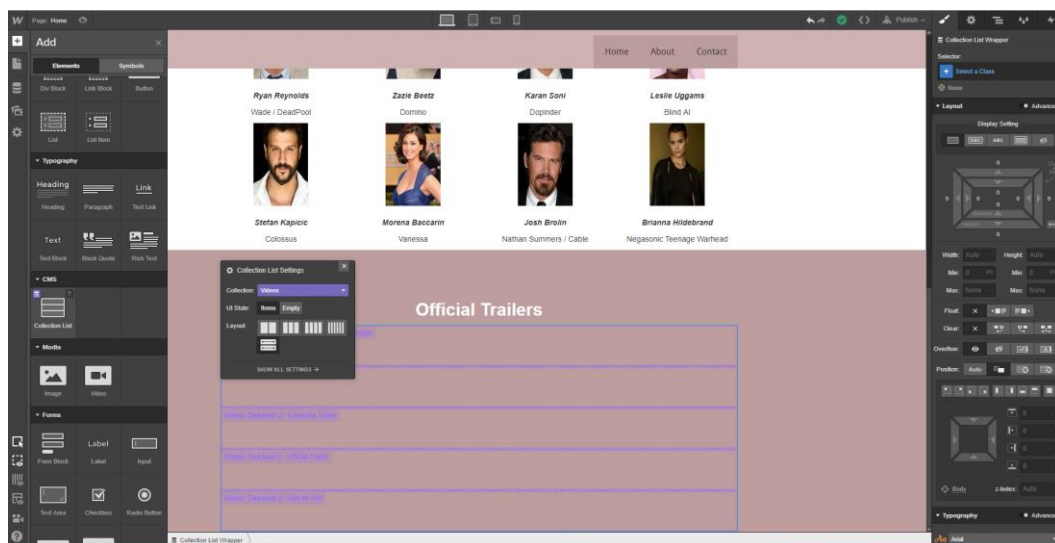
Ensiksi nimetään kokoelma Videos nimiseksi, jotta sen tunnistaminen ja käyttöön-otto onnistuisi myöhemmin helposti. Osion URL-nimi pyritään pitämään samanlaisena kuin kokoelman nimi, joten tämä nimetään ”video” nimeksi, mikä tulee näky- mään käyttäjän URL- linkissä web- sivua etsiessä.



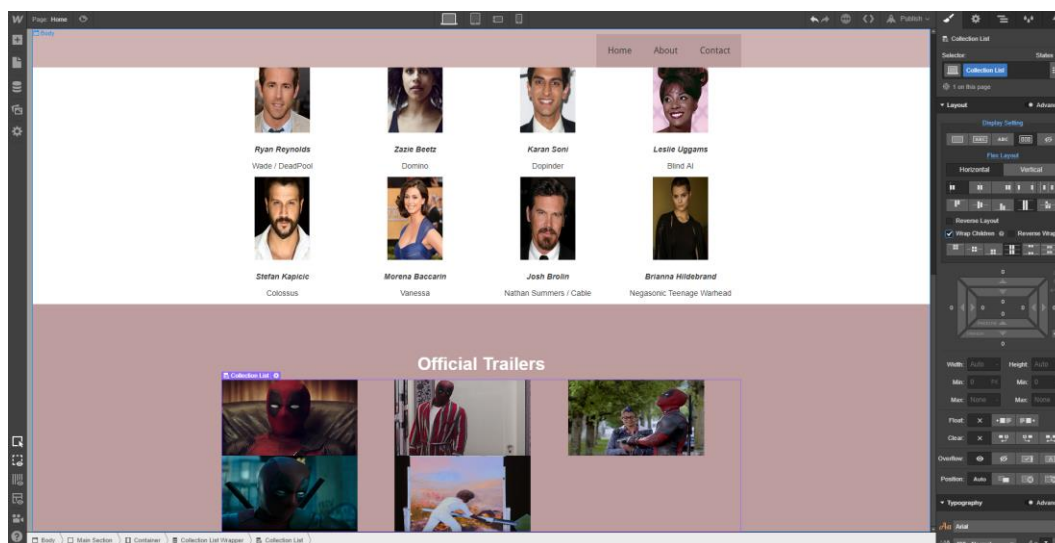
Kokoelman ja URL nimeämisen jälkeen voidaan lisätä varsinaista sisältöä, mikä onnistuu painamalla Collection Fields osion + Add New Field painiketta. Tämän jälkeen voidaan valita yhden useista erilaisista vaihtoehdoista, joista videokokoelmassa tullaan käyttämään seuraavia vaihtoehtoja: Name, Video Link, Plain Text ja Image valintoja. Name tulee sisältämään trailerin nimeä, Video Link sisältää videon YouTube URL- lähteen, Plain Text sisältää YouTube videon ID eli URL linkin päätteen ja Image tulee toimimaan kokoelman kuvana eli ThumbNail- kuvana.

Kun kaikki tarvittavat kentät on luotu, voidaan alkaa sijoittamaan varsinaista dataa tehtyihin sisältökenttiin. Kenttien täyttämisen jälkeen voidaan tallentaa luodut kentät Save Video painikkeesta, jonka jälkeen luotu kokoelma tallentuu ja voidaan käyttää myöhemmin projektin Trailer osiossa. Tallentamisen jälkeen tehdään neljä uutta videokokoelman videovaihtoehtoa, jotta videokokoelmaan saataisiin enemmän vaihtoehtoja.

CMS-kokoelman luomisen jälkeen voidaan luoda uusi Section valinnan Näyttelijät osion alapuolelle. Section valintaan lisätään uusi Container, johon lisätään uusi Heading otsikko ja lopulta osioon tullaan liittämään luodun CMS kokoelman dataa. Tämä onnistuu siirtymällä + Add valinnan CMS vaihtoehtoon valitsemalla Collection List listan ja siirtämällä tämän luotuun Container. Tämän jälkeen Webflow antaa mahdollisuuden valita, mitä CMS kokoelmaa halutaan käyttää, ja tässä tapauksessa käytetään Videos kokoelmaa.



Toimenpiteen jälkeen web- sivuun ilmestyy violetin värinen lista sisältäen erilaisia projektin teemaan liittyviä trailerin otsikoita, mutta varsinaista dataa, kuten videot ja ThumbNail- kuvat eivät vielä näy sivustolla. Tekijän itse on lisättävä erilaisia luotuja ominaisuuksia CMS-kokoelmasta, jonka jälkeen lisätään erilaisia elementtejä + Add osiosta. Tämän jälkeen luotu kokoelma päivittyy lisätyn elementin mukaiseksi. Elementin lisäämisessä on muistettava, että siihen on linkitettävä CMS kokoelman mukaista sisältöä. Jos projektiin halutaan lisätä videossa käytetty kuva, valitaan + Add elementeistä Image mediavaihtoehto, johon liitetään kokoelman ThumbNail vaihtoehto.



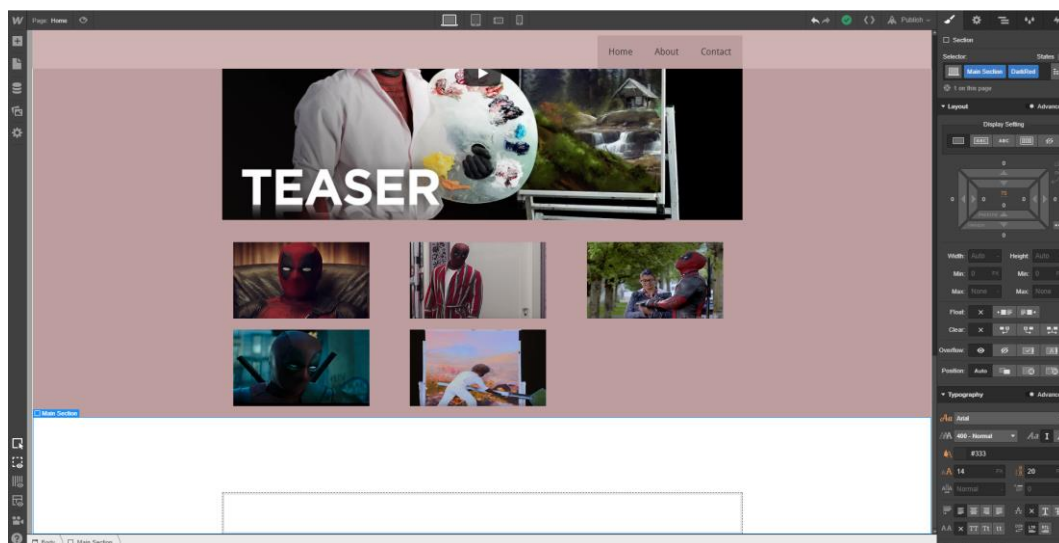
Ensimmäiseksi lisätään violettiin laatikkoon Div Block vaihtoehto, johon tullaan lisäämään Image valinta. Tähän kuvaan tullaan liittämään CMS-kokoelman Thumbnail valinta, jonka jälkeen huomataan, että kaikki kokoelman sisällöt päivittyvät samaan aikaan ja videon Thumbnail kuvat ilmestyvät jokaiseen kokoelman mediaan.

Kuvien luomisen jälkeen lisätään yksi suuri videoikkuna, mikä näyttää yhden projektin aiheisen videon YouTube kanavalta. Tämä onnistuu lisäämällä uuden samanlaisen CMS-kokoelman luotujen kuvien yläpuolelle, mutta tällä kertaa Image valinnan sijasta käytetään Video vaihtoehtoa. Tähän videoon liitetään CMS-kokoelman YouTube Link vaihtoehto, jonka avulla saadaan näkymään useita videoita. Videoiden rajausta onnistuu menemällä videon näkymän asetuksiin, josta voidaan rajata, kuinka monta videota halutaan näyttää projektissa. Jos valitaan Limited items: Start at: 1, Limited to: 1, sivulla tulee näkymään vain yksi video ja valitsemalla Sort order: Updated On: Newest to oldest, saadaan näkymään yksi uusi video näytöllä.

Tämän jälkeen sivun Trailers osio on valmis ja se tulee sisältämään yhden suuren videon ja viisi pienempää kuvaa, joita klikkaamalla päästään suoraan YouTube kanavalle katsomaan ThumbNail aiheista videota. Tämän jälkeen voidaan tehdä ns. hienosäätöä ja määritellä kuvien välisiä etäisyyksiä ja kokoja. Tämän jälkeen voidaan edetä projektin viimeiseen osaan eli About lopetukseen.

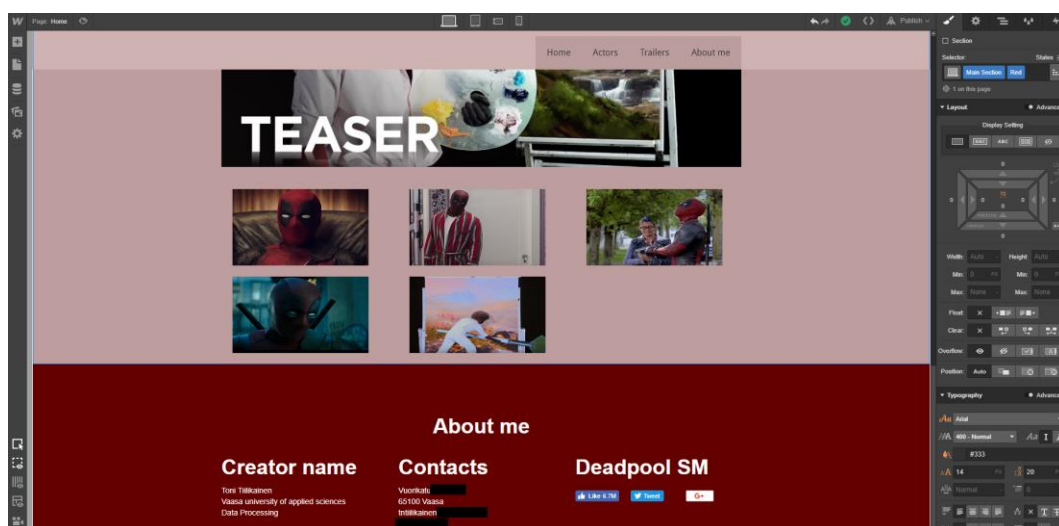
7.4 ABOUT – osion luominen

About osio tulee sisältämään yhteystietojen ja sivuston tekijän tietojen lisäksi kaksi sosiaalisen median linkkiä: Facebook, Google + ja Twitter painonapit. Painonapin avulla päästään suoraan kyseisen sosiaalisen median sivustolle, joista nähdään elokuvan teemaan liittyviä uutisia ja muuta ajankohtaista mediaa.



Osion luominen aloitetaan lisäämällä uusi Main Section valinnan Teaser- osion alapuolelle. Tähän lisätään uusi Container vaihtoehdon, johon liitetään Columns elementin. Tämän elementin tullaan jakamaan kolmeen osaan, joista jokaisessa on oma tekstikenttä, sisältäen uniikin otsikon ja leipätekstin. Poikkeuksena toimii Social media- osa, jossa on leipätekstin sijaan sosiaalisen medioiden painonapit.

Sosiaalisen median painonappien lisäys onnistuu elementtien Components osiosta. Tämän lisäämisen jälkeen voidaan painonappien koon ja linkin URL- lähteen.



7.5 Sivun viimeistelyä

Tähän mennessä ollaan luotu Deadpool 2-elokuvan teemaan liittyvän fanisivuston, mikä sisältää Home, Actors, Trailers ja About-osiot. Navbar- painikkeisiin ei olla kuitenkaan vielä luotu linkityksiä sivuston osioihin, joiden avulla esimerkiksi Trailers NAVBAR painikkeesta päästään suoraan sivun Trailer osioon.

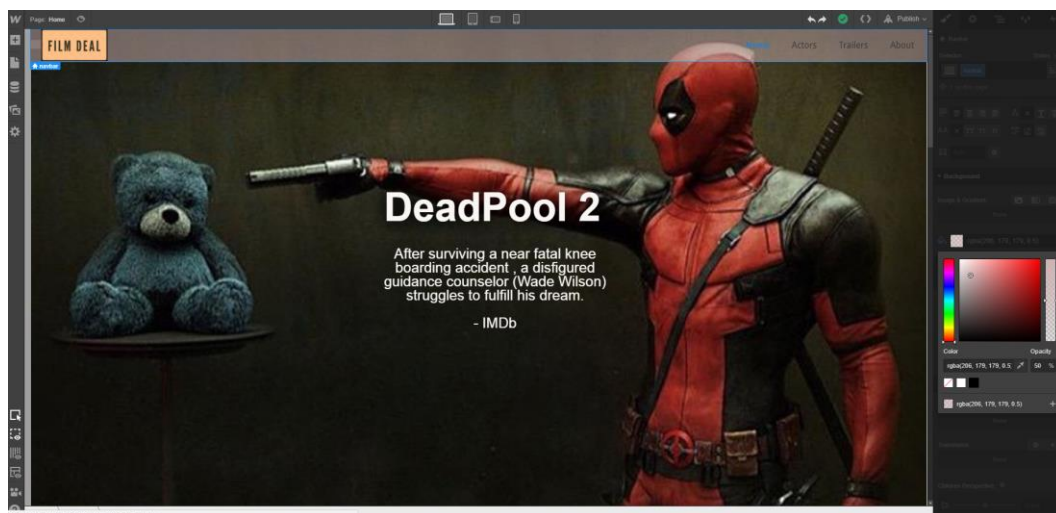
Navbar-painikkeiden linkitys osioon onnistuu valitsemalla ensiksi halutun osion Main Section- valinnan, johon määritellään Section ID. Luotua tunnusta tullaan käyttämään NAVBAR-palkin napin linkitys-asetuksissa, jossa käytetään luotua Section ID:tä.

Jos halutaan esimerkiksi luoda Actors- NAVBAR painikkeelle linkityksen Actors-osioon, tämä onnistuu menemällä Actors- osion Main section valintaan ja merkitsemällä sectionin ID:ksi Actors. Tämän jälkeen Actors ID:tä käytetään Actors-navbar napin linkityksen asetuksissa valitsemalla luotu ID. Sama linkitysmenetelmä tehdään kaikille osioille ja navbar painikkeisiin, jotta käyttäjä voisi siirtyä eri osioihin pelkkien painikkeiden avulla ilman scrolling menetelmää.

NAVBAR painikkeiden linkityksien luomisen jälkeen voidaan tehdä pieniä muokkauksia NAVBAR palkkiin. Palkin vasemmalle puolelle lisätään Image valinta, johon lisätään kuvitteellinen web- sivun logo. Tämän logon luotiin Canva- sivustolla käyttämällä erilaisia tarjottuja logontekoon tarvittavia välineitä.



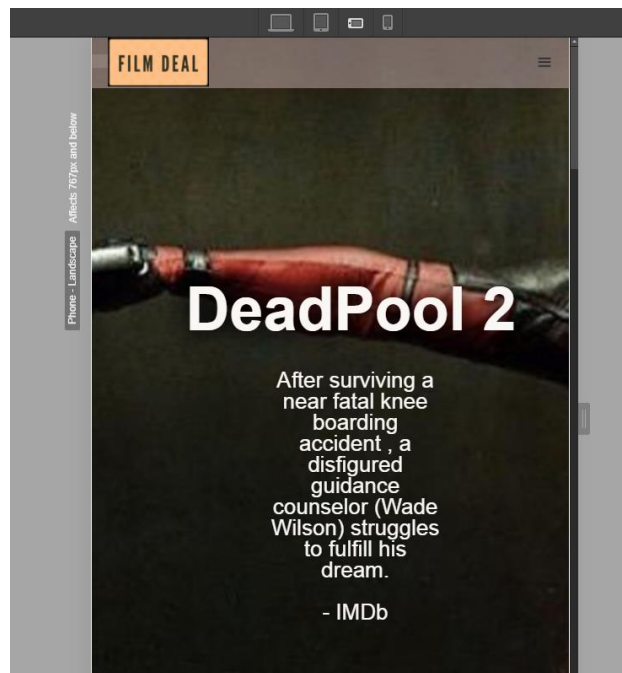
Logon lisäämisen jälkeen tehdään pieniä muokkauksia NAVBAR palkkiin, jonka värin sameutta lasketaan 50 %. Kun palkin sameutta lasketaan puolella, saadaan näkymään sivuston taustaa NAVBAR alta. Tämän lisäksi näkymän asetuksista lisätään Inline Block näkymä, minkä ansiosta logo sijoittuu NAVBAR vasemmalle laidalle ja painikkeet oikealle puolelle.



Muokkausten jälkeen sivusto on julkaisukelpoinen ja se voidaan julkaista Webflow luomaan oletus Domainiin. Tämä onnistuu menemällä sivuston yläreunaan Publish painikkeeseen ja valitsemalla Publish to selected domain vaihtoehtoon. Tämän jälkeen fanisivusto on julkaistu internetiin ja kuka tahansa pääsee näkemään tehtyä tuotosta.

7.6 Sivusto responsiiviseksi

Luodun web- sivun saadaan luotua responsiiviseksi siirtymällä haluttuun laitenäkymään. Vaihtoehtoina toimivat Desktop, Tablet, Mobile Landscape ja Portrait-näkymät. Siirtymällä haluttuun näkymään Webflow luo automaattisesti oletusnäkyvän laitteelle, vaikka näkymä ei välttämättä ole parhaimman mahdollisen näköinen. Webflow luo myös hampurilaisikonin ruudun oikeaan reunaan, jota painamalla päästään selaamaan NAVBAR palkin painonappeja.



Jos halutaan esimerkiksi muuttaa Mobile LandScape näkymän paremmaksi, on tuolloin muokattava taustakuvan lisäksi näkymän fontteja ja leipätekstejä mobiilikokoon sopivaksi. Muokkausten on tehtävä jokaiseen sovun osioon, jonka jälkeen sivusta on tehty responsiiviseksi ja toimii tietokonenäkymän lisäksi myös mobiililaitteen vaakatasonäkymässä.

8 YHTEENVETO

Web- sivun luominen oli mielenkiintoinen projekti, joka oli samalla aikaa kuluttavaa sekä haastavaa oppia käyttämään aivan uutta sovelluskehittäjä. Koska minulla ei ollut ennestään minkäänlaista kokemusta Webflow käytöstä, oli välttämätöntä oppia käyttämään sovelluskehittäjän perustoimintoja ja joskus pienienkin asioiden oppiminen saattoi kestää hyvinkin pitkään.

Opinnäytetyön haasteina olivat ajanpuutteen lisäksi Webflow sovelluskehittäjän ilmaisen version rajoittuvuus: vaikka opinnäytetyön alussa olikin tarkoitus luoda Twitter feed, jonka avulla käyttäjä olisi päässyt näkemään suoraan projektin aiheeseen liittyvää sisältöä itse fanisivulla, tämä ei ollut ilmaisversiossa mahdollista. Tämä johtuu siitä, että feed luomisessa tarvitaan Components osion Embed työkalua, jonka avulla voidaan luoda koodia web- sivuun.

Ongelmista huolimatta saavutin jokseenkin tavoitteeni opinnäytetyöni kanssa. Vaikka jotkut alussa halutut ominaisuudet jäivät kokonaan saavutettua, sain toteutettua responsiivisesti toimivan fanisivun Deadpool 2 elokuvan teemaan liittyen. Vaikka kyseessä onkin fanisivusto, elokuvan sijaan sivu olisi voinut toimia esimerkiksi yrityksen etusivuna, joka toimisi virallisempana kuin elokuvan fanisivu. Tämän lisäksi sain paljon arvokasta tietoa sovelluskehittäjästä, joita tulen käyttämään varmasti tulevaisuudessa.

Opinnäytetyöstä opin käyttämään koulutusohjelmassa opittuja tietoja hyväksi ja aikatauluttamaan työskentelyajat, jotta työn valmistuisi aikataulussa. Näiden lisäksi opin tekemään responsiivisen web- sivun, joka toimii pc:n lisäksi myös älypuhelimien sivuttainäkymässä.

Työn jatkotutkimuksen mahdollisuuksia on paljon. Yksi hyvä esimerkki on tutkia, kuinka käyttää Webflow maksullista versiota ja kuinka luoda web- sivun koodaamalla Webflow sovelluskehittäjällä. Tutkimusaiheena voi olla esimerkiksi yritykselle web- sivusto, joka sisältää yrityksen perustiedot ja rekrytointiosion.

LÄHTEET

Leiniö, Tomi. 2012. CMS eli Content Management System. Viitattu 28.6.2017.
<https://omnipartners.fi/sanakirja/cms-eli-content-management-system/>

Content management system (CMS) Viitattu 30.6.2017. <http://searchcontentmanagement.techtarget.com/definition/content-management-system-CMS>

Mikä on responsiivinen design? Viitattu 29.6.2017. <https://www.sofokus.com/blogi/mita-on-responsiivinen-design/>

Element hierarchy, nesting and style cascading. Viitattu 22.11.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=SffN3U1qOl0&list=PLPmnoMVpkxfv6K9WCv-zlbIksh7yJd-&index=5>

Hostingpalvelun webhotelli kotisivuille. Viitattu 11.7.2017. <https://www.hostingpalvelu.fi/webhotellit/>

The World's Largest Web Developer Site. Viitattu 23.6.2017.
<https://www.w3schools.com/>

Design and develop at the same time: WebFlow. Viitattu 15.6.2017.
<https://webflow.com/>

MOT Online Kielityökalu. Viitattu 17.7.2017. <https://mot.kielikone.fi/finelib/netmot.shtml>

Tyylikästä suunnittelua sinulle ja tiimillesi: Canva. Viitattu 6.12.2017.
<https://www.canva.com/>

Untitled Deadpool Sequel 2018. Viitattu 10.1.2018. <http://www.imdb.com/title/tt5463162/>

Rantala, Ari. 2005. Web- ohjelmointi. Erinomainen ensi opas palvelinpuolen web-ohjelmointiin. Jyväskylä: Docendo Finland Oy. Viitattu 12.12.2017

How can I edit and update my website? Viitattu 11.1.2018.
<http://www.easywebcontent.com/blog/how-can-i-edit-and-update-own-website-use-this-online-website-editing-tool/>

Choosing a memorable Domain name. Viitattu 12.1.2018.
<https://www.shopify.com/blog/3033082-5-rules-for-choosing-a-memorable-domain-name>