**Проектная работа 3**

Подготовка десктоп-версии проекта — лишь часть дела. Нужно приложить немалые усилия, чтобы веб-страница выглядела отлично на всех устройствах.

Как только вы перейдёте в урок проектной работы, репозиторий russian-travel скопируется в ваш аккаунт на «Гитхабе». Клонируйте репозиторий на свой компьютер через командную строку и работайте над проектом внутри папки russian-travel.

Итогом этого спринта и всего второго курса станет проект о путешествиях по стране. Он должен корректно отображаться на экранах популярных размеров. Сделать это не так просто, поэтому рекомендуем заложить на выполнение этой проектной работы больше времени, чем на предыдущие.

[В макете в «Фигме»](https://www.figma.com/file/5S2WSbEFL6awjVWJ0NWL8Q/Sprint-3_-Russia-_-desktop-mobile?node-id=28503%3A0) показан дизайн страницы для ширины в 320, 768, 1024 и 1280 пикселей. Тексты написаны бесплатным шрифтом ”Inter“ от дизайнеров «Фигмы». Его можно скачать на [официальном сайте](https://rsms.me/inter/) во вкладке ”Download“. Используемые шрифты подключайте локально. Тексты берите прямо из макета. Мы записали видео, в котором показываем, как это делать:

Дизайн-макет — это демонстрация, как должен выглядеть сайт на различных разрешениях. Эти разрешения вовсе не должны совпадать с точками перелома в медиа-запросах. Рекомендуем сосредоточиться на пяти интервалах:

* от 1280 пикселей — от стандартных ноутбуков и до бесконечности,
* от 1024 и до 1280 — для небольших ноутбуков,
* от 768 и до 1024 пикселей — от вертикального до горизонтального положения планшета,
* от 425 и до 768 пикселей — от большого смартфона до вертикального положения планшета,
* до 425 пикселей — мобильные устройства.

Этих переломных точек хватает, чтобы сайт вёл себя однородно — без явных отклонений от заданного в макете поведения. Но если их всё же не хватит, добавьте свои и уточните поведение элементов для интервалов поменьше. А если блоки ведут себя как на макете — не пишите медиа-запрос. С опытом придёт умение стройно использовать правила CSS и задействовать меньшее количество интервалов без потери в качестве отображения.

Старайтесь реализовать плавное сжатие сайта. Проверьте, что элементы не «ломаются» и выглядят как в макете между точками перелома. Скажем, на ширине 470, 665, 999 или 1100 пикселей. Обращайте внимание на следующие моменты:

* отступы между элементами и размеры шрифтов нередко изменяются;
* ради «резинового» эффекта нужно уметь отказаться от пиксельных значений ширин и высот в пользу относительных %, vw, vh, fr;
* если картинки занимают 100% ширины в макете, не бойтесь использовать для них CSS-свойство width: 100%. Для элементов img высота будет подсчитана автоматически;
* используйте CSS-функцию calc() — она годится не только для повторения арифметики, но и для расчёта размера колонок и ширины блоков;
* не усложняйте себе задачу, используйте пиксели для описания размеров шрифтов. Знание em и rem вам пригодится на собеседованиях или в компаниях с очень строгим код-стайлом;
* используйте десятичные дроби, когда задаёте интерлиньяж. Это хорошая практика;
* если замечаете, что изображения масштабируются непропорционально в точках перелома, вспомните свойство object-fit. Оно здорово помогает в таких ситуациях.
* не забудьте сгладить шрифты.
* используемые шрифты подключайте локально.

Копируйте из «Фигмы» только свойства размеров шрифтов и значений цвета. Продумывайте и выбирайте позиционирование, типы элементов, их высоту и ширину, опираясь на изученные концепции. А иногда и на поисковик. Коварная «Фигма» часто подталкивает к абсолютному позиционированию — не поддавайтесь на провокации. Не забудьте про [оптимизацию изображений](https://tinypng.com/). Иногда это позволяет сэкономить до 80% веса, сохранив разрешение картинок и без видимых потерь в качестве. Если не хотите экспортировать изображения самостоятельно — скачайте [архив](https://code.s3.yandex.net/web-developer/project-2/sprint-3-images.zip) с оптимизированными картинками от нас. Но помните, что в реальной жизни дизайнер не пришлёт вам их. Если будете экспортировать картинки сами — постарайтесь называть их единообразно. Посмотрите, как они названы в архиве. Красота кроется в деталях.

У «Фигмы» есть ограничение на количество одновременных посетителей. Может оказаться, что в макет зашло слишком много студентов, и «Фигма» вас не пустит. Чтобы этого избежать, скачайте копию макета к себе. Легче всего это сделать из [приложения Figma для компьютера](https://www.figma.com/downloads/). После авторизации вы сможете скачать копию проекта с расширением .fig.

Сохранение проекта на компьютер

Импортировать файл обратно в «Фигму» можно нажав иконку ”import“ в правом верхнем углу.

Импорт файла в «Фигму»

Файл загрузится на вашу личную доску.

Если экспортировать макет не удаётся, [скачайте его по прямой ссылке](https://code.s3.yandex.net/web-developer/project-2/Russia-desktop-and-mobile.fig).

Вам могут мешать курсоры других участников курса. По умолчанию вы видите, что делает каждый участник на доске в «Фигме». В меню ”View“ можно скрыть курсоры других людей:

В вёрстке проекта постройте файловую структуру по БЭМ и комбинируйте концепции, пройденные в предыдущих спринтах. Адаптивная вёрстка по макету — это в первую очередь принятие решений и только во вторую — их реализация в коде.

**Выложите проектную работу на gh-pages**

[Выложите работу на GitHub Pages, чтобы её можно было показать другим](https://praktikum.yandex.ru/trainer/web/lesson/f83d22ce-8bfe-4017-8e0f-dbf52ab92a50). В ветке main [создайте файл README.md и оформите его](https://praktikum.yandex.ru/trainer/web/lesson/939aeab7-0508-49e8-bcf2-199d4dbf74f7). В файле должна быть ссылка проекта на GitHub. Если проект сделан по БЭМ, то в корне проекта нужен файл .nojekyll.

А дальше — JavaScript! Шутим, сначала недельные каникулы.

Чеклист

Не забудьте проверить себя по чеклисту: <https://code.s3.yandex.net/web-developer/checklists/new-program/checklist-3/index.html>