# Этапы разработки

### Заверстать элементы.

### Перемешать фрагменты:

* + Создать объект data = {}, в котором будет храниться вся инфа (ссылка на кнопку, на клетки, на фрагменты, прочая инфа)
  + Занести в этот объект всю начальную информацию (то, что перечислено выше). Клетки будут в одном массиве, фрагменты в другом
  + Написать функцию, которая будет рандомно выдавать позицию для фрагмента в пределах свободной области справа от сетки.
  + Перемешать фрагменты

### Настроить драг фрагментов:

* + Все фрагменты должны перетаскиваться
  + Фрагменты должны таскаться только в пределах родительского блока
  + Пример простого драга: <https://jsfiddle.net/AnSi/x8cjzrjr/>

### Написать функцию проверки постановки фрагмента:

* + Если фрагмент отпустили за пределами сетки, он должен отлететь на исходную позицию
  + Если фрагмент отпустили над сеткой, он должен притянуться к ближайшей клетке, если та не занята. В противном случае фрагмент отлетает на исходную позицию.
  + Пример анимации перемещения: <https://jsfiddle.net/AnSi/5f2z3qqg/>

### Написать функцию проверки решения:

* + Реализовать обработку клика по кнопке “Готово”.
  + При нажатии на “Готово” все неправильные фрагменты должны отлетать на исходную позицию.

### Устранить “плавающие” обработчики событий и анимации:

* + События не должны считываться в процессе анимаций объектов (если в ТЗ не сказано обратное). Например, нажатие на кнопку “Готово” не должно считываться, пока фрагменты не зафиксируются на сцене (притянутся к сетке/отлетят на исходную позицию). Т.е. в тот момент, когда событие уже выполнилось (напр., клик по кнопке), его обработчик нужно отключить. И снова включить после очередной анимации.

Пример: <https://jsfiddle.net/AnSi/mnpy4zae/>

Еще раз. Основная идея задания в том, что в процессе произвольной анимации (напр., анимации перемещения объекта) обработчики событий, которые как-либо могут повлиять на анимируемый объект, должны быть отключены (если в ТЗ не сказано обратное). В противном случае это может привести к непредсказуемому эффекту.

* + Примеры отслеживания окончания анимаций:
    1. Одиночная анимация: <https://jsfiddle.net/AnSi/5f2z3qqg/>
    2. Несколько анимаций: <https://jsfiddle.net/AnSi/6hscywxo/>