

Завдання Півфіналу
Dev Challenge 10
Front-end HTML+CSS
Standard



1. Завдання

Зверстати макет [Maker](#). JPG зображення макету знаходиться за [посиланням](#).

Деталі завдання (вимоги до макету):

- 1) Без використання JS. Тільки HTML/CSS;
- 2) В макеті відсутнє меню, розробити його на ваш розсуд, пункти ведуть на відповідні секції - MISSION, PROJECTS, TEAM, EVENT. Меню завжди закрите, з'являється при кліку на іконку, функціонал появи меню зробити без JS;
- 3) Іконки бажано зберігати в svg;
- 4) Всі елементи з великими напівпрозорими літерами повинні буди текстовими елементами, а не зображеннями;
- 5) У всіх інтерактивних елементів повинні бути реакції на наведення і активний стан. Якщо вони не вказані в макеті, то ви самі визначаєте, як саме вони повинні виглядати;
- 6) В реалізації можна використовувати CSS фреймворки, але буде звертатися увага на оптимізацію рішення;
- 7) Сайт повинен працювати на всіх пристроях. Адаптивність на ваш розсуд. Правильна реалізація адаптивності має високий бал.

2. Формат представлення результатів

2.1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в **ОДНОМУ** файлі-архіві з назвою у форматі **“Номінація.zip”**, у якому мають бути наступні файли:

- 1) вихідні файли проекту підготовлені для збірки (gulp-проект, webpack і т.п.);
- 2) зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері.

2.2. Робота може бути дискваліфікована, якщо:

- 1) для запуску роботи буде потрібно піднімати сервер, щось збирати, потрібен буде робочий інтернет;

- 2) в архіві замість роботи буде посилання на гітхаб або куди-небудь ще;
- 3) рішення буде виявлено у відкритому доступі до моменту закінчення прийому робіт.

2.3. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:

- 1) містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
- 2) виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
- 3) виконана з допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

3. Обмеження та критерії оцінювання

3.1. Судді оцінюватимуть роботи за наступними критеріями та балами:

Критерій	Бали
Валідність	10
Відповідність	40
Закінченість	40
Адаптивність	40
Код	25
Автоматизація	15
Оптимізація	30

3.2. Судді звертатимуть увагу на:

- 1) автоматизацію. Використовуйте системи збірки ([gulp](#), [grunt](#) і т.д.);
- 2) використання [БЕМ](#) або іншої широко розповсюдженої методології ([OOCSS](#), [SMACSS](#), і т.д.);
- 3) використання концепції прогресивного поліпшення в розробці;

- 4) верстку, близьку до макету. Рекомендується використовувати [Pixel Perfect](#) розширення для Chrome, судді можуть використовувати його для перевірки вашої роботи;
- 5) повністю закінчену верстку, за відсутні блоки зніматимуться бали;
- 6) адаптивну верстку;
- 7) коректну підтримку, там, де це необхідно - touch подій;
- 8) відповідність стандарту HTML 5;
- 9) відповідність стандарту WCAG 2;
- 10) підтримку останніх 2х релізів браузерів (Chrome, Firefox, Opera, Safari, IE);
- 11) наявність анімацій та їх якість реалізації;
- 12) використання нових технологій;
- 13) якість коду/архітектури.

4. Експерти



Олексій Калюжний

Front-end and WordPress
teacher @Beetroot Academy



Роман Вабіщевич

SE7ENSKY Frontend studio



Микола Коваль

Front-end developer, teacher
@prjctr

5. Контакти

- 5.1. Рішення необхідно вивантажити у особистому кабінеті на сайті devchallenge.it за необхідною номінацією **до 30 жовтня, 23:59 (EEST)**. Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
- 5.2. Питання та уточнення **щодо змісту завдання** ви можете задати за адресою box@devchallenge.it.
- 5.3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату.
- 5.4. Час роботи саппорту: **щодня 10:00 - 21:00**.
- 5.5. Усі посування дедлайнів відносно публікації завдання Півфіналу враховано.

5.6. Оголошення фіналістів відбудеться 14 листопада.

Генеральний партнер сезону:

PROFFSTORE

