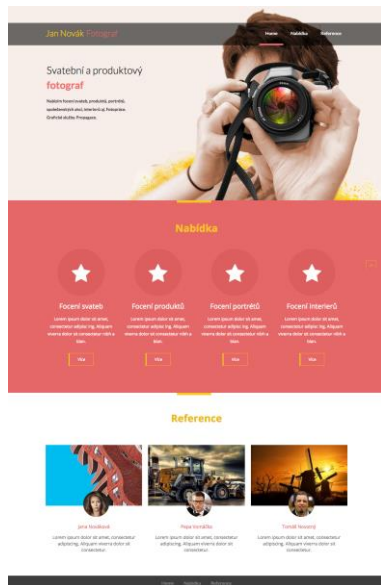


Webová šablona stránek fotografa Jana Nováka



Na přiloženém obrázku je šablona, kterou máš za úkol nakódovat do HTML+CSS. Základním úkolem je nakódovat šablonu pro monitor běžného rozlišení, pokud to zvládneš, bude úkolem udělat šablonu responzivní, viz hodnocení.

Text tohoto zadání najdeš také v adresáři `zadani` v souboru `README.html`.

Obecně bude hodnocena podobnost s předlohou, kvalita a styl kódu.

Obrázky pro responzivní chování k dispozici nejsou, takže je naprosto ve tvé režii, jak se s tím popereš. Základním pravidlem je, aby stránka vypadala přehledně pro libovolné používané rozlišení. Zpravidla to znamená vyřešit zalamování horizontálních objektů pod sebe, automatické roztáhnutí obrázků či jiných objektů na danou šířku. Zde je malá nápověda:

```
@media screen and (min-width: 800px) {  
    ...  
}
```

Výchozí HTML kód naleznáš v souboru `index.html`. V něm můžeš udělat nějaké změny, ale měl by obsahovat téměř vše potřebné. Hlavní část práce by se měla odehrávat v souboru `style.css`. Vše by mělo být v rámci těchto dvou souborů, nevytvářej žádné podstránky apod.

Všechny potřebné obrázky naleznáš ve složce `images`, není je třeba nijak upravovat.

Pokud budeš používat nějaké programy na předzpracování kódu, přilož v řešení jak zdrojový kód v nezpracované podobě, tak ve finální.

Pokud ti zadání přijde těžké, neboj se a zaměř se na věci, které ti jdou. Nemusíš například nakódovat sekci reference a patičku a radši se zaměřit na responzivitu, viz hodnocení. Zadání je udělané tak, aby to pro nikoho nebylo úplně jednoduché. Elektronickou verzi zadání můžeš stáhnout i z adresy:

https://github.com/DDMP6/2019/zadani_web_2019.zip

Detaily, které nemusí být jasné z hlavní šablony

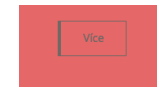
Dvě nejpoužívanější barvy kromě bílé jsou žlutá (#FAC81B) a červená (#E66768).

Horní menu je černá barva s průhledností 0.56.

Po najetí myši na hvězdičku a nadpis v sekci Nabídka, by se tato hvězdička i s nadpisem měla obarvit na žlutou barvu, jako na obrázku:

Najetí na odkaz Více způsobí obarvení textu a rámečku na #6C6966:

Vpravo dole by měla být "přichycena" šipka bez ohledu na scrollování, která by sloužila k odscrollování nahoru (tuto funkci NEprogramovat!, jde jen o šablonu).



Hodnocení

Obecně bude hodnocena podobnost s předlohou, kvalita a styl kódu.

Celkem je možné získat 100 bodů:

- Podobnost s předlohou pro běžnou obrazovku bez sekce reference a bez patičky: 40 bodů
- Sekce reference a patička: 10 bodů
- Responzivní chování šablony: 30 bodů
- Kvalita a přehlednost kódu: 20 bodů
- Bonus: pokud už máš opravdu všechno hotové, všechny změny, které nastanou po najetí myši, udelej plynulě

INFORMACE

Pořadatel obvodního kola: Dům dětí a mládeže Praha 6 ve spolupráci FEL ČVUT.

Vyhlášení výsledků:

- postupující soutěžící bude vyzooměn e-mailem od krajského organizátora soutěže (<http://sp.stv.cz>)
 - výsledky budou k dispozici na internetu na adrese www.ddmp6.cz
- Postupující:
- nejlepší 1-2 z každé kategorie postupují do krajského kola.
 - Termín Krajského kola bude stanoven v rozpětí 25. - 27. dubna 2019

Předání cen:

Slavnostní vyhlášení a předání hodnotných cen šesti nejlepším z každé kategorie proběhne v prostorách Fakulty elektrotechnické ČVUT (duben 2019), ceny od FEL ČVUT předá představitel fakulty a hosté z Magistrátu hl. m. Prahy a MČ Prahy 6.

Pozvánku na slavnostní předání cen obdrží každý účastník.

Dotazy: Tomáš Košťál, tel. 235 323 333, e-mail: tomas.kostal@ddmp6.cz