

Fitness

☰ продукт

профессия

акселератор

☑ направление

Frontend

☰ поток

19

Макет

www.figma.com

<https://www.figma.com/design/D1QKW6nLjzQ9b51Qakma3x/Fitness.-%D0%90%D0%BA%D1%81%D0%B5...>

Сборка

<https://github.com/htmlacademy/accelerator-project-1>

Техническое задание

Требования по подготовке к защите:

💡 Представленные ниже требования обязательны к выполнению. Без реализации данных требований мы не сможем проверить вашу итоговую работу. При невыполнении требований проект будет возвращён с оценкой в 0 баллов.

Проверка проекта по принципу Pixel Perfect

Для выделенных блоков установите дата-атрибуты:

```
1
2 + <div data-test="hero">hero</div>
3 + <div data-test="about">about</div>
4 + <div data-test="price">price</div>
5 + <div data-test="games">games</div>
6 + <div data-test="juri">juri</div>
```

```
7 + <div data-test="features">features</div>
8 + <div data-test="offers">offers</div>
9 + <div data-test="faq">faq</div>
10 + <div data-test="reviews">reviews</div>
11 + <div data-test="form">form</div>
12 + <div data-test="footer">footer</div>
```

- Граница каждого блока обозначены в макете проекта.
- Если вы работаете на операционной системе **Windows** обязательно перед запуском проверок, установите размер дисплея (масштаб) на **100%** (даже если система предлагает иные значения). В противном случае при проверке вашей работы будут расхождения с макетом из-за особенностей системы.
- **Инструменты для тестирования проекта на соответствие вёрстки макету по принципу Pixel Perfect** поставляются вместе со сборкой .
- Если один из блоков красный и не проходит проверку, такой блок не будет засчитан и с нашей стороны.
- В данном инструменте заложены все допустимые отклонения от макета.
- Проверка браузерными инструментами Pixel Perfect может отличаться по результатам с автотестированием. Необходимо ориентироваться на инструмент, ведь именно с его помощью будет осуществляться проверка работ.

Архив и отправка проекта на проверку

Прежде чем отправлять работу, пройдите тестирование при помощи инструментов самопроверки в вашей сборке. Они помогут выявить расхождения с макетом.

Не волнуйтесь, пройти тестирование несложно — есть инструкция по установке и запуску. Кроме того, это будет полезно для знакомства с типичными инструментами проверки вёрстки.

Вы можете проверять проект самостоятельно столько раз, сколько захотите. Главное — отправить на проверку команде уже готовую работу, которую они смогут оценить с первого раза.

Инструкцию и команды по работе с тестированием вы найдёте в репозитории сборки.

💡 После проведения тестирования data-атрибуты `data-test="..."` не нужно удалять из проекта! Они будут необходимы для дальнейшей проверки вашего проекта.

Если вы прошли тест и уверены в своей работе, смело отправляйте её на проверку. Мы посмотрим код и проверим сложные сценарии. Если вы видите расхождение с макетом — лучше доработайте ваш проект, проведите повторное тестирование и после этого отправляйте проект на оценку.

Важно!

- При сдаче присылайте **только исходники из папки** `source` . Не нужны файлы сборки и `node_modules`, не нужны файлы сборки, только исходники.
- Для удобства упакуйте проект в архив ZIP без сжатия. Только указанный формат.
- Назовите архив по шаблону: `id_студента-название_проекта.zip` . Например: `11111-fitness.zip` . Это упростит и ускорит проверку.
- **Сохраняйте структуру файлов из шаблона сборки** . Все должно быть на своих местах! В противном случае, проверяющие не смогут собрать и проверить ваш проект.
- В итоговом архиве **не должно быть файлов сборки** .
- **Не меняйте и не фиксируйте зависимости в сборке** .
- **Если вы не сдали проект грейдирования ранее, проверка в рамках акселерации выполняться не будет.**
- **Ограничение размера архива 50 мб.**
- Работы сданные вне интерфейса проверяться не будут. Отправляйте архив заранее, чтобы не было проблем в момент окончания дедлайна.

Если сданный архив не будет соответствовать требованиям выше, проверка такого проекта осуществляться не будет

Техническое задание

Общие технические требования

1. Адаптивность сетки: отображено на макете. Контейнер фиксированной ширины.
2. Вёрстка не должна ломаться при изменении масштаба страницы.
3. Используемая методология: БЭМ.
4. Используемые фреймворки: нет.

5. Используемый препроцессор: Sass (SCSS-синтаксис).
6. Используемый инструмент автоматизации: поставляется в самом начале работы. Модификация сборки запрещена.
7. Кроссбраузерность: Chrome, Firefox.
8. Шрифт: Alumni Sans, Roboto Condensed.
9. JavaScript: необходимо реализовать компоненты с табами, слайдерами, аккордеонами.
10. Элементы помечены как контентная область в макете — стилизуются по каскаду.

- Добавлять атрибута `class` для контентных элементов, помеченных в макете красным, запрещено.

💡 При разногласиях стайлгайда и макета, макет считать приоритетным.

Требования заказчика

Сборка проекта доступна по ссылке <https://github.com/htmlacademy/accelerator-project-1>

- Для начала работы сделайте fork репозитория или скачайте материалы архивом и работайте локально.
- Инструкция по работе в файле `readme.md` сборки;
- Используйте только предоставленную сборку, вносить изменения в сборку запрещено;
- Если вы использовали другие сборки или внесли изменения — такой проект мы проверить не сможем;
- Обязательно пользуйтесь линтерами из сборки при разработке для проверки кода и его форматирования;
- Текущий инструмент поможет оценить ваш проект перед отправкой, укажет на несоответствия и ошибки

Брейкопойнты:

- мобильная версия — 320px — 767px;
- планшетная версия — 768px — 1365px;
- десктопная версия — от 1366px и выше.

Общее

- Фоны, которые упираются в края макета должны тянуться на всю страницу.
- Для реализации слайдеров используется библиотека `swiper.js`
- Инструкция использования `swiper.js`

 [swiper.js.pdf](#) 145.2KB

- Инструкция по работе с градиентами в проекте

 [gradient-text.pdf](#) 342.7KB

Блок Промо

- В этом разделе должны находиться логотип и номер телефона.

Логотип:

- Размечен картинкой.
- Логотип никуда не ссылается и не обновляет страницу.
- Номер телефона является интерактивным элементом.
- Взаимодействие с элементом «Купить абонемент» прокручивает к блоку Абонементы.
- Изображение тренера на мобильной версии скрыть.

Блок Тренажёрный зал

- Все изображения в блоке адаптивные.
- При взаимодействии с элементом play запускается видео.
- После взаимодействия с `play` лениво, с помощью JS, подгружается `iframe` с [видео](#).

Блок Абонементы

- 1 месяц, 6 месяцев, 12 месяцев — является табами.
- Стоимость абонементов меняется при выборе:
 - 6 месяцев: 30 000/10 200/16 200;
 - 12 месяцев: 60 000/20 400/32 400.
- Стоимость на фоне, блеклого серого цвета, нужно скрыть от скринридеров.
- Блоки с абонементами при наведении меняют своё состояние. `См. стайлгайд.`

- Элементом фокусировки является «Купить абонемент», а не вся карточка абонемента.
- Кнопка «Купить абонемент» ведёт на другую страницу, которую не нужно реализовывать.

Блок Жюри

- Слайдер прокручивается бесконечно и зациклен.
- Слайдеры должны пролистываться на десктопе по клику на соответствующие кнопки.
- Вёрстка и оживление минимум восьми слайдов — обязательна.
- Допустимо использовать слайды повторно.

Информация о тренере отображается:

- При фокусировке на карточке;
- При наведении в десктопной версии;

В карточке тренера нет интерактивных элементов: `a` , `button` и других.

Блок Super games

- Кнопка «Заполнить заявку» ведёт на другую страницу, которую не нужно реализовывать.

Блок Наши преимущества

- Числа в блоке реализованы текстом, а не картинкой.

Блок Акции

- Элемент «Подробнее» ведёт на другую страницу, которую не нужно реализовывать.

Блок Вопросы и ответы (FAQ)

- Данный блок — таб. В каждой вкладке таба — аккордеоны. По умолчанию выбран первый таб блока центр, раскрыт первый аккордеон с информацией.
- Каждый таб: центр, абонемент, услуги, правила имеют свои собственные вопросы. При клике на другой таб, показывается контент кликнутого таба.
- У выпадающих элементов при раскрытии ответа на вопрос через + и скрытии его через — проигрывается анимация плавного выпадения.
- Пользователь сам раскрывает аккордеон и сам же его закрывает. Одновременно пользователем могут быть открыты все аккордеоны.

- При смене таба состояния аккордеонов должно сохраниться.
- С табами и аккордеонами можно взаимодействовать с помощью мышки и клавиатуры.

Блок отзывы

- Слайды должны пролистываться на десктопе по клику на соответствующие кнопки по одному слайду.
- Кнопки работают по тому же принципу в планшетной версии.
- На мобильных устройствах пролистывание происходит по свайпу.
- Следующий слайд перелистывается движением пальца справа на лево.
- Обязательны вёрстка и оживление минимум двух слайдов.
- Допустимо использовать слайды повторно.
- Слайдер «отзывы» не зациклен, то есть после перехода к последнему элементу дальше пролистнуть нельзя.
- В начальном положении слайдера — кнопка «Назад» заблокирована, при финальном положении — кнопка «Вперёд» заблокирована.

Блок-форма Бесплатное занятие

- Поля с персональными данными Имя, Телефон являются обязательными.
- При отправке незаполненных обязательных полей форма не должна отправляться, интерфейс должен предупредить пользователя о незаполненных полях.
- В качестве адреса отправки использовать <https://echo.htmlacademy.ru/>.
- Отправка формы методом **Post**
- В поле **Имя** допускается ввод только букв и пробелов.
- Поле **Телефон** не должно принимать к отправке буквы.
- Вывод сообщения об ошибке при валидации стандартными средствами браузера + подсветка поля по стайлгайду.
- Вывод ошибки только после попытки отправки формы.

Блок Контакты

Номер телефона и email являются интерактивными элементами.

Блок Подвал

- Логотип:
 - Размечен картинкой.
 - Логотип никуда не ссылается и не обновляет страницу.
- Для социальных сетей укажите любые ссылки.