

Завдання 1 - галерея зображень

Створи галерею з можливістю кліку по її елементах і перегляду повнорозмірного зображення у модальному вікні.

Виконуй це завдання у файлах `01-gallery.html` і `01-gallery.js`. Розбий його на декілька підзавдань:

1. Створення і рендер розмітки на підставі масиву даних `galleryItems` і наданого шаблону елемента галереї.
2. Реалізація делегування на `ul.gallery` і отримання `url` великого зображення.
3. Підключення скрипту і стилів бібліотеки модального вікна [basicLightbox](#). Використовуй [CDN cephic jsdelivr](#) і додай у проект посилання на мініфіковані (`.min`) файли бібліотеки.
4. Відкриття модального вікна по кліку на елементі галереї. Для цього ознайомся з [документацією](#) і [прикладями](#).
5. Заміна значення атрибута `src` елемента `` в модальному вікні перед відкриттям. Використовуй готову розмітку модального вікна із зображенням з прикладів бібліотеки [basicLightbox](#).

Розмітка елемента галереї

Посилання на оригінальне зображення повинно зберігатися в `data`-атрибуті `source` на елементі ``, і вказуватися в `href` посилання. Не додавай інші HTML теги або CSS класи, крім тих, що містяться в цьому шаблоні.

```
<li class="gallery__item">
  <a class="gallery__link" href="large-image.jpg">
    
  </a>
</li>
```

Зверни увагу на те, що зображення обгорнуте посиланням, отже по кліку за замовчуванням користувач буде перенаправлений на іншу сторінку. Заборони цю поведінку за замовчуванням.

Закриття з клавіатури

Наступний функціонал не обов'язковий для здавання завдання, але буде хорошою додатковою практикою.

Додай закриття модального вікна після натискання клавіші `Escape`. Зроби так, щоб прослуховування клавіатури було тільки доти, доки відкрите модальне вікно. Бібліотека [basicLightbox](#) містить метод для програмного закриття модального вікна.

Завдання 2 - бібліотека SimpleLightbox

Зроби таку саму галерею як в першому завданні, але використовуючи бібліотеку [SimpleLightbox](#), яка візьме на себе обробку кліків по зображеннях, відкриття і закриття модального вікна, а також гортання зображень за допомогою клавіатури.

Необхідно трохи змінити розмітку картки галереї, використовуй цей шаблон.

```
<li class="gallery__item">
  <a class="gallery__link" href="large-image.jpg">
    
  </a>
</li>
```

Виконуй це завдання у файлах 02-lightbox.html і 02-lightbox.js. Розбий його на декілька підзавдань:

1. Створення і рендер розмітки на підставі масиву даних `galleryItems` і наданого шаблону елемента галереї. Використовуй готовий код з першого завдання.
2. Підключення скрипту і стилів бібліотеки, використовуючи [CDN сервіс cdnjs](#). Необхідно додати посилання на два файли: `simple-lightbox.min.js` і `simple-lightbox.min.css`.
3. Ініціалізація бібліотеки після створення і додання елементів галереї у `ul.gallery`. Для цього ознайомся з документацією [SimpleLightbox](#) - насамперед секції «Usage» і «Markup».
4. Подивися в документації секцію «Options» і додай відображення підписів до зображень з атрибута `alt`. Нехай підпис буде знизу і з'являється через 250 мілісекунд після відкриття зображення.