***\_\_\_КОНСПЕКТ FROM0 TO 1\_\_\_***

- Как пользоваться оглавлением?

+ Зажимаешь Ctrlпоявляется курсор, и щёлкаешь по нужному разделу.

Оглавление

[ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ 4](#_Toc61168822)

[ТЕГИ И СВОЙСТВА 4](#_Toc61168823)

[БЛОЧИНЫЕ И СТРОЧНЫЕ ТЕГИ 4](#_Toc61168824)

[MIN-MAX-HEIGHT-WEIGHT 4](#_Toc61168825)

[HEIGH 4](#_Toc61168826)

[TEXT-ALIGN 4](#_Toc61168827)

[WHITE-SPACE 4](#_Toc61168828)

[MARGIN/PADDING 4](#_Toc61168829)

[BOX-SIZING/OVERFLOW 5](#_Toc61168830)

[POSITION 5](#_Toc61168831)

[TRANSFORM/TRANSITION 5](#_Toc61168832)

[DISPLAY: FLEX 5](#_Toc61168833)

[DISPLAY: GRID 5](#_Toc61168834)

[COLUMN-COUNT 6](#_Toc61168835)

[FLOAT 6](#_Toc61168836)

[LINE-HEIGHT 6](#_Toc61168837)

[ТЕГ <SUP> И <SUB> 6](#_Toc61168838)

[<BR> 6](#_Toc61168839)

[<BUTTON>AND<A> 6](#_Toc61168840)

[<TIME> 6](#_Toc61168841)

[FOOTER 6](#_Toc61168842)

[FORM 6](#_Toc61168843)

[OBJECT-FIT 7](#_Toc61168844)

[ПСЕВДОЭЛЕМЕНТЫ 7](#_Toc61168845)

[SCROLL 7](#_Toc61168846)

[К АЙДИШНИКУ 7](#_Toc61168847)

[ANIMATION 7](#_Toc61168848)

[ЛИПКИЙ HEADER 7](#_Toc61168849)

[РАЗНОЕ ПО СВОЙСТВАМ И ТЕГАМ 7](#_Toc61168850)

[ВСТАВКА КАРТИНОК 7](#_Toc61168851)

[BREADCRUMBS 8](#_Toc61168852)

[OUTLINE 8](#_Toc61168853)

[СПЕЦИФИЧНОСТЬ(ПРИОРЕТЕТНОСТЬ СТИЛЕЙ){УРОК6} 8](#_Toc61168854)

[ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ И РАСШИРЕНИЕ ФАЙЛОВ-КАРТИНОК 8](#_Toc61168855)

[ДОСТУПНОСТЬ САЙТА 8](#_Toc61168856)

[ШРИФТЫ 8](#_Toc61168857)

[КАРТЫ 9](#_Toc61168858)

[БЭМ 9](#_Toc61168859)

[ПРЕПРОЦЕССОРЫ SCSS(2010) SASS(2006) LESS(2009) 9](#_Toc61168860)

[SASS 9](#_Toc61168861)

[LESS 9](#_Toc61168862)

[АДАПТИВ 9](#_Toc61168863)

[ИНСПЕКТОР ЭЛЕМЕНТОВ БРАУЗЕРА 10](#_Toc61168864)

[ГУГЛ СПИД 10](#_Toc61168865)

[LAZYLOADING 10](#_Toc61168866)

[ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ ПК 10](#_Toc61168867)

[ФИЧИ VSCODA И ДР ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ 10](#_Toc61168868)

[SUBLINE ТЕКСТ3 11](#_Toc61168869)

[ФИГМА 11](#_Toc61168870)

[ФОТОШОП 11](#_Toc61168871)

[СЕО 11](#_Toc61168872)

[ХОСТИНГ 12](#_Toc61168873)

[НАТЯЖКА НА ВЭРПРЕСС 12](#_Toc61168874)

[ВАЛИДАТОРЫ 12](#_Toc61168875)

[NORMALIZE/RESET 12](#_Toc61168876)

[GULP 12](#_Toc61168877)

[НАЧАЛО ПРОЕКТА 12](#_Toc61168878)

[УСТАНОВКА 12](#_Toc61168879)

[СТАРТОВАЯ СБОРКА 13](#_Toc61168880)

[GIT 15](#_Toc61168881)

[НАСТРОЙКА И РАБОТА ГИТА 15](#_Toc61168882)

[РАБОТА ГИТА 15](#_Toc61168883)

[ЕСЛИ ВСЁ НАСТРОЕНО И МЫ НАЧИНАЕМ НОВЫЙ ПРОЕКТ 16](#_Toc61168884)

[ЗАКАНЧИВАЕМ ПРОЕКТ 16](#_Toc61168885)

[МОЖНО УСТАНОВІТЬ ПЛАГІНЫ 16](#_Toc61168886)

[НАЧАЛО ПРОЕКТА 16](#_Toc61168887)

[МОДУЛЬНОСТЬ 16](#_Toc61168888)

[ПОДКЛЮЧЕНИЕ JS, JQUARY, SLIDER 16](#_Toc61168889)

[JAVASCRIPT 17](#_Toc61168890)

[БЭКЕНД 18](#_Toc61168891)

[ДИЗАЙН 18](#_Toc61168892)

[БАГИ 18](#_Toc61168893)

[ИНФА О ЛЮДЯХ В ГРУППЕ ТЕЛЕГИ 18](#_Toc61168894)

[ТРУДОУСТРОЙСТВО 19](#_Toc61168895)

[ФРИЛАНС 19](#_Toc61168896)

[Фриланс это 20](#_Toc61168897)

[Рекомендуемый рабочий день на фрилансе 20](#_Toc61168898)

[Разные моменты 20](#_Toc61168899)

[Расчёт по зп 20](#_Toc61168900)

[Подсчёт стоимости 20](#_Toc61168901)

[Для старта должно быть 20](#_Toc61168902)

[Портфолио 21](#_Toc61168903)

[Где взять макеты для портфолио 21](#_Toc61168904)

[Где брать заказы 21](#_Toc61168905)

[Общение и работа с заказчиком 21](#_Toc61168906)

[С какими заказчиками работать не стоит 22](#_Toc61168907)

[Решение конфликтных ситуаций с заказчиком 22](#_Toc61168908)

[Биржи 22](#_Toc61168909)

[Платёжные системы 22](#_Toc61168910)

[Разное 22](#_Toc61168911)

[ВЕБ-СТУДИЯ 22](#_Toc61168912)

[Что ждёт 22](#_Toc61168913)

[Требования на вакансию 22](#_Toc61168914)

[ПОРТФОЛИО! И ТОЖЕ ОЦЕНКА РАБОТЫ ПО ВРЕМЕНИ. 23](#_Toc61168915)

[Резюме 23](#_Toc61168916)

[Вопросы на собесе 23](#_Toc61168917)

[Разное 23](#_Toc61168918)

[Дальнейшее развитие 23](#_Toc61168919)

[ВОПРОСЫ 23](#_Toc61168920)

[ИЗУЧИТЬ 24](#_Toc61168921)

[ЕЩЁ ИЗУЧИМ 25](#_Toc61168922)

[ВЕЧЕРИНКА 25](#_Toc61168923)

[СМИЩНО: 25](#_Toc61168924)

[ДРУГОЕ 25](#_Toc61168925)

# ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- штмл всё стерпит а цсс лучше не забивать лишними строчками

- первое время лучше прописывать свойства вручную

- одно из полезных фич - печатать не глядя на клавиатуру

- альты задавать на том языке на котором сайт

- схем для реализации плиточной расскзладки миллион

- Если делаешь секццию, то должна быть хоть одна h

- далеко не всегда макет сделан правильно, с точки зрения дизайна

- дробные значения для марджина например, лучше не задавать

- чтобы визуально структурировать код, по желанию можно коментить большими строками

- Пиксель пёрфект вёрстка

- в секшоне обязательно должна быть h

- не забывать что бэкэндер и админ сайта будут влазить только в хтмл, но не в цсс. Поэтому весь сменный контент должен быть в хтмл.

- проверить кросбраузерность элемента цсс - caniuse.com

- чем меньше файлов подключаем, тем лучше

# ТЕГИ И СВОЙСТВА

### БЛОЧИНЫЕ И СТРОЧНЫЕ ТЕГИ

- Блочный тег - тег, кот занимает всю ширину простарнства в кот.он находится

- Строчный - занимает столько, скольок в нём контента [а img span и все внутренности формы input, textarea и тд

### MIN-MAX-HEIGHT-WEIGHT

-ширина 500. она не влезет в 300 ---- макс ширина 500. может быть 500 и меньше.----- мин шрирна 500. может быть 500 и больше. но не меньше.

### HEIGH

- height: 100vh; - сто процентов нашего экрана

- практически никогда не нужно задавать высоту. Задавать только для тех, у кого контент не задаётся. Когда внутри блока ничего не будет появляться точно то можно задавать. У кого

контент может меняться лучше не задавать. Ноmin-heightможно

### TEXT-ALIGN

- Если задать text-align родителю строчного тега то он примет значение это, если ему лично, то оно работать не будет

### WHITE-SPACE

- white-space: nowrap; не перенесет вашу фразу, если это не нужно.кроссбраузерно

### POINTER-EVENTS

- pointer-events: auto/none;можно убрать чтобы при клике на элемент, который должен что-то делать при клике – ничего не делал. Поставив значение none. Например если нам нужно чтобы клик работал только при определённом медиазапросе и др. случаи.

### MARGIN/PADDING

- Чаще делаем от верхнего (например margin-bottom) элемента до нижнего и это чаще делается именно margin, а не padding. Если нет других противоречий.

- Схлопывание margin только top и bottom. НО! right и left не схлопываются!

margin может быть отрицательным, padding не может.

- Центрировать блок с помощью margin left, right - auto. Частая запись margin: 0, auto; Центрирует только блок с фиксированной шириной.

- ещё есть момент с липкой шапкой. Трудно объяснить, но блоку нужен падинг, что бы осталось место для паддинга.

- Нужно отступ от блока делать.паддинг от первого элемента блока. 1.Место для липкого хэдера.2. если в предыдущем блоке контента добавит, то он прилипнет к элементу следующего нижнего блока и это не ок. отступ от блока долже быть и вниз и вверх.

-рекомендация делать отступы от верхних элементов к нижним с помощью марджинов. но это не закон.

### BOX-SIZING/OVERFLOW

- box-sizing: border-box; - чтобы падинги и бордеры были внутри и не расширяли контент. задаётся очень часто в начале \*{}. Иначе по умолчанию будет box-sizing: content-box;

-overflow: hidden/auto. скррывает эл который не влазит в рамки. Можно по оси Х и У.

### POSITION

- position: static. - подефолту

- position: absolute - всем на чувака пофиг и ему пофиг, он сам по себе начинает жить. Но может начать вести себя относительно другого элемента. Если тому эл относительно кот хотим позиционировать приписать position: relative;(чувствительна к right, top...)

- position:fixed - даже пофиг на скрол (чувствительна к right, top...)

- position: sticky; - липкая шапка

- z-index: - кто на ком сверху.

- !!!!!!очень важно!!!!!! 2.6 23мин15сек. Если ты позиционируешь элемент, а у его родителя уже задано какое-то конкретное позиционирование (кроме position:static), тогда, он будет позиционироваться относительно родителя, а не дедушки и тд.

- Если можно обойтись без позиционирование, обойдись без него. (часто можно например сделать просто отрицательный марджин элементу, и сдвинуть его куда надо. марджин-топ – 100пх например.)

### TRANSFORM/TRANSITION

- transform: rotate, scale, skew, translate

- transform: translateY(-100px) = margin-top: -100px; - ноестьотличия. Одно из них - при трансформе место останется зарезервировано за эл, и напр эл ниже остануться на месте. при марджине эл поедет вверх, и эл снизу соотвественно тоже.

- transition - создаётнейкуюанимацию. Сочетаетвсебе - transition-property, transition-duration, transition-timing-function и transition-delay.

- transforс hoverom, transition нет.

- значение all 2s ease 0s - all это то, что применяется на все значения кот меняются.

ease - динамика развитие анимации (cresc, dim)

- transition !!!работает только с числовыми ребятами!!! например text-decoration: underline; не будет плавно переходить и transition не будет работать. Если хотим сделать эту линию, нужно бордер, т.к. бордер - числовой чел.

- Надо помнить что транзишн мы можем задать свг только через хтмл, но не через афтер или бефор

### DISPLAY: FLEX

- Всё по флексам в шпаргалке !https://habr.com/ru/post/313938/!

- display: flex; задаётся родителю, и тогда все остальные оборванцы флексуют.

- flex-wrap: wrap; - тогда кто не влез, пойдёт на след.строку

- всё задаётся обёртке т.е. родителю того, с кем флексуем. Так называемый флекс-контэйнер.

- order задаём не родителю а элементу

- flex-flowобъединяет flex-direction и flex-wrap

- не забывать про существование оси. Если flex-direction поменяло ось , то помнить об этом и центрировать помня об этом!

### DISPLAY: GRID

- grid-template-columns: задаётколонки

- grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr 1fr; это как проценты.только проценты дадут нам скрол. а эти не дадут. это как 25 25 25 25%. Также часто используются пиксели. можно сочетать фры и пиксели.

- есть ещё grid-template-columns: repeat(). в скобках напрімер 4, 1fr. это значіт 4 колонки по 1фру

- grid-template-rows: 200px 300px 50px; это ширина строки . можно фр

- чтобы контент был в рамках то нужно указать grid-template-rows: 200px 300px minmax(50px, auto); но при этом убрать выотку 100вш если она написана.

### COLUMN-COUNT

-column-count: 4; подедит текст или контент на 4 колонки

- column-gap - задаёт расстояние между колонками

### FLOAT

- Да это свойство уже отходит с появлением флексов. Но изредка оно может применяться (см. раздел [Бэкенд](#_БЭКЕНД))

- Его задают для обтекания текста картинки. Для этого можно использовать.

### LINE-HEIGHT

- должна быть в полтора раза больше чем фонт-сайз. Но не всегда. И даже часто дизайнеры отходят от этого правила.

### ТЕГ <SUP> И<SUB>

- sup Это верхний индекс

- sub нижний

### <BR>

- br - лучше не вставлять, т.к. текст меняется, и переносы не сохраняются. Применяется, но оч редко.

- иногда всё же <br> можно использовать. Например, если мы уверены, что заглавия не будут меняться, и через админку в хтмл её менять не будут, то можно воспользоваться таким способо переноса, что бы не мучаться с шириной и тд.

### <BUTTON>AND<A>

- у него по умолчанию есть падинги

Что бы при наведении появлялся элемент ссылка, а не при наведении его не было

Только если один вложен в другой:

div.outer div.inner {

display: none;

}

div.outer:hover div.inner {

display: block;

}

Либо один идет прямо следом за другим:

или div.first + div.second {

display: none;

}

div.first:hover + div.second {

display: block;

}

- отличия а от бтн. если при клике перенаправлять, то точно линк. в других случаях по разному. тут больше опытности.

- отличия баттона и ссылки.баттон кликаем с типом сабмит и инфа улитает куда-то, а ссылка перенаправляет на другую страницу. не всё баттон, что прямоугольное. но если не уверен совсем, то лучше ссылку сделать. часто агрятся проверяющие, если не правильно делаешь.

### <TIME>

### FOOTER

- как его прижать к низу страницы.создаём между ними мэйн с классом мэйн, где будет весь остальное конент. Бади и хтмл задаём сто проц высоту. Боди диспл флекс, флекс дир калумн. и на мэйн флекс гроу 1.

### FORM

- required для инпута, это значит без ввода данных не отправится, если в лэйбле звёздочки значит это пишем.

- там где пароль, задаём атрибут кнопке тайп = пассворд. и вместо текста будут точки пароля.

- чтобы текстареа не тянулась в нижнем левом углу, ставим ей цсс свойство resize – none.

### OBJECT-FIT

- ОЧЕНЬ КЛАССНОЕ СВОЙСТВО.может сохранять исходные пропорции элемента или наоборот, искажать пропорции, в угоду соблюдения размеров.

### ПСЕВДОЭЛЕМЕНТЫ

- в псевдоэл всегда - content''; и обязательно position

- родителю лучше (и нужно) задавать position: relative

- псевдоэлементы не работают с инпутами

### SCROLL

- ставим ссылке в атрибуте хреф после решётки имя айдишника, после нажатия на кот.перйдёт

### К АЙДИШНИКУ

- задаём айдишник где надо

- scroll-behavior: smooth; 1 способ) задаём хтмл в цсс, что бы был плавный скролл. но оно не работает в интернгет-эксплорере и в сафари.

2 способ) Работает везде. Для него нужно писать в js. Есть сайт с плагином на скрипте jq.

### ANIMATION

- как понять где на макете анимация? это в тз пишут и оговраивают с дизайнером?. да.дизайнер. и в тз. могут быть ссылки на примеры анимации, которую мы должны реализовать.

### ЛИПКИЙ HEADER

- 1 способ) с помощью свойства position: sticky; но эту шапку нужно выносить чтобы родитель был body. задавать бэкграунд-колор и z-index. ну и топ 0. Но это не работает в интернет эксплорере.

- 2 способ) с помощью position: fixed; шапку не нужно выносить, что бы родитель был бади. но нужно его расстянуть райт 0 и лефт 0. А нижний контент марджин топом или падинг-топом подвинуть вниз на расстояние высоты липкого хэдера - высчитав его высоту.

### РАЗНОЕ ПО СВОЙСТВАМ И ТЕГАМ

- чтобы марекры и цифры li не выходили за пределы контейнера, надо им прописать list-style-position: inside;

### ВСТАВКА КАРТИНОК

- если нам нужно при ховере поменять цвет картинки, то лучше свгшку вставлять в хтмл и просто менять цвет. Но стоит учесть, что эти картинки в штмл кэшируются, и если их будет оч много, это не ок, и в таком случае их лучше отдельно вырезать и вставить в ЦСС.

- Надо помнить что транзишн мы можем задать свг только через хтмл, но не через афтер или бефор

- свгшкам лучше задавать размеры

+ как быстро понять перед тобой свг или пнг? там в слое вектор нарисован типо

- свгшки вставленные в хтмл кодом, не кэшируются.т.е. не запоминаются браузером у пользователя, и при повторном заходе всё равно будут прогружаться.

- если свг не будет меняться на сайте, и не нужно ему в коде менять цвет при ховере например, то лучше его вставлять не кодом, а просто через тег имг. или если это совсем маленькая картинка кодом на две строчки грубо говоря.

- картинкам лучше задавать точные размеры и обджект-фит

### BREADCRUMBS

- путь от хом до страницы.последняя выделеная и/или ссылка. если не ссылка, то спан. Если делаем ссылками всегда надо проверить и поменять на спан, всё должно остаться прежним.и для проверки можно рахмножить лишки.

- стили заготовок в цсс писать в верху , после хэдера и футера

### OUTLINE

- Его вообще должны стилить дизайнеры, но не все знают. Часто в студиях пишут просто оутлайн нон. Но тенденция такая, что они нужны и их нужно стилить. Стилить их через оутлайн нон и + псевдоэлемент фокус.

# СПЕЦИФИЧНОСТЬ(ПРИОРЕТЕТНОСТЬ СТИЛЕЙ){УРОК6}

-кто ниже, тот приорететнее в коде

- 0.0.0.1 тег 0.0.1.0 класс 0.1.0.0 айдишник 1.0.0.0 стайл в хтмл

!important самый крутой, но не используется как правило

Если поинты одинаковые, то круче тот, кто ниже в каскадности

-!импортант можно и нужно использовать если мы хотим (например при адаптиве) перебить стиль котороый инлайново черех хтмл атрибутом стиль прописан, и мы его хотим изменить в цсс, то тогда только через !импортант перебьётся стиль.

# ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ И РАСШИРЕНИЕ ФАЙЛОВ-КАРТИНОК

-в rgba (а - альфа канал).его можно юзать в инспекторе элементов.

- hex система цветов

- логотип это всегда картинка!!!

- логотипы обычно в свг формате

- когда ищешь картинки, можно выбрать инструменты и размер, и искать картинку под размер.

- цвета которые в фигме #777777, можно изи сокращать #777

+ а какой ещё способо сжимать код свг? можно.будем делать. читайте о folding

+ нужно ли бади задавать цвет белы.можно

# ДОСТУПНОСТЬ САЙТА

- доступность сайтов.эксесебилити. используют программы скринридеры. для людей с ограничеными возможностями.

- оутлайн лучше не убирать.т.к. он для таба для клавиатуры. Это называется доступность. Точнее плохая доступность выходит.

# ШРИФТЫ

- много шрифтов - плохо для скорости загрузки. Стоит использовать 2-3. Если шрифты авторские или платные, их должен предоставить дизайнер.

- фонтОссом это иконочный шрифт

- шрифты можно скачать с гугл фонтс, распоковать какие нужно и установить

- формат ttf лучше конвертировать в woff !и! в woff2. они лучше влияют на пэйджспид. воф2 более новая версия.конвертация в любом конвертере онлайн. а ттф удаляем, они больше не нужны

- иконочные шрифты сейчас почти не используют. просто качаем их. они будут конских размеров. и в инете онлайн конвертируем их. а потом вставляем кодом . иксмль версию из кода свг можно удалить. у г айдишник можно делит и у паз стайл. это если нужно менять их цвет, то нужно таким образом вставлять.

+ как понять какие шрифты, цвета шрифтов, размеры кидать на бади? нужно проанализировать весь макет для начала или уже по-ходу это делать? чаще анализ.по смыслу обычный просто текст – на бади.

# КАРТЫ

- Подключение карты через гугл мэпс возможно, через гугл мэпс – поделиться – встраивание карт – копи хтмл. Но его нельзя видоизменять никак. Только платно.кастомизировать всё платно.

-Вставляется айфремом. Это тег типо внутри нашего хтмл, другой хтмл. и внутри него ничегонельзя поменять.

- Мы пользуемся сервисом <https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/examples/map-simple#maps_map_simple-html> и вставляем карту руководствуяся. Ключ нам должны выдать заказчик. А мы её просто кастомизируем.

- А вообще дизайнер скидывает костомную карту. Часто на сайте снэзи мэпс. и мы всю стилизацию влупашиваем в скрипт через style:

# БЭМ

- Блоку не следует задавать внешнюю геометрию. (т.е. марджины)

- каждому тегу нужен класс. Но бывают исключения. Бывает ну вообще он лишний этот класс.

- каждый тег должен начинаться с атрибута класса, а не любого другого

- негласное правило сontainer.

# ПРЕПРОЦЕССОРЫ SCSS(2010) SASS(2006) LESS(2009)

+ ПЕРЕМЕННЫЕ + ВЛОЖЕННОСТИ + АМПЕРСАНТ + rgba (можно и через решетку) + он имеет свойство прибавлять padding: 20px + 30px; + подключение других scss

- свойство прибавлять

- чтобы скомпелировать нужно сохранять, или свернуть вс-код.

- сильно большие вложености не рекомендуются и в препроцессорах

- показывает ошибку, и строку где она в вочинге

- в студиях больше работают именно в scss.

### SASS

- можно не писать ни ковычки ни точки с запятой, но очень важны отступы, без них будут ошибки.и даже качели могут быть из-за табов и пробелов. Т.е. даже если 2 пробела по вашим настройкам равен одному табу.и если вы везде ходите с табов, и вдруг пошли с двух пробелов, то, может выбить ошибку, но это не точно. Зависит от редакатора, и настроек.

- большой минус. Если вдруг нужно будет вставить готовый год css, то в sass это не сделаешь, он не поймёт, а в scss спокойно можно

### LESS

- встречается реже

- отличий от SCSS немного

- переменная задаётся не через доллар, и разные символы немного другие

# АДАПТИВ

- основные брэйк поинты 1024(970) самые маленькие экраны пк или уже планшеты, 990 планшеты, 768 тлф. Это оч относитлеьно.

- при адаптиве (без макета дизайнера) думать наперёд про отступы одинаковые в секшонах и в заглавиях, и вообще про одинаковые элементы.

- <metaname="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">этоттегвхэдедля адаптива. что ширина равна ширине устройства

- адаптив делается с помощью медиазапросов

- @mеdia(max-width: 1500px) - к мониторам которые меньше 1500

- @mеdia(min-width: 1500px) - к мониторам которые больше 1500

- медиа запросы делаются ниже элемента, к которому хотим применить медиазапрос, из чего следует, что лучше их делать внизу стайл.цсс

- медиазапрос можно делать отдельным цсс доком, и подключать его в таком случае нужно нижечем стайл. Это единственный случай, когда что-то подключается ниже стайла.цсс. Но чтобы всякого лишнего неподключать, чтобы не было лишних запросов, можно писать просто внизу стайла.цсс.

- адаптив лучше делать по порядку, начиная с хэдера. Ненужное просто закоментить.

- понятие брэкпоинты.

- способ адаптивности резиновый и брэкпоинтный

- минимальное значение под которе ещё что-то делается это 320px

примерно, если ты пилишь адаптив только с десктопа. + всё зависит от подхода.от вэбстудии. если есть много времени делают много брэкпоинтов.

- ограничений по колличеству брэйкпоинтов нет, но конечно не должно быть каждые 50пх новыйбрэйкпоинт

# ИНСПЕКТОР ЭЛЕМЕНТОВ БРАУЗЕРА

- ошибку css искать через инспектор элементов. в нём искать нужный селектор и искать свойство в котором стоит воскл знак и перечёркивание.свойство не работает.

- можно включить ховерный эффект например.пкм по элементу хтмл и там найти.

# ГУГЛ СПИД

- гугл спид проверяется залив на хостинг. Либо второй вариант, но он так себе- инспектр элементов открываем и вкладку лайт хаус – немного не та оценка, но попробовать можно. На гугл спид влияет коллличество конента, плагины и всё всё. картинки сжимать нужно, минифицировать код.

# LAZYLOADING

- это чтобы контент на странице прогружался по мере скрола страницы. плагины. в плагинах это есть как опция ( имею ввиду в плагинах слайдера , попапа и тд).

# ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ ПК

-f2 переименовать папки на компе

-все названия папок без пробелов и желательно без - \_

# ФИЧИ VSCODA И ДР ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

- установил VSCode + плагин Material Theme (просто смена темы)

- с помощью плагина Emmet - пишем слово Lorem (Loremru - будет на русском) и таб - для быстрого набора рандомного текста. Если Lorem5 - 5 слов будте только.

- .box{$}\*9 - и мы получим 9 дивов с контентом внутри 1 2 3 4...9.

- в цсс w200+h200 - это значит сам знаешь что

- ul>li\*5>a[href=#] создать ул внутри 5 ли внутри каждой ли ссылка, и у каждой ссылки атрибут[] хреф со значением решётка.

- альт шифт ф - автовыравнивание в ВсКод.

- выделить элемент или строку + альт + стрелочки - перетаскивает таким образом строку

- кнтрл + ф поиск

- кнтрл + bвыдвигает или задвигает правую панель где видна файловая структура

- кнтрл + шифт + d копия строки и вставка его ниже

- установка Sass плагина

- установка Live Sass Compiler

- кнтрл + - увеличить или уменьшить масштаб

- плагин auto rename teg - автоматом меняет закрывающийся тег

- кнтрл + 3 создаёт ещё окно всКод!

- благодаряплагину Sublime Text Keymap and Settings Importer. Выделить слово нажать ф3 – и можно стрелками пробежаться по всем словам в коде.а что бы выбрать и поставить курсор после всех подобных элементах на странице нажимаем кнтрл+ф3. Эта функция называется фокус-эдитор(выбор всех возможных совпадений)

# SUBLINEТЕКСТ3

- плагин keymap and settings - горячие клавишиш кот работали в Саблайне (благодаря нему гор клавиши: кнтрл+шифт+d дублировать строку кнтрл+альт и стрелочка размножить курсор)

# ФИГМА

- иногда нужно клинкнуть по элементу через контрл

- убрать или добавить красные линии шифт + r

- в фигме Кнтрл + колёсико - лупа

# ФОТОШОП

- существует АВАКОД

- альт + колёсика приближение, отдаление макета

- зажимаем пробел и можем переходить к разным местам макета

- линейка он и офф. кнтрл + r.

- чтобы выбрать велічіну пікселі. мы нажімаем пкм по лінейке і чуз

- настройкі фш кнтрл + k - текст - і выбрать по умолч пиксели

- выбрать можно рабочий диск не С.

- можно регулировать производительность

- нам нужны окна (инфо, история, слои, символ)

- сетку убрать или добавить кнтрл + h

- когда выбираешь слой, в верхнем левом углу должен стоять автовыбор - слой.а если отключить автовыбор, то тогда через контрл.

- в фш все смарт объекты только пнг, а не свг. т.к. фш растровый редактор. Можно экспортировать содержимое и открыть например в илюстраторе и сохранить уже там как свг. но это запара. поэтому просто у дизайнера просим предоставить, если он не предоставил иконку свг.

Вариант с сохр. картинки в старой версии фш:

- альт + бьём в глаз - закрываем все слои

- выделяем наў об'ект . кнтрл альт с

- кнтрл + n создаём новый файл , прозрачность и размер содержимого = размеру файла.

- и кнтрл в вставить

- кнтрл + шифт + альт + s

- кнтрл + 1 это пиксель в пиксель с (например) браузером, когда у него масштаб 100%

- синяя сетка. Просмотр – показать - направляющие

# СЕО

- Альты вставлять обязательно. 1.Возможно они для (СЕО) 2. Плохо для доступности сайтов без него. 3. Не валидный, даже если удалить альт, то будет валидатор ругаться.

- h1 - может быть 1 штука, h2 - 2 штуки, а дальше сколько угодно. А вообще это тема не фронтендера а Сеошников(Сео).

- сеошник сказал что h1 может быть несклько , если он в section.

- Приоретеность гугла никто и не знает, может только догадываться и чекать Сеошник.

- в секции заглавие.он должен быть обязательно. но это всё не критично, если не будет. но это лучше у сеошника спросить на проекте.

# ХОСТИНГ

- обязательно кидать в зипе и распаковывать

- надо обязательно в файловом мэнеджере найти папку в которую надо грузить сайт

- удобно пользоваться filezilla для правки кода

- есть вариант грузить сайты через гит пэйджэс

- лайфхак, грузить один сайт, а на нём всё остальное портфолио

# НАТЯЖКА НА ВЭРПРЕСС

- на верпрес нужно учиться 1,5-2,5 месяца. Это отдельная большая история

- Сайты которым не нужна смена контента, они без движка. Т.е. после вёрстки это готовая работа.

# ВАЛИДАТОРЫ

- валидатор больше для себя.чтобы всё было ок. Лучше проверять. Иначе тестировщик проверит. Стандартный WC3

# NORMALIZE/RESET

- normallize - обновляетсяпостоянно.

-- в будущем проекты лучше делать на нормалайзе или лучше индивидуальные натройки юзать? + лучше свои.на студии могут давать свои настройки

# GULP

Инструмент , который позволяет писать команды для наших файлов и папок(в любой операци системе). Но мы используем его для своих целей в вэб-разработке.

Галп по умолчанию управляет всем остальными плагинами галпа

- npm - это пакетный менеджер

- Существуют графические интерфейсы для Гита. (пичпи шторм, и вэб шторм)

- пишем npm i перед запуском проекта, чтобы все наши плагины скачались

- если прописать вместо локал3000 - 3001, то там будут настройки какие-то

- когда начинаем верстать др страницы, то в локал хост ставим слэш и пишем название страницы хтмл

### НАЧАЛО ПРОЕКТА – КОНЕЦ ПРОЕКТА

- Создаём новый проект, грузім туда старт галп наш, пшем в терминале npmi, создаём импорт либс и создаём этот файл сцсс, затем gitinit, gitadd . ,gitcommit –m ‘startproject’,зайти в гитхаб и создать новый репозиторий, следуем инструкции по созданию репозита, git branch dev, git checkout dev.

- в конце пишем gulpbuild– и он сделает папочку dist

### УСТАНОВКА

- Нужно установить node.js с сайта

- Открываем терминал в ВсКод(должен быть установлен гит). или в проводнике через шифт командную строку.или не через шифт

(- но может быть не установлен гит, и надо будет поставить)

- может винда (стартовая или еще какая-то) не пускать в терминал, и тогда в настройках надо будет это пофиксить.

- устанавливаем галп глобально (npm install -- global gulp-cli) или смотрим на сайте галп

### СТАРТОВАЯ СБОРКА

- иницилизация нового проекта.пишем в терминале. (npm init)

- далее идут всякие вопросы по проекту. автор сборки, название, версия, описание, всё что хочешь пишешь. и появляется пэкет.джисон

- стартовая сборка (кроме глобальных установок) в уроке начало проекта Вадоса с 0 до 27 минуты.

НАЧАЛО ПРОЕКТА С ИМЕЮЩИМСЯ СТАРТ ГАЛП- (npm i --save-dev gulp) устанавливаем все плагины

- появляется пэкет лок джэйсон, он нам не нужен особо, можно удалить, но он всё равно появится, поэтому не удаляем.поэтому забиваем на него и не трогаем.

- появляется ноде\_модулес это для работы галпа, пакеты устанавливаются туда

- создаём рядом папки app и dist. в dist уже готовые чистые файлы, которые мы отдаём клиенту.заливаем на хостинг это.

- в корневой папке создаём gulpfile.js - так должен называться файл в котором мы будем писать настройки для галпа

- (npm i --save-dev gulp-sass) плагин, который отвечает за преобразование сасс в цсс

- создаёмконстанту (const scss = require('gulp-sass');)

- создаёмфункцию - (function styles() {

return src('app/scss/style.scss'))

- и создаём папку в нашем app, т.к. это папка с которой мы работаем.папку сцсс с файлом стайл сцсс

- src нужно дать возможности галпа, поэтому создаём костанту (const src = require('gulp');)

- далее создаём .pipe. это мы берём пацана и закидываем его в трубу для преобразования

- далее покажем, куда будем выкидывать файл. (.pipe(dest('app/css')))

- функция сама по себе работать не будет.ей нужно пропистаь возможность (exports.styles = styles;)

- в таске можно написать gulp styles , и оно запуститься и преобразуется

- что бы потправить внешний вид цсс после преобразования нужно в функции дописать во второй строке ( .pipe(scss({outputStyle: 'compressed'}))), чтобы был вид не минифицированный(в одну строку) нужно написать вместо compressed - expanded

- минифицированный меньше места занимает, что лучше, а браузеру без разницы будет, какой вид

- новый плагин устанавливаем, который умеет объединять файлы gulp-concat

- после установки любых плагинов не забываем создавать константу

- в функцию стиля пишем (.pipe(concat('style.min.css'))) теперь файл будет отдаваться с таким названием, а не просто имя минифицированную версию, но без названия.теперь с названием, теперь всё ок.

- нужно установить автопрефиксер gulp-autoprefixer(в некоторых браузерах, или версиях браузах, некоторые свойства типо грид, пишется немного по-другому, с префиксами, этот плагин для автоматического подставления этих свойств для всем браузеров.

- добовляем его в функцию стайла, перед строкой, которая выкидвает исходник ( .pipe(autoprefixer({

overrideBrowserslist: ['last 10 versions'],

grid: true

})) )

- создаём функцию вочинг, чтобы он следил за изменениями. , также включаем вотч в верхнюю константу, которая наделяет чувака свойством галп.

- function watching() {

watch(['app/scss/\*\*/\*.scss'], styles); дописываем стайлс, чтобы при изменении он не только говрил нам, что изменения произошли, но ещё что бы выполнял эти самые изменения.

- не забываем его прописать в экспортс.

- в таске пишем gulp watching

- нам нужно также улучшить работу с js. создаём папку джэс в апп и там файл мэйн джэс.

- пишем функцию для скриптов.

- ретёрном находим их

- потом сжимаем их до мин.

- но он так не сжимается в джэс оутпутстайлом как в цсс, для этого нужен плагин.

- чтобы закрыть слежение вотчинг, нажимаем кнтрл+с

- плагин gulp-uglify, создаём константу

- пишем в функцию скрипта

.pipe(uglify())

.pipe(dest('app/js')) написали сжать его, и папку высадки.

- плагин jquery но лучше именно с ключём --sev-dev jquary\

- подключаем jquary

return src([

'node\_modules/jquery/dist/jquery.js',

'app/js/main.js'

])

- включаемвочингджэс

- но нужно кроме !app/js/main.min.js

- скачиваем плагин browser-sync, чтобы брауз автоматом обновлялся

- const browserSync = require('browser-sync').create(); переменнуюсоздаёмскреэйт.

Смотрим на сайте, как его установить

- в стайлс и скрипт добовляем .pipe(browserSync.stream())

- и добовляем в вотчинг. watch(['app/\*\*/\*.html']).on('change', browserSync.reload)

- но теперь нам нужно запустить и вочинг и браузерсинг

- нам нужно в константе в самом верху создать parallel

- исоздаём exports.default = parallel(styles, scripts, browsersync, watching);, он

запускает всё это при команде gulp

- плагин gulp-imagemin для сжатия картинок.переменную делаем, экспортс, и функцию.

- в функцию пишем .pipe(dest('dist/images')) путь куда всё вываливаться будет.

- из пакетного мэнеджера смотрим настройки и вставляем

.pipe(imagemin([

imagemin.gifsicle({ interlaced: true }),

imagemin.mozjpeg({ quality: 75, progressive: true }),

imagemin.optipng({ optimizationLevel: 5 }),

imagemin.svgo({

plugins: [

{ removeViewBox: true },

{ cleanupIDs: false }

]

})

]))

- создаём функцию билд, чтобы все нужные файлы переносить в дист

function build() {

return src([

'app/\*\*/\*.html',

'app/css/style.min.css',

'app/js/main.min.js',

]

.pipe(dest('dist'))

}

- не забываем билд в экспорт

- чтобы файлы перенеслись точно также как они храняться в апп, нужно прописть перед папй

дист , {base:'app'}) иполучим

function build() {

return src([

'app/\*\*/\*.html',

'app/css/style.min.css',

'app/js/main.min.js',

]

.pipe(dest('dist'))

}

- но ещё нужно удалить лишнее.для этого устанавливаем плагин del. просто дел, не галп дел.

это не галповский плагин.

- пишем функцию

function cleanDist() {

return del('dist')

}

- чтобы выполнять действия последовательно, переносить, удалять лишнее, вверху в константу самую первую добовляем series

- иделаемэкспорт exports.build = series(cleanDist, images, build);

- чтобы остановить + обновить таск, нужно нажать кнтрл+с и написать ещё раз gulp

- если вы с одной сети пользуетесь на втором устройстве, то можете ввести ипишку, которая прописывается в таске и она отобразится на втором устройстве

# GIT

Когда происходит постоянные изменения в проекте на помощь приходит ГИТ

Что бы несколько человек верстало проект на помощь приходит ГИТ репозиторий это место где хранится объект

+ чем отличается git commit -m от -am? гит точка и тогда гит м. если правки были просто в файлах то можно без эдд точка и тогда гит коммит ам.

### НАСТРОЙКА И РАБОТА ГИТА

- устанавливаем ГИт с сайта (глобально)

- регаемся на гитхабе.ком

- создаём папку с проектом

- в ВСКод в терминале пишем git init т.е. иницилизируем

- появляется папка точка гит в нашей папке с проектом. (если что папка гит скрытая)

- git status команда и мы видим красным индекс штмл - и он не отслеживается

- git add . добавить в реестр все файлы, новые созданные. Это нужно использовать, если появляются новые файлы и папки. Только файлы и папки!

- и теперь если просписать git status, то индекс штмл будет зеленый и это значит, что он добавился

- нужно создать контрольную точку.это когда мы сделали какую-то часть проекта. завершеннаялогическая часть. она называется комитом (точка. брэкпоинт)

git comit -m 'first commit'

- названя комитов должны быть смысловые, когда мы сделали какую-то существенную часть, исправили ошибки

- возможно будет ругаться и требовать адрес и юзернэйм. прописать такой, как создавали акк на гитхабе

- ивотэто

git config --global core.autocrlf true

git config --global core.safecrlf warn

- создаём репозиторий на гитхабе. нажимаем плюс в верхнем правом углу.

- называем его, описание, публичный (все могут посмотреть, но изменить не может ) и приватный. Чуз приватный. Можно создать файл ридми, можно добавит файл гитигнор (в котором

прописать файлы и папки на которые гит не будет обращать внимание и реагировать). Никаких флажков пока не ставим. Креэйт.

- далее напаисано , что прописать в терминале всКода. Мы уже всё прописали до гит бранч мэйн

- git branch -M main это что бы быть не на ветке мастер, а мэйн

- далее gitremoteaddoriginhttps://github.com/JimakPasha/test.git т.е. локальномуговорим, где тот, космический глобальный. Т.е. они законектились, нашли друг друга.ура.

- git push -u origin main push это когда мы туда в репозиторий толкаем, а pull когда стягиваем оттуда.

- появится окошко , где мы войдём в гит

- заходим на гитхаб обновляемся и появляется такой как бы файловый мэнеджер с веткой мэйн и нашим созданым индекс-штмл.

-создаём ветку git branchdev

- gitcheckoutdevи переходим на ветку разработки

### РАБОТА ГИТА

- еслипосле работы хотим посмотреть, что мыдобавили пишем gitstatus

- git commit -am 'инфа коммита' Комитим не файлы и папки, а внутренности их. Напримерпоменяли стили и закомитили.

- git log показывает наши созданные коммиты и можно переходить между коммитами, редактировать

- пушим в гитхаб git push origin main и в гитхабе появляются наши изменения

- есть разные ветки.ветка мэйн как правило ветка продакшена, что там, то как правило залито в инет уже. Создаётся часто ветка dev (разработка), дальше ветки всякие вёрстка, бэкэнд. эти ветки делятся на например у нас три верстальщика, и в ветке вёрстки ещё три ветки для каждого верстальщика

- что бы создать новую ветку git branch названиеВетки это в терминале ВсКода

- что бы перейти на неё git checkout dev

- git status проверяет нет ли у нас чего нового коммитнуть

- если всё ок и например с ветки дев нам нужно всё слить в мэйн для этого пользуемся вкладочкой на гитхабе кот называется pull requests и выбираемкриэйт пулл реквест и выбираем вверху с какой ветки на какую и криэйт пулл реквест

- система проверяет нет ли конфликтов и нажимаем Merge pull request и confirm

- git branch в терминале ВсКода говорит, какие ветки у нас есть на проекте

- всё ок. но с удалённого репозитория нужно всё слить на локальный

- существуют файлы, которые не стоит заливать на гит и их нужно игнорить. мы их создаём в всКод .gitignore в котором будут прописаны те самые файлы, кот.не нужно добовлять. и пушим это в гитхаб.

### ЕСЛИ ВСЁ НАСТРОЕНО И МЫ НАЧИНАЕМ НОВЫЙ ПРОЕКТ

- git init в терминале ВсКода

- git add . добавить всё новое

- git commit -m 'название'

- cоздать на гитхабе новый репозиторий

- и следуем инструкции после креэйта на гитхабе

- cоздаём ветку git branch dev

- git checkout dev переходим на неё

### ЗАКАНЧИВАЕМ ПРОЕКТ

- gitadd .

- gitcommit -m 'название'

- git push origin dev (это значит пушим на ветку дев)

- Еслі нужно перенесті в аетку мэйн делаем в гите пул рэквест с ветки дев в ветку мэйн + пул + пул + конфирм

### МОЖНОУСТАНОВІТЬПЛАГІНЫ

- npminstall --saveslick-carousel

# НАЧАЛО ПРОЕКТА

берём старт галп

npmi

затем гитуем (в видео глянуть)

и галп

# МОДУЛЬНОСТЬ

- устанавливаемnpminstall --save-devgulp-nunjucks-render и прописываем переменную конст в галп сборку и написать функцию

- npm i gulp-nunjucks –g установили ещё глобально, не нужно это в конкретном случае устанавливать

- npmigulp-nunjucks --save-dev устанавливает в конкретный проект, не нужно это в конкретном случае устанавливать

- нончаки никак не подсвечивает код, поэтому можно установить плагин

- подключаем в галп джс всё.создаём папку модуль, там будет храниться каждый блок в каждой папке будет хтмл и стайл цсс, в наши стили подключаем все пути к цсс, в хтмл инключим хтмл., не забываем в хтмл поменять вверху цсс на индекс мин цсс

# ПОДКЛЮЧЕНИЕ JS, JQUARY, SLIDER

- когда говорят про знания джеквери, это умения подключать плагины, и писать всякие шутки типо аккардеона и тд.

- Скрипт джава подключается всегда перед закрывающимся /body.

- Если контент скрипта указать, то не будет работать src='' вроде

- версия компресед сжатая (лучше - потому что меньше места занимает) (min.js), но плохо читабельна для человека, анкомпресед наоборот.

- jquery - подключается раньше других скриптов

- можно подключать вторым способом.через гугл. Так не нужно этот файл хранить в папке, т.е. это экономия места на хостинге.

- при подключении скриптов - jqery , slick , main.

- при подключении в js первая строчка уже пишется по другому, не как в примере js

- css/slick-theme.css лучше убирать, это их придуманные стили для слайдера, но мы их сами зададим и сделаем, как нам нужно

# JAVASCRIPT

-Альтернатива слик слайдеру swiper!!!

- чтобы при адаптиве скрывалась всплывающее меню липкого хэдера, нужно в js

$('.menu\_\_btn').on('click', function(){

$('.header\_\_top-inner').toggleClass('header\_\_top-inner--active');

});

добавить .menu a в --- $('.menu\_\_btn, .menu a').on('click', ...

- верблюжья нотация.т.к. нельзя писать функции через дефис в джС. пишем след слово с большой буквы просто

- в fancybox есть нюанс. нужно создать сніппет который порешает. заходім файл (если нет, то альт), настройкі, юзер сніпетс(пользовательскіе настройкі), пішем для расшіренія ссісстакую штуку

"fancybox error": {

"prefix": "fb",

"body": [

"@function max(${1:$}numbers...) {"

" @return m#{a}x(#{${1:$}numbers});"

"}"

"@function max(${1:$}numbers...) {"

" @return m#{i}n(#{${1:$}numbers});"

"}"

],

}

}

почему-то в библиотеках когда добаволяем стайл ссисс, то в конце не ставим расширение?

теперь в ссісс-варс просто пишем fb і ентер и добовляется эта штука

- ещё мы умеем микситап - это фильтр, слик слайдер - это слайдер, и фэнсибокс - попап меню, плагин для звёздного рэйтинга - rate yo

- для рэйт йо. нужна эта версія npm install rateyo@2.3.2 --save-dev. можно вставить свою звезочку, в джс пишем starSvg: и в одинарных кавычках вставляем свг, только без переносов, одной строкой.

т.к. третья ещё недоработанная.в этом плагине в документации много всякого чего можно навешать на мэйн джс.

- когда устанавливаем плагин, то указываем путь в галпфайл джс и в лайб сисс

- чтобы установить таймер ( в гугле можно таймер.обратный отсчёт кодепэн) codepen countdown clock. или вот ссылка https://codepen.io/SitePoint/pen/NWxKgxN?editors=1010 можно поменять классы в джс и в хтмл. временем управлять внизу.

можно прописть так. const deadline = '2021-04-20'; это типо обратный отсчёт до этого времени.эта строка в самом низу джс. но чтобы пользователь мог менять эту дату в админке.

мы вырезаем !вместе с одинарными ковычками! '2021-04-20' и вставляем родителю блока отсчёта времени в атрибут data-time="'2021-01-01'" именно с такими ковычками. а в джс вместо этого пишем const deadline = $('.название класса куда вставляли дату').attr('data-time'); т.е. название класса и что это находится в таком-то атрибуте

- пример двух микситапов

var mixer = mixitup('.products\_\_content', {

selectors: {

control: '.products\_\_btn'

},

animation: {

duration: 600

}

});

var mixer = mixitup('.new-design\_\_content', {

selectors: {

control: '.new-design\_\_btn'

},

animation: {

duration: 600

}

});

- плагиндляселектсопшнjQueryFormStyler2.0.2. стилизациячетбоксов

- есль такой вариант создания слайдера. Это в инет магазе часто используется. Когда идёт характеристика конкретного продукта, и есть сбоку несколько вертикальных картинок маленьких, которые можно менять в большю. Есть ещё принцип относительно слик-слайдера любого. **ЮЗАЕШЬ СЛАЙДЕР НЕ ЮЗАЙ ФЛЕКС**. Вообще можно, и если всё сделать правильно, то слайдер станет, но вероятность сделать ошибку и встрять высока.Но можно задать !імпортант, не желательно конечно, но если нет вариантов, то можно. В крайнем случае используй другой слайдер.

$('.product-slide\_\_thumb').slick({

asNavFor: '.product-slide\_\_big',

focusOnSelect: true,

slidesToShow: 4,

slidesToScroll: 1,

vertical: true,

draggable: false

});

$('.product-slide\_\_big').slick({

asNavFor: '.product-slide\_\_thumb',

draggable: false,

arrows: false,

fade: true

});

- jQuery Form Styler - плагин для стилизации селектов, чекбоксов, радиокнопок, файловых и числовых полей

- чтобы в слик слайдере работали дисплей флекс, грид, блок, нужно свойству ставить !импортант. т.к. слик слайдер рендорит всё инлайново

# БЭКЕНД

- Нюанс с классами. Иногда бекендеры просят не задавать классы на страничке блог, именно в блоге, который будет постоянно меняться. А именно p, h4, blockquote. Так как им будте проще делать чтобы из админки это всё дело можно будет редактировать и править пользователю, как в ворде.

- Также если картинка стоит слева, но чтобы её можно было поставить справа, задаём ей класс имг-лефт, и в цсс ещё прописываем если вдруг сменять имг-райт. Бэкендер сделает такую штуку, чтобы пользователь мог менять из админки.

# ДИЗАЙН

- дизайнер должен предоставить, какой размер в блоге у каждой ашки (h), от первой до конечной.

# БАГИ

- Попался однажды на то, что в ВсКод не работал Таб. Типо какая-то ошибка. Прчиём эммет работал. Нашёл статью. Что такое бывает, если во вкладках ХТМЛ файл не идёт первым. Сделал его первым и всё заработало. Но иногда он работает

если не первый. Хз

- Бывает такое, что мы не можем добавить слишком много текста, и вёрстка рушится. Тогда с бэкэндом договариваемся, ограничить колличество текста.

# ИНФА О ЛЮДЯХ В ГРУППЕ ТЕЛЕГИ

- антон бородин - сеошник на курсе в телеге

- Радченко готов менторить. Знает реакт, джс, питон.  
- Колин Робинсон крутой, он же Тарас Синько (в ютубе)

- Маслов крут

- Костя такой же как я – тыкается

- Чел Вк предлагал услуги ментора

- Чел Вк помогает в вёрстке

- Чел Вк помогает вёрстке, есть опыт

# ТРУДОУСТРОЙСТВО

ИНФА ОТ КОЛИН РОБИНСОН!

-Есть вебстудии где много разных должностей и в среднем 5 разрабов (тут утрирую, бывает по разному). Но из обьеденяет одлна прекрасная вещь - НР состав, который ооочень часто вообще ничего не шарит в ит и им просто нужно словить специалиста получше. Очень часто эту работу делает человек, который просто левый наемник и для него реакт, джава и сишарп почти одно и то же. Соответсвенно заявку на фронтаря либо верстака он копипастит с прошлого удачного найма. Т.е. вебстудия ищет просто наемника на должность верстак, для того чтобы вас дешево продавать, обучать и использовать в своих комерческих целях, а шр не понимает кто нужен но понимает что это связано с сайтами и на джуниора дропает описание реакт мидла.   
  
Вы, как человек далекий от ИТ не знаете что есть такие прекрасные спецы и дропаете подобную вакансию в мусорку)  
  
Теперь немного о том как искать нужную вам вакансию. Сейчас буду говорить с колокольни "мининаставника" (брал людей к ебе на проекты и паралельно помагал изучать нужные темы на трудоустройство + подкидывал вакансии). За последний год у меня 5 работающих и 1 сейчас в активном поиске.  
  
Для поиска +-норм вакансии (мы рассматриваем в первую очередь со стороны опыта а не деняк) нужно несколько небольших подготовительных шагов  
1) Написать резюме (если не знаете англ - пишите на русском, не стоит обманывать фирму). Для его написания есть куча сервисов  
2) Завести линкед ин, красиво оформить его (есть статьи и видосы) и как бешенная собака добавлять всех гр, разрваботчиков и т.д.. Не забудьте добавить пару проектов, даже если они учебные (вас будет палить тимлид и ему интересен ваш стиль кода, отступы и т.д.)  
3) мониторинг бирж (веб студии оооочень часто ищут вакансии именно там)  
4) найти сайты вебстудий вашего города (на самом деле их больше чем вы думаете. в городах по 200-300к населения примерно 10-15 шт), можно даже обзовить их и напроситься на стажеровку/собес ( в зависимости от того можете ли вы потратить месяц-2 на бесплатную работу. Студентам самое то, остальным лучше фриланс)  
5) Мониторить сайты с вакансиями ( доу.юа, хеадхантер, ворк юа, работа юа (это в последнюю очередь)  
6) Телеграмм каналы  
  
из важного не путать верстака с верстаком-дизом либо верстаком газет и всякой такой ахинеи.  
Фронт это не страшно я бы на вашем месте и туда кидал аявки (чисто ради понимания что такое собес)  
Приврать немного можно, но помните, что об этом могут спросить  
Можно написать что знаете больше, но помните, что до собеса нужно подтянуть эту тему  
СОБЕСЫ ЭТО НЕ СТРАШНО, а иногда весело и интересно.  
Не опускать руки после неудач (есть люди которые на джуна попадают с 50го собеса)  
  
Могу конечно еще чем-то дополнить, а именно как вести себя на собесах, на какие вакансии не кидать заявки и т.д. но хз или оно вам пригодиться сейчас

Та там есть ещё много всяких нюансов. Это основное. Сейчас рынок труда в очень странном состоянии. Он ощущает недостачу спецов и их же перенасыщенность. Я сейчас общаюсь со многими людьми с разных компаний и в большинстве +- стабильных компаний и студий уже пол года только закрытые наборы (т.е. по рекомендациям и заявкам напрямую к шрам).

В целом сейчас рекомендую больше веблансер, вк и фейсбук и с фриланса потом прыгнуть на пол года годик в компанию (чисто открыть фоп и попробыват ьсебя там) а потом спрыгнуть обратно на фриланс с новыми знаниями

# ФРИЛАНС

- Важность заполнения профиля. Он должен внушать доверия

- Лучше всего фл ру, фриланс ру. Есть линки дин.

- чем раньше, тем лучше.

-взяться хоть за что.и упорно писать и улучшать портфолио. играть в долгую

- Идеально сколотить команду. Дизайнер – верстальщик – бэкенд (верпресник), + сеошник можно.

## Фриланс это

1) график свободный

2) свобода выбора проекта

3) любое место работы

4) больше время на саморазвитие

## Рекомендуемый рабочий день на фрилансе

5-7 часов работы над проектом

2-3 часа учусь, качаю скилы, самообразовываюь

## Разные моменты

Для фриланса нужно. Не обязательно цмс, но если делать сайты под ключ, то можно больше зарабтывать, ибо ты занимаешься менеджментом, курируешь его.

## Расчёт по зп

Пол года 300-400 примерно. (но это через пол года надо всё сумарно сложить и разделить на 6)

от 6 до 12 месяцев 700-800 долларов по такой же системе

от года уже 1200+ долларов

Подсчёт стоимости  
1) Почасовой способо в айти самый популярный!

Начинать можно с 8 баксов в час (рейт 5-10 баксов в час).

Делаем оценочную эксель даблицу. (пока верстаем портфолио самое время это сделать)

Делим на колонки оценочное время и реальное. Хэдер например за час, первую секцию там примерно 2 часа, третью 1,5 часа, четвёртую за три, и тд. По итогу заполняем две колонки.

Потом второй сайт оцениваем, но уже есть опыт и время мы должны предположить точнее… так далее.

Со временем, когда начинаешь версать качественнее и быстрее на пректах, то повышаешь рейт 20-30 баксов в час.  
2) Бывает оценка по содержимому. Кнопка столько стоит, микситап столько, слайдер такой-то столько-то. Но это реже так оценивают, но тоже возможно.

- Не нужно недооценивать себя, своё время, и сильно занижать стоиость своей работы (что часто делают в начале).

## Для старта должно быть

1) ПОРТФОЛИО

2) Правильно заполненные соц сети! с портфолио. где-то можно скрины с сайтов (в гугле есть скрины сайтов сделать) Акцент на то, что ты разработчик.

3) Рабочее место! Стол, стул, ноут, мышка, блокнот, наушники.для начало. НИКАКИХ ОТВЛЕЧЕНИЙ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ. ПРОГРАММИСТА НЕЛЬЗЯ ОТВЛЕКАТЬ. СЕМЕЙНЫМ ПРЕДУПРЕДИТЬ! ТАБЛИЧКУ ВЕШАТЬ НЕЛЬЗЯ РАЗГОВАРИВАТЬ СО МНОЙ. ЭТО ВАЖНО! НУЖНО ПОДГОТОВИТЬ СЕМЬЮ. Нормальный комп, хороший инет, со временем моник докупить и апгрейдить место, но! только учитывая, что вы зарабатываете, то, что покупаете, с запасов ни ни.

4) Нужно хотеть! ЧЕРЗЕ ГОД Я ЗАРАБАТЫВАЮ 1000 долларов +! СТРАСТНОЕ ЖЕЛАНИЕ ЗАРАБОТАТЬ НА ФРИЛАНСЕ! Не бояться негативных отзывов. Ну напишет, ну новый создадите. Стараться конечно не допускать сего.но мало ли.

5) платёжные системы. Яндекс деньги, веб мани.

6) не забывай что 85 процентов новички! точно! профики сваливают с постоянными клиентами, им не нужно бороться за заказы.еденицы остаются.

## Портфолио

БЕЗ ПОРТФОЛИО ШАНС ПРОВАЛИТЬСЯ В РАЗЫ БОЛЬШЕ. С ПОРТФОЛИО ТОЧНО ВСЁ БУДЕТ ОК!

Можно сделать сайт портфолио, но не обязательно.

В портфолио должно быть минимум 6 работ. Не должно быть работ с ютуба, с курсов. Это не запрет, но это может сыграть злую шутку. Может быть одинаковые работы. Заказчик может подумать, что это какая-то шляпа и мошенники. Лучше всего уникальные работы.

## Где взять макеты для портфолио

1)Можно хорошо погуглить, - скачать скетч (открывается в фигме, это редактор старше фигмы, эплвский вроде) или фигма макеты – лучше писать на английском, или через впн со штатов типо, канады, чтобы выдача была немного отлична от снг и копаться. Если работать на рынок снг, то эти макеты нужно руссифицировать.

2) Взять макет более менее хороший и переделать.цвета, картинки, блоки, секции местами поменять, можно даже тематику сменить. Поработать в фигме. Т.е. редизайн.

3) Купить у дизайнера по низкой цене. (рублей 7 за макет, 3-4$) У дизайнеров на курсах. Найти дизайнеров втелеграмм чатах. На фриланс аккаунтах. Залетаешь и говоришь, что начинающий верстальщик, нужны УНИКАЛЬНЫЕ работы для порфтолио за небольшие деньги.за отзыв у молодых! Когда пишешь дизайнеру акцентирую внимание на их выгоде.

4)зе форест, энвата площадки где можно купить дизайн.он без изображений.

5) брать у ребят из портфолио на бирже и оч сильно переделывать, скрин в фш закидывать и работать.

- Эти работы должны быть похожи на реальные. Это должны быть как прям сайт сайт. И лоремы ипсоны долой. Отпугивают заказчиков, которые не в теме. Сайт сто, стоматология, клиника, барбершоп, сейчас популярны криптовалюты, и наверное будет много лэндосов по криптовалютам, сайт интернет провайдера, жилые комплексы, прдажа всякого из китая, онлайн школа, тренинг, волонтёрские сайты, прокат, для фотостудии, для сто, олимпиады, конкурсы, соревы, курсы, доставка, еда, инвестиционные платформы.

- Портфолио! Одностроничники, двух-трёх-четырёх. Сами свёрстанные, не займёт прям много времени. Сами!!! Это прокачка. Нужно либо сайт портфолио либо ссылки на портфолио, но оно должно быть на сайте. Бесплатные хостинги. ГитХаб.пэйджес. Либо купить хостинг, покупать домен. Можно купить сабдомены. (сайт.ру – барбер сайт.ру – либое слово сайт.ру).В портфолио хорошо если будет 1 инет магаз. Ну если два то совсем пушка. 1 корпоротивный сайт (это типо сайт компания, например стамотологическая клиника) и 4 лэндинга

## Где брать заказы

1) Биржи

2) Через друзей. Написать во всех соцсетях. Я разработчик, фрилансер я делаю сайты. Прокачать соц сети свои.

3) Ходить на сходки. Тренинги по арторскому мастерству, бизнесу, маркетингу продажи, обычно там предприниматели, и там знакомиться с менеджерами. Всем представляться как разработчик сайтов. Нужно быть проактивным

4) Сарафанное радио в процессе

## Общение и работа с заказчиком

1) Мистер сервисность.

Качество, и из заказчика делаешь постоянного клиента. Мы предоставляем супер качественную услугу! Помогаем ему и решаем его проблему, за что и получаем деньги. Можно изучить книгу КЛИЕНТЫ НА ВСЮ ЖИЗНЬ, можно аудиокнигу.

2) На связи 24 на 7.

3) Как не потеряться, когда кучу людей на заказ летят. 20 человек например на фрилансе на один заказ летят.

Нужно взять максимум инфы с заказа. И в ответе попытаться передать информцию, что вы уже предприняли нейкие действия, чтобы работать над его проектом. Изучитьмакет, и ответить, что очень сильно связано с его макетом, что заказчик когда прочитает он подумает, что вы не просто заинтересованы, что вы уже вникли в задачу и пытаетесть ему помочь. Может у вас есть похожий проект в портфолио, разные зацепы и попытаться написать что-то что будет с этого макета

4) Заказчик это часто не разраб. Разговаривать нужно понятным, не техническим языком. Он может многое не знать. Представьте себя пол года назад, когда я ничего вообще не шарил.не путайте заказчика.

5) Многие моментылучше огворить чем не оговорить. что будет сделано как как будет работать тот или иной слайдер. Т.к. опять же заказчик часто не разработчик.

6) ВСЕГДА работайте по предоплате. Они вносят часть денег и вы работаете. Очень редко мб исключение.

Предоплата как правило 50 проц. можно по 25 проц поэтапной работы.  
Если без предоплаты то только безопасная сделка на бирже. На безопасной сделке на бирже у заказчика замораживаются средства самой биржей и в случае проблем пишешь админам биржи и уже они разбираются.

## С какими заказчиками работать не стоит

1) Когда он сам определяет сроки, которе нереальные.

2) Которые не дают предоплату.

3) Говорят что работа лёгкая, ай там пару штук, фигня.

4) Делают конкурсы и всякая такая фигня

5) дают тестовые бесплатно делать. ни ни такое

6) Хамы всякие редиски бывают, сразу таким досвидос  
7) Клиент сел на уши, рассказывает о жизни.

## Решение конфликтных ситуаций с заказчиком

1) задерживает отправку материала. – объясните (корректно) что только при оперативном сотрудничестве будет качественный результат и выполнение сроков.

2) отказывается оплачивать вторую половину. – Для этого нужно на своём хостинге показывать работу, потом он платит вторую часть и потом ему отдаёте.

3) мы не успеваем в срок. Тогда предупредить заказчика максимально быстро, что мы чуть опазываем. Не бояться и не пропадать.Это как правило разруливается.

## Биржи

- Фл ру, фрилансхант, вэблансер(больше нравится Вадосу), фриланс ру, есть и другие разные. из зарубежных ап ворк.

- Регестрироваться на всех и заполнять профили по максам.

- Можно заказчика проводить на фриланс биржи

- Можно брать рекламу на рзамещение тебя в рекламе биржи

- Можно нарастить рейтинг через простые задания ( не профильные )

## Платёжные системы

Яндекс деньги. Бест Чендж.

## Разное

- Отзывы конечно не надо накручивать. Но с одним-двумя отзывами уже куда проще. Поэтому человека, которому нравятся твои работы, можно и привлечь к написанию отзыва)

# ВЕБ-СТУДИЯ

Что ждёт

1)9 часов рабочий день (1ч обед)

2) нет свободы выбора проектов

3) фиксированная зп, часто у новичков это фикс разных правок. Это работа только над вёрсткой.

4) зп 300-400 баксов в месяц.в начале на стажировку (стажировка где-то два месяца). затем после стажировки зп можно пойти на пересмотр зп и поднять на 50-100 баксов, а течении года можно выйти на 650-700 баксов.

## Требования на вакансию

-семантика

-кросбраузерность

- адаптив

- пиксел перф

- препроц

- хтмл препроц

- установк плагинов в сборку

- Гала

- Гит  
- бутстрап

- Верстка под цмс

- Английский желательно!

- джс и джеквери (умение сделать то, что в макете). чтобы расти по карьерной, нужен Джс, потом реакт и полетели

- гугл + стэк, оверфлоу.

- ЕСЛИ ТРЕБУЮТ НАТЯЖКУ НА ЦМС, ТО ЭТО ЗП БОЛЬШЕ ДОЛЖНО БЫТЬ СИЛЬНО БОЛЬШЕ! Макс косарь. (на фрилансе минимум косарь баксов))

## ПОРТФОЛИО! И ТОЖЕ ОЦЕНКА РАБОТЫ ПО ВРЕМЕНИ.

Резюме

Портфолио должно быть не в архиве, а ссылка.  
Не нужно писать, что вы коммуникабельный, трудолюбивый, исполнительный – это заезжено и банально.

Важно! ссылки на соц сети!Соц сети важнее ваших скилов для айчаров!

## Резюме

Мб на русском, но английский вариант обязательно, особенно если вакансия на анлийском составлена.

основные разделы. – ФИ, контактсы, цель (желаемая должность на какую претендую.), Саммари (коротко о карьерных достижениях(если они есть), нвыки, опыт, образование, доп инфа. Номер тлф, эмэйл, скайп, город проживания. Ссылки линкидин, гитхаб, фэйсбук, вк, инста, телега. Если в другой город (то готов к переезду написать). В любом из мессенджеров можно написать желаемый способ связи.в целях – лучше просто название должности написать, не следует в зп писать желаемую зп. Это можно в чате с рекрутером обсуждать или на собесе. Т.к. это инфа конфедец в Айти а резюме могут кто хочешь смотреть. По поводу Саммори – очень важный блок резюме!!!! На него рекрутер борльше смотрит чем на опыт работы. Это краткое описание (1-2 предложения) своего опыта, знаний, и тех навыков, которые вы сможете доказать на собесе, с указанием времени сколько опыт в сфере разработки. Например хтмл сисс пол года, Джс 2 месяца, галп, сасс и тд. ВАШИ НАВЫКИ, ОПЫТ. ОПЫТ ДЛЯ НОВИЧКОВ в конце видео.

## Вопросы на собесе

26 минута.

## Разное

- Софт скилы. – доброжелательность, не берут, кто разваливает климат.важно что бы вы нормально и плавно зашли в коллектив без быковатость. Все говорят что лучше меньше по скилам, но лучше больше по софт скилам (ровный чел).

- По проектам в портфолио ничего не говоришь, что они ученические, они должны выглядеть как реальные. Но если уж на веб студии спросят, врать не нужно. Но если они норм, студия оценит. Просто говоришь, что покупал макеты, и верстал их.

- Рекрутёр выкидывает вакансии

- На удалёнку устроится молодому можно!

## Дальнейшее развитие

На студити акцент на Джс и фронтенд, а на фрилансе ВП лучше.

# ВОПРОСЫ

ВОПРОСЫ

- как определить какие картинки должны быть в хтмл а какие в цсс?

- два контейнера в домашем макете норм? контэйнер и контейнер-смолл

- надо стараться чтобы h2 не было больше чем h3 например

- почему промо в уроке это не секция

- почему в промо мы вставляем картинку не через хтмл. она же может меняться.нет?

- зачем мы заменили айдишку на класс.мы же могли добавить просто класс и стилить его, а айдишку оставить дял js

под какие разрешения обычно пилят адаптивы дизайнеры? и стоит ли их придерживаться

-существет ли разница в каком порядкен писать цсс свойства

-у нас в макете урока в секции блог, декоративные штуки по бокам немного стоят не на том месте? как-то не получилось исправить самому

- что такое юникод

-что нужно задавать каждой картинки, чтобы в случеесли поставят туда другую, её не разнесло

-можно ли перебить силу ресета

- все свг лучше грузить в хтмл кодом по возможности? Вот например есть картинки в секции статистика, там картинки мы столько то товаров доставили, только-то лет работам и тд. И там картинки, но они же вроде меняться не будут? тогда их в цсс лучше вставлять? И вообще если сомневаешься куда лучше вставлять, то куда лучше вставлять?

- а почему 404 это 404?

- вопросы по обертке двух элементов.например на странице логин в дз.

- подскажи пж, мы всем кнопкам всегда задаём курсор поинтер. А можно это прописать в глобальных, или вообще в рэзэте нашем.

-почему ты всегда стараешься чтобы ошибка не выбила в терминале?

- а там на макете в табах нет другого контента

- а почему обджект фит ковер лучше контайна?

!!- как мы можем на картинку повесить блок с фоном. У меня почему-то фон у блока уезжает под картинку.

- где первый заказ взять?

- походить по студиям?

!! шрифты обычно подключаются через фонт фэйс скачивая или можно ещё как-то?

!! – не всгда понимаю как установить тот или иной плагин. Их вообще ного ? где их искать если сталкнулся с задачей, но не знаешь как он называется, а знаешь как он выглядит только. Каким образом тогда гуглить?

!! – А как вообще считаешь, с ноутом с маленьким разрешеним и железом не самого выского лвл, реально брать первые заказы?

!! – не оч понятно как лучше создавать папки с картинками в проекте

!! – всё время сомнения по поводу названия альтов

!!- комменты под комеенты

!! – чо по бефор на инпуте

!! – расскажи пж подробнее про ключ карты. Если заказчик вообще не вдупляет что это? мы должны сами этот ключ купить, а ему об этом рассказать, что бы включить в стоимость или как? карто-то его нужна.

!!- а что делать еслі нужно исправить в каждой странице хтмл что-то и лень залазить и фиксить в каждую

!! – как мерять в фш пикселя рамок, ведь они рассплывчатые

-???- ГРАДИЕНТ НА ФОН? ХТМЛ 100? выоту убрать или добавить БГ-ГРАДИЕНТ ДЛЯ ВСЕГО НУЖНОГО БАДИ?

# ИЗУЧИТЬ

- свойства гет колумн

- свойство флекс

- экраны

- градиент

- липкий хэдер

- тильда что это

- библиотека masonry - плиточная расскладка. Если не гридами, колумнами.

- гит сайт

- Ридерект - что это

- посмотреть про анимацию – градиент – галп – четбоксы

- читайте о folding для сжатия свг

- модульность

- свг спрайты

- что такое шорткаты в вс код

- фриланс биржи абверк или апверк, фл ру.

- полезное свойство печать вслепую

- пичпи шторм для работы с гитом и вэб

- эксабилити

- по тиху учить js

- что такое клиарфикс?

- ошибки гугл спида

- вёрстка писем

- движок рендоринг

- свг волны

- паралакс

### ЕЩЁ ИЗУЧИМ

- оутлайн, админка, про липкийпоявляющийся хэдер покажет на неделе.

- сделаем стартовую сборку

- модульность

- свг спрайты

- монитезация и что-то на время сверстать

- пообсуждаем заявки на биржах

- пообсуждаем вакансии в веб студии

- адаптивность

- прикрепить слайды

ВЕЧЕРИНКАВАДИМА

Не время приводчит к опыту, а события

А что если я не сделаю. То то то. Так лучше я сделаю и будет лучше. А если сделаю.

Неудачи, ошибки, качели это круто! Они нас прокачивают!

### СМИЩНО:

Говорят что Бериа верстал ещё на таблицах.

Вроде запрещёнки никому никакой не продавали

его рожали не для этого

новый товар вышел на орбиту

барабанные палочки - палочки для огромных сушей. Тренер сказал быть на массе просто.

если вы проковырялись в этом, значит вы готовы страдать, и может чего и выйдет с этого

если долго накручивать на резьбу, её может сорвать

### ДРУГОЕ

- Моник Вадима: 1920х1080px. (айпиэс) Филипс 24дюйма. Тонкая рамка. Где-то 100-115 баксов. 3 моника у него. Они самые обычные. Не передают прям все оттенки. Но для вёрстки этого хватает. Мб для дизайна нужен получше.

- Кресло у Вадимо BarskyMesh. 95-100 баксов.

- эдд блок, блочит классы с названиями рекламы. Вроде есть такая инфа