17.12.2020 CodersLab





ldź w góre

EN/PL

Poprzedni



Nastepny

Moje Kursy

Career Lab Front End sygnatura: WAR\_CFE\_D\_06

JavaScript Developer: React sygnatura: WRO\_FER\_S\_24

0. Prework

1. Zaawansowany HTML i CSS



- Praca samodzielna Podstawy NodeJS i npm
- Dzień 1 Konfiguracja środowiska i Sass
- Dzień 1 Praca domowa
- Dzień 2 Sass i RWD
- Dzień 2 Praca domowa
- Dzień 3 RWD
- Dzień 3 Praca domowa
- Dzień 4 RWD i Animacje
- Dzień 4 Praca domowa
- Dzień 5 Warsztat
- Omówienie
- Rozwiązanie
- Egzamin próbny
- Egzamin próbny rozwiązanie
  - 3. Praca własna 1
  - 4. JavaScript
  - 5. ES6 i React Podstawy
  - 6. Praca własna 2
  - 7. React

Scrum Lab Front End sygnatura: WRO\_SFE\_S\_33

na stworzonym już wcześniej repozytorium.

Pamiętaj aby **przed rozpoczęciem pracy** zrobić **commit** i **push** warsztatu BestShop w wersji desktop!

#### Konfiguracja

Na samym początku skopiuj do swojego projektu pliki **gulpfile.js** a także **package.json** który używaliśmy podczas zajęć. Następnie zainstaluj wszystkie zależności (**npm install**).

Plik **gulpfile.js** będzie musiał ulec lekkiej zmianie ze względu na zmienną **entryPath**. W tym warsztacie nie potrzebujemy określać w jakim katalogu znajdują się wszystkie pliki ponieważ cała struktura projektu jest w głównym folderze. Zmień wartość zmiennej **entryPath** na **kropkę** (.):

```
const entryPath = ".";
```

Wykonaj w tym miejscu commit! Możesz go opisać jako "Stworzenie konfiguracji środowiska".

#### Podzielenie projektu

Spróbuj podzielić swój projekt na mniejsze pliki. Możesz skorzystać ze struktury którą wytworzyliśmy w projekcie Verti:

```
(Kopiuj
1
   scss:
2
     elements:
3
       - pliki sekcji (_navigation.scss, _main.scss...)
       - ostylowane przyciski, nagłówki itd. (_buttons.scss, _headings.scss
5
       - style bazowe (_base.scss)
6
7
     generic:
8
       - reset.scss
9

    dodatkowe pliki generyczne takie jak np. _grid.scss

10
11
     settings:
12
       - pliki odpowiedzialne za zmienne, mixiny itp.
```

Oczywiście jest to tylko propozycja w jaki sposób podzielić projekt. Śmiało eksperymentuj i wytwórz swój własny układ!

Po takim "zabiegu", dobrze jest wykonać **commit**. Nadaj mu nazwę odpowiednią do wykonywanych czynności.

## Zmienne

W tym projekcie korzystaliśmy ze zmiennych CSS3. Jako, że możemy teraz skorzystać z Sass, to zdefiniujmy zmienne już w semantyce SCSS.

Systematycznie w trakcie pracy nad projektem zmieniaj sposób odczytywania wartości ze zmiennych na te stworzone w Sass.

# Dalsza praca

W kolejnym kroku należy przejść do stylowania pojedynczych sekcji naszego projektu. Zobacz w którym miejscu dana sekcja zaczyna wyglądać niepoprawnie i dodaj **breakpoint**!

Następnie ostyluj daną sekcję zgodnie z projektem w Adobe XD z użyciem reguł @media.

Nie przechodź od razu do stylowania wszystkich sekcji w HTML! To na pewno utrudniło by Ci pracę.

Po lekkiej modyfikacji struktury HTML a także ostylowaniu w Sass nawigacji, przejdź do kolejnej sekcji: "Sekcja otwierająca".

Powtarzaj te czynności aż dojdziesz do ostatniej sekcji projektu.

## Powodzenia!

Jak oceniasz artykuł?



