

Техническое задание

Описание задачи

Нужно сверстать геймифицированный баннер, анимировать его и сделать адаптивные версии для ноутбука, планшета и смартфона

Макет: <https://www.figma.com/design/657oBqOG36dVmKD6bw8HBg/%D0%A2%D0%B5%D1%81%D1%82?node-id=0-1&node-type=canvas&t=919ZoKtgAjyos5S3-0>

Сценарий: пользователю нужно перетащить продукты с полки в корзину.

Важно проработать

- 1. Баннер должен быть интерактивным
- 2. Аккуратность в структурировании информации, качество верстки
- 3. Адаптивность верстки
- 4. Кликабельность кнопок
- 5. Рабочий функционал drag and drop

Требования к верстке

- 1. Чистый, оптимизированный, читаемый код.
- 2. Используемые технологии: HTML, CSS, Javascript.
- 3. Верстка должна соответствовать стандартам W3C.
- 4. Нельзя использовать js библиотеки и фреймворки

Тестирование

- 1. Тестирование в популярных браузерах (Yandex, Chrome, Firefox, Safari).
- 2. Тестирование на разных устройствах (компьютеры, смартфоны, планшеты).

Формат сдачи

ZIP-архив с кодом

Элементы дизайна

Действия

- 1. Пользователь может перетаскивать предметы с полки в корзину с помощью мыши, а на смартфонах тачем
- 2. После добавления 3-х предметов в корзину появляется кнопка "Оплатить корзину".
- 3. Кнопка "Оплатить корзину" ведет на сайт Яндекс Лавки

Анимация

Пример: Динамическая анимация, например, плавное перемещение предметов при перетаскивании, появление/исчезновение элементов, мигание кнопки "Оплатить корзину".