



FAKTISKĀ ADRESE: Bruņinieku iela 72a, 2.stāvs, Rīga, LV-1009
BANKA: AS Swedbank | BANKAS KONTS: LV96HABA0551034442989
TĀLRUNIS: +371 27677399 | E-PASTS: info@sem.lv | MĀJAS LAPA: www.sem.lv

2. Prakses kvalifikācijas uzdevums

Uzdevums: No dizaina, izveidot responsīvu html/css **tikai pirmo lapu** (dizaina failā būs vairākas iekšlapas, visas veidot nav nepieciešams).

Uzdevuma izpildei var izmantot bootstrap, vai “from scratch” pieeju, pēc izvēles.

Variet izmantot mūsu sagatavotos materiālus:

Dizains pieejams:

<https://www.figma.com/proto/3xhTROZO3WCsXlC5ZuWHS/SparkleHeart4?node-id=279%3A152&viewport=3667%2C-4617%2C2.2492809295654297&scaling=scale-down>

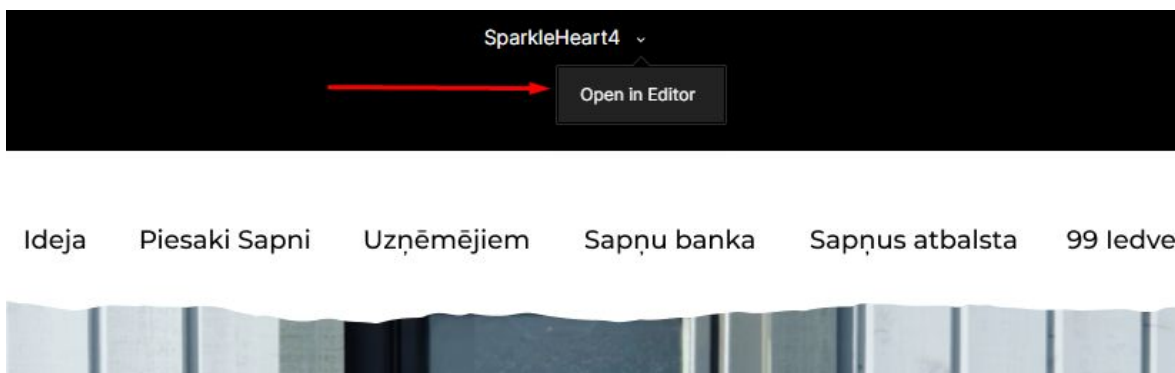
Programmēšanas Vadlīnijas (teorija, praktiskie ieteikumi, pamācības)

https://docs.google.com/document/d/1pvx-xRx1WnP23En9dDYzUpYIkSPiZlExJnY-Cmd4p_I/edit?usp=sharing

Lai piekļūtu dizaina parametriem, reģistrējaties [figma.com](https://www.figma.com) (bezmaksas profils) un veiciet šī faila editošanu.

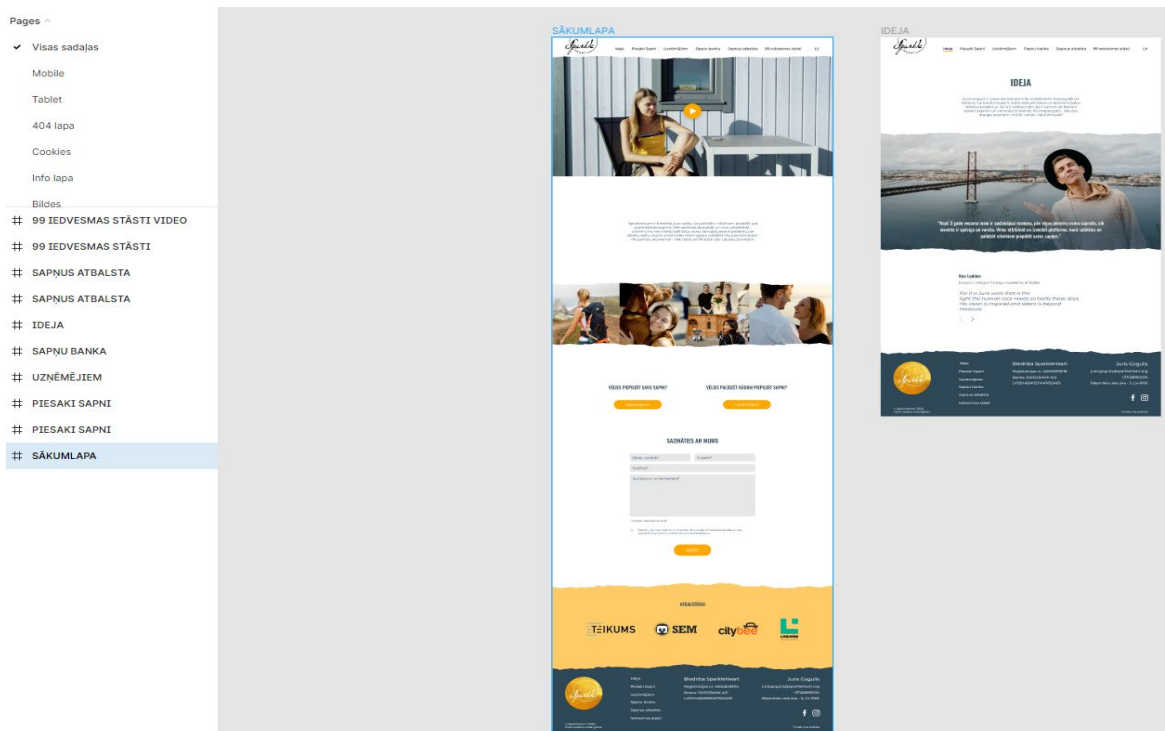
Ja iepriekš ar Figma neesiet strādājuši, tad īsa pamācība -

Nospiež augša uz bultiņu pie dizaina nosaukumā un pēc tam klišķini uz funkciju “Open in Editor” (skat. 1. attēlu)



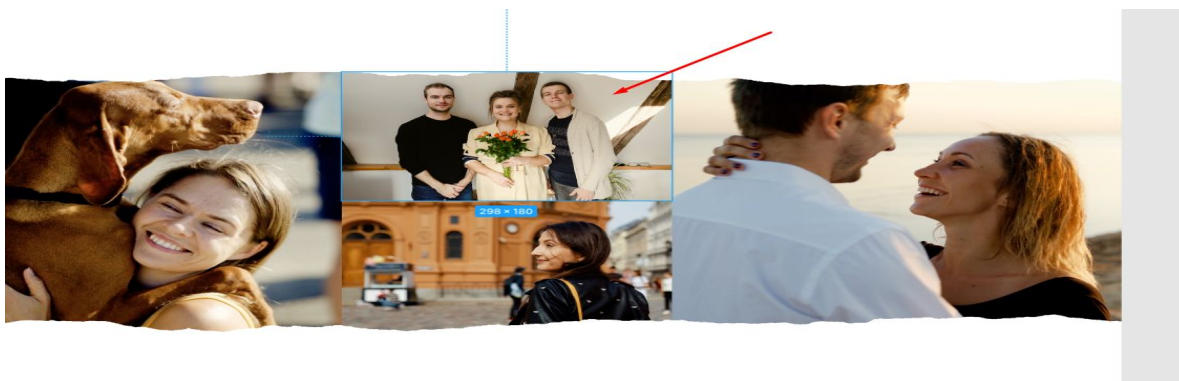
attēls 1. Open in editor

Pēc nospiešanas uz “Open in editor” pogu, Tevi pārceļ uz figma’s lapu, kur varēsi redzēt visas dizaina skatus (skat. 2. attēlu)

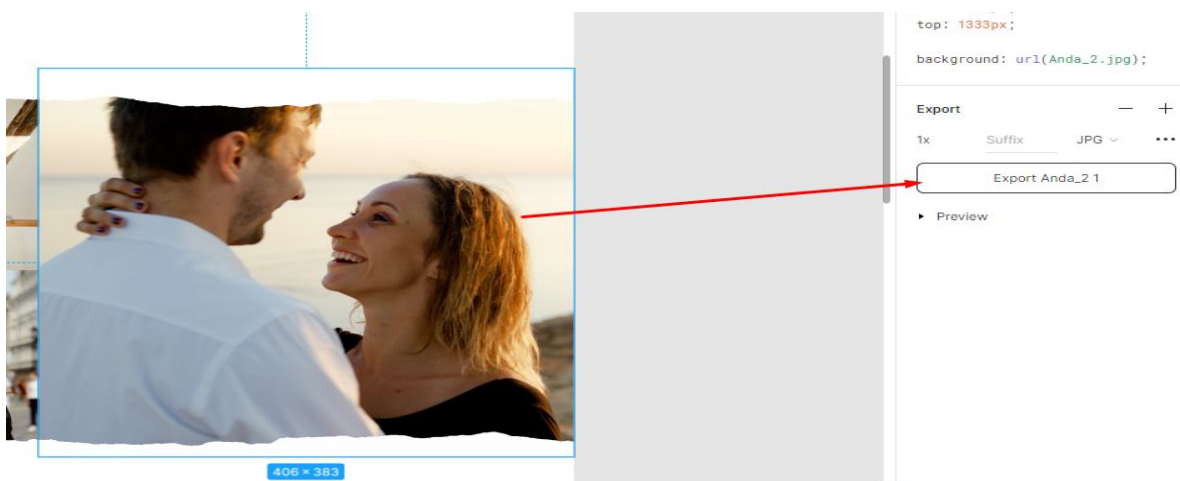


attēls 2. Dizaina skati

Lai izvēlēties vienu no elementiem un apskatīt viņu īpašības, tad no sākumu uz to ir jāuzbrauc ar pelīti, pēc tam uzklišķināt uz izvēlēto elementu un labajā pusē varēsi apskatīties detalizēto informāciju par elementu kā arī, ja vajag, to lejupielādēt (skat. 3,4,5. attēlu)



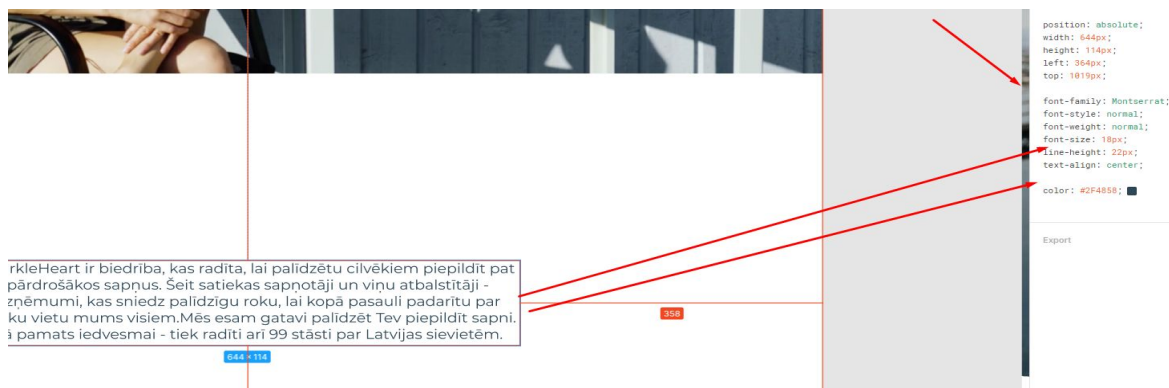
attēls 3. Izvēlētais elements



attēls 4. Lejupielādēšanas funkcija



FAKTISKĀ ADRESE: Bruņinieku iela 72a, 2.stāvs, Rīga, LV-1009
BANKA: AS Swedbank | BANKAS KONTS: LV96HABA0551034442989
TĀLRUNIS: +371 27677399 | E-PASTS: info@sem.lv | MĀJAS LAPA: www.sem.lv



attēls 5. Izvēlēto elementu īpašības

Failu struktūra

1. Izveido mapi ar projekta nosaukumu "Uzdevums_2_Vards_Uzvards".
2. Izveido galveno failu index.html.
3. Izveido mapi ar nosaukumu "assets".
4. Mapē "assets" izveido:
 - 4.1. mapi ar nosaukumu css;
 - 4.2. mapi ar nosaukumu img;
 - 4.3. mapi ar nosaukumu fonts;
 - 4.4. mapi ar nosaukumu js.
5. Mapē "css" izveido:
 - 5.1. failu ar nosaukumu "style.css", kur rakstīsi css.
6. Mapē "img" saglabā visus nepieciešamos attēlus.
7. Mapē "fonts" saglabā visus nepieciešamos font failus,.
8. Mapē "js" izveido:
 - 8.1. failu ar nosaukumu "theme.js", kur rakstīsi javascript kodu.

Koda rakstīšana

Desktop

1. "index.html" failā izveido "Default Markup",
2. Pieslēdz visus vajadzīgos style un script failus,
3. Mēģini pieturēties *labas prakses* kodu rakstīšanas laikā, veido saprotamas klases, piemēram:

```
<div class="container">  
  <div class="container-inner">
```



FAKTISKĀ ADRESE: Bruņinieku iela 72a, 2.stāvs, Rīga, LV-1009
BANKA: AS Swedbank | BANKAS KONTS: LV96HABA0551034442989
TĀLRUNIS: +371 27677399 | E-PASTS: info@sem.lv | MĀJAS LAPA: www.sem.lv

</div>

</div>

4. Krāsam, bloka, fonta izmēriem, atstarpēm starp blokiem utt. ir jāsakrīt ar visu kas ir figm's dizainā,

5. Uzreiz apskaties infopage, kurš ir kopā ar citam lapam,

6. Izveido fiksēto *anchor link*, uz kuru nospiežot, neskatoties uz to, kurā lapas vietā atrodas lietotājs, lapa tiek vienmērīgi *skrollēta* uz augšu.

6.1. Tiek parādīta, ja *pakustina* ekrānu;

6.2. Jāapstājas PIRMS *footer*.

7. Ieliec lapas *favicon*.

Responsive mobile

1. *Mobile* versijā visiem blokiem ir jāizvietoja vienā kolonnā. Blokiem, kuros ir attēli, attēliem ir jābūt augšā, un tekstam - apakšā!

2. Izvēlnei ir jāpārvēršas uz *Fullscreen Overlay Navigation Menu*. Izvēlnes responsivitāte arī tiks vērtēta.

Svarīgi:

1. Pirms nosūtīšanas pārbaudiet ar pixelperfekt -

<https://chrome.google.com/webstore/detail/perfectpixel-by-welldonec/dkaagdggimgdmbnecmcefdhjekcoceebi>

2. Lapas pārbaudi veikt dažādos pārlūkos.

3. Lapai jābūt responsīvai, pielāgojas dažādiem ekrāna izmēriem.

4. Izveido atvērto *git repository*.

5. Tur ieliec testa uzdevumu ar README.me faila esamību, kur iekšā uzraksti savu vārdu, uzvārdu, ko tieši gribi sasniegt programmēšanā, kā arī - kāpēc izvēlējies tieši programmēšanu. Ir jābūt instrukcijai ar detalizētu aprakstu, kā palaist projektu, ja tiek izmantota neobligāta prasība par SCSS izmantošanu.

6. Izveido linku "*GitHub Pages*", lai uz to nospiežot, varētu redzēt pašu lapu.

7. Atsūti "*GitHub Pages*" linku, kā arī linku uz atvērto *git repository*.

--- Nav obligāti, bet tiek uzskatīts par priekšrocību---

SCSS izmantošana tiks vērtēta kā priekšrocība.

Izveido mapi "*resource*" , kurā tiks izveidota:

1. mape ar nosaukumu *scss*;



FAKTISKĀ ADRESE: Bruņinieku iela 72a, 2.stāvs, Rīga, LV-1009
BANKA: AS Swedbank | BANKAS KONTS: LV96HABA0551034442989
TĀLRUNIS: +371 27677399 | E-PASTS: info@sem.lv | MĀJAS LAPA: www.sem.lv

1.1. Iekšā izveido failu *style.scss*.

Pēc *scss* kompilēšanas, visam izejas failam ir jābūt "assets->css->style.css"

Piefikse uzdevuma kopējo izpildes laiku!