

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИТМО**

**Дисциплина:** Фронт-энд разработка

Отчет

Домашняя работа №1

Выполнил:

Шайтор Илья

Группа К3439

Проверил:

Добряков Д. И.

Санкт-Петербург  
2025 г.

## Задача

Пройти три игры:

- <https://flexboxfroggy.com/#ru>
- <https://cssgridgarden.com/#ru>
- [https://learngitbranching.js.org/?locale=ru\\_RU](https://learngitbranching.js.org/?locale=ru_RU) (основы работы с git, достаточно выполнить первые 4 урока + все уроки по удалённым репозиториям)

## Ход работы

### 1 Flexbox Froggy

Сначала я прошел игру Flexbox Froggy, я помощью которой повторил основы flexbox в css (см. Рисунки 1, 2). Прохождение этой игры не составило никакого труда, во-первых, так как сама игра раскладывает по полочкам весь материал, он быстро усваивается, во-вторых, потому что 50% информации я и так знал, но было полезно ее освежить и узнать новое.

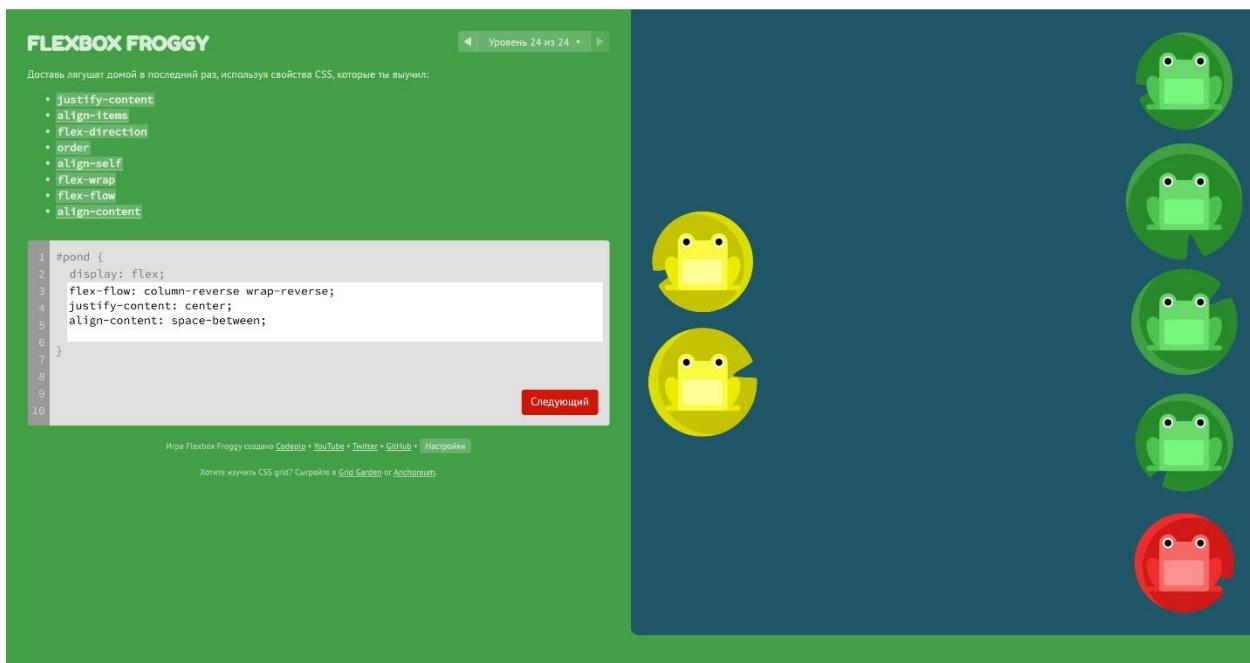


Рисунок 1 – Последний уровень игры

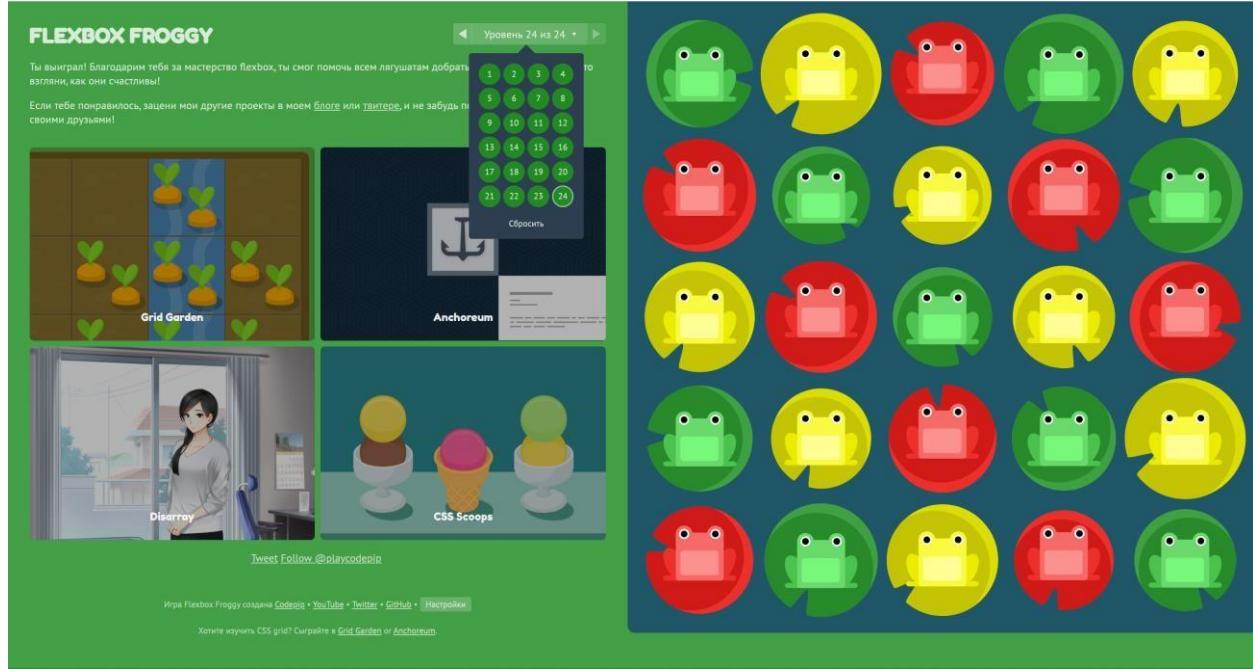


Рисунок 2 – Экран прохождения игры со всеми уровнями

## 2 CSS Grid Garden

Эта игра была для меня интереснее, но никак не сложнее первой. С синтаксисом grid я знаком чуть хуже, поэтому с помощью этой игры узнал для себя интересные моменты (см. Рисунки 3, 4).

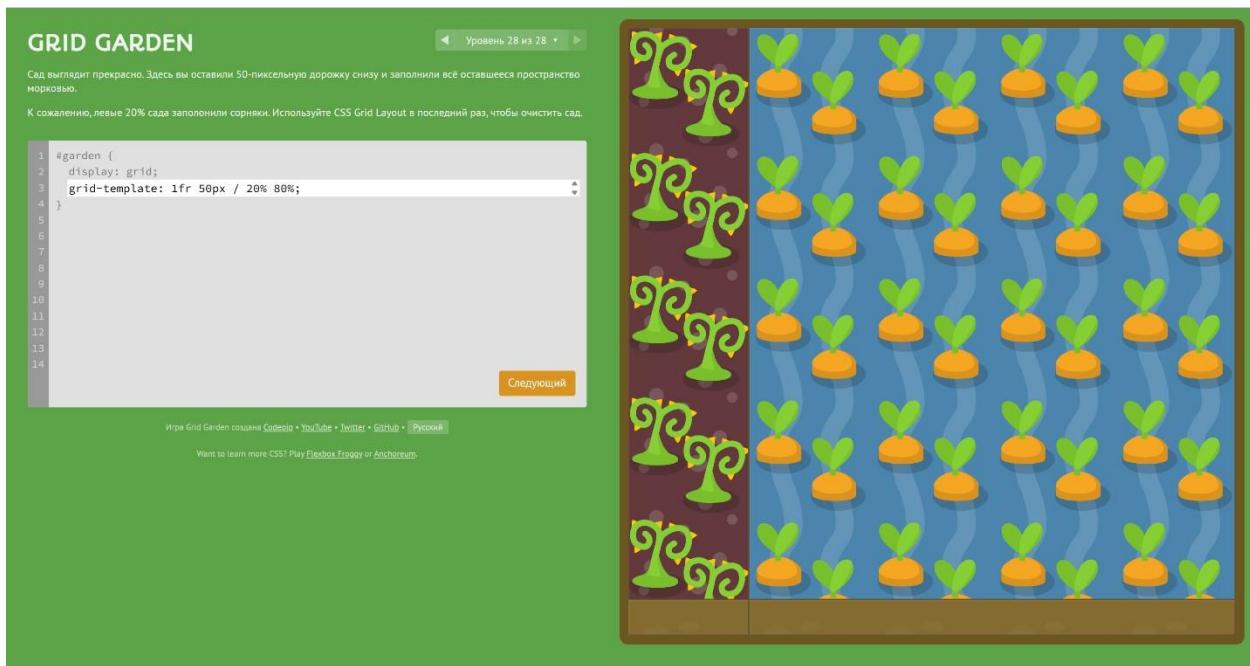


Рисунок 3 – Последний уровень игры



Рисунок 4 – Экран прохождения игры со всеми уровнями

### 3 Learn Git Branching

Эта игра далась мне труднее остальных, так как тут я знал крайне мало. Иногда было трудно понять, что именно от меня хочет уровень и в уме просчитывать какие именно действия приведут меня к результату в окошке goal. Зато я узнал несколько новых способов использовать известные мне команды и освежил остальные.

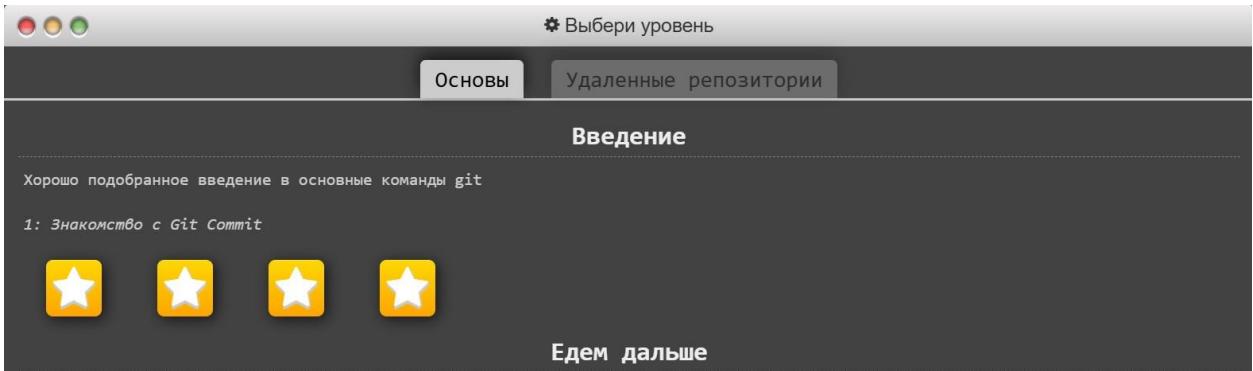


Рисунок 4 – Общие пройденные уровни

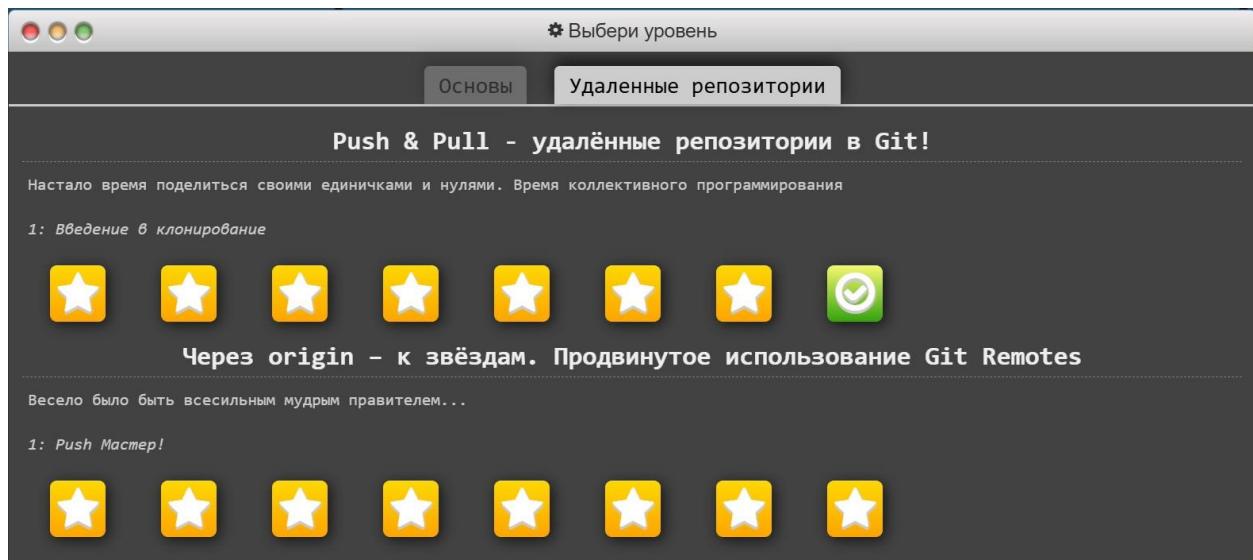


Рисунок 4 –Пройденные уровни по удаленным репозиториям

## Вывод

В ходе выполнения работы были закреплены и изучены основные моменты css flexbox, grid, а также git, позволяющие укомплектовывать и размещать контент на странице практически любым задуманным способом. В основном процесс игры был занимательным и приятным. Некоторые уровни git заставляли хорошо подумать. Теперь я могу спокойно создавать, мерджить, пушить, пуллить ветки всеми возможными способами.