

Q1

Расскажите, чем, на ваш взгляд, отличается хорошая верстка от плохой с точки зрения

- пользователя;

В первую очередь пользователь всегда оценивает дизайн, это линии подбор цветов, анимации. На мой взгляд для пользователя в первую очередь как потребителя интересен именно дизайн и эмоциональный отклик от просмотра и взаимодействия с web интерфейсом. И соответственно удобство в пользовании на всех устройствах и всех браузерах т. к. проект или сайт должен быть адаптивным и кросс браузерным, так же в проекте не должно быть каких-то поломок в виде убегающего поля ввода данных или не раскрывающегося аккордеона.

- менеджера проекта;

Менеджер проекта на мой взгляд оценивает качество верстки на основе ТЗ, на сколько соблюдаются условия и на сколько верстальщик/программист может привести контраргумент пересмотра задания в ТЗ в реализации какой-либо функции в контексте общего проекта (иными словами, предложить иное решение проблемы)

- дизайнера;

В работе дизайнера хорошая верстка — это прежде всего работа с палитрами и золотым сечением, в хорошей верстке чувствуется отличная игра красок-теней, геометрические решения и нестандартные креативные подходы к тривиальным вещам

- верстальщика;

Здесь на мой взгляд ответ прост, верстальщик хороший выполняет верстку с макета с незаметными/минимальными отклонениями либо полный pixel perfect (что не всегда уместно, зависит от исходного макета)

- клиентского программиста;

Клиентский программист получает хорошую верстку с понятными классами и id и не тратит время на переспрашивание у верстальщика, что за класс в стилях “a-pt” или “line”? и за что они отвечают

- серверного программиста.

Серверный программист так же в основном будет опираться на понятные имена классов и айди в тегах и стилях

Q2

Опишите основные особенности верстки крупных многостраничных сайтов, дизайн которых может меняться в процессе реализации и поддержки.

Расскажите о своем опыте верстки подобных сайтов: какие методологии, инструменты и технологии вы применяли на практике.

При верстке многостраничных сайтов с использованием повторяющихся элементов используется сборщики такие как gulp или webpack, а также библиотеки или фреймворки react, angular, vue.

Мне приходилось верстать многостраничный сайт старой версии компании Traffic13

Q3

Опишите основные особенности верстки сайтов, которые должны одинаково хорошо отображаться как на любом современном компьютере, так и на смартфонах и планшетах под управлением iOS и Android. Расскажите о своем опыте верстки подобных сайтов: какие инструменты и технологии вы применяли, как проверяли результат на различных устройствах, какие именно устройства требовалось поддерживать.

Адаптивность используя медиа запросы, кроссбраузерность используя правильные css правила и webkit, тестирование через смену размерности окна, увлечение уменьшение масштаба, эмуляция браузеров андроид айфон (или нативный тест).

Q4

Расскажите, какие инструменты помогают вам экономить время в процессе написания, проверки и отладки кода.

По части верстки помогает экономить препроцессоры SCSS/SASS + emmet и AI расширение с автоматическим предложением вариаций кода.

Отладка кода JS через консоль в процессе разработки.

Q5

Вам нужно понять, почему страница отображается некорректно в Safari на iOS и в IE на Windows. Код писали не вы, доступа к исходникам у вас нет. Ваши действия? Сталкивались ли вы с подобными проблемами на практике?

В первую очередь нужно проверить сбросы стилей css и все файлы нормализации и сбросов в css.

Нативно или через эмулятор проинспектировать в самом Safari (или IE windows) код и проанализировать ситуации через инструменты разработчика. А также использовать Google, Stackoverflow.

Q6

Дизайнер отдал вам макет, в котором не показано, как должны выглядеть интерактивные элементы при наведении мыши. Ваши действия?

Обязательно связаться с дизайнером и уточнить решения в макете и дополнительно уточнить не забыл ли он отобразить в макете что-то еще, по возможности переделать если позволяет дедлайн.

Q7

Какие ресурсы вы используете для развития в профессиональной сфере?

Приведите несколько конкретных примеров (сайты, блоги и так далее).

Какое направление развития вам более близко: JS-программирование, HTML/CSS верстка или что-то ещё?

Какие ещё области знаний, кроме тех, что непосредственно относятся к работе, вам интересны?

Я обучаюсь самостоятельно по средствам YouTube роликов, а так же решением задач на CodeWars и leetcode. Все мои знания и навыки, которые у меня есть на сегодняшний день я приобрел самостоятельно без помощи менторов и обучающих курсов на коммерческой основе. Мое сугубо личное мнение программирование – это сфера, где лучше изучать все самостоятельно и только советоваться при возможности с более развитыми коллегами-товарищами т.к. само программирование подразумевает под собой постоянное изучение чего-то нового на протяжении всего времени и постоянное развитие и понимание все нового и нового.

Мне больше близко программирование в целом, мне нравится все аспекты этого направления, но на данный момент больше всего я сумел изучать в верстке html/css и в javascript решениях по той же верстке, то есть больше во front-end разработке.

У меня довольно обширный круг интересов, я люблю все, что связано с наукой и развитием, технологиями и гаджетами. Так же мне очень интересна музыка, я гитарист и иногда в качестве хобби пишу музыку в цифровой рабочей аудиостанции (daw).

Q8

Расскажите нам о себе и предоставьте несколько ссылок на последние работы, выполненные вами.

Мне 28 лет, я релоцировался в другую страну, занимаюсь легким предпринимательством, люблю изучать что-то новое и интересное. Философия и психология так же откликаются в моих интересах.

В основном мои работы, связанные с вакансией это верстка макетов или отдельных элементов web интерфейса.

Некоторые из них находятся на моей GitHub странице - <https://github.com/M0rale5>