**Секция A. Браузеры и кроссбраузерное тестирование**

1. Установи **Google Chrome** и два плагина к нему, о которых говорилось в записи Дня 1 (**PerfectPixel** и **HTML5 Outliner**). Сделай скриншот окна расширений.

Ответ здесь.

1. Установи **Mozilla Firefox** и вспомни из записи Дня 1, почему для самого минимального теста кроссбраузерности стоит поставить именно эти два браузера.

Ответ здесь.

1. Зарегистрируйся в сервисе **BrowserStack** и попробуй открыть несколько разных сайтов (например, css-tricks.com, getbootstrap.com, lesscss.org или любые другие на выбор) на разных операционных системах с разными разрешениями экрана и в разных браузерах. Сделай минимум два скриншота хотя бы одного сайта.

Ответ здесь.

1. Попробуй открыть в BrowserStack тестовый макет, расположенный на локальном компьютере, и поробовать потестировать его в разных браузерах и на разных операционных системах. Ссылка на скачивание в конце ДЗ.  
   (Подсказка: вместо вкладки **"Test a public URL"** выбери вкладку **"Test an internal URL"**, затем слева нажми кнопку **"Local Folder Activate"** и укажи путь к локальной папке с проектом; после этого уже нажимай кнопку **"Start Testing"**).  
   Приложи скриншот, что у тебя получилось это проделать.

Ответ здесь.

**Секция B. Плагин PerfectPixel**

1. Активируй расширение **PerfectPixel** (PP) в Chrome.

Ответ здесь.

1. Назначь горячие клавиши для включения/отключения PP и проверь их работоспособность.

Ответ здесь.

1. Открой любой сайт в браузере и сделай его скриншот, после чего загрузи это изображение (кнопка **"Добавить новый слой"**) в плагин PP. Также попробуй добавить еще слои и дать им для удобства имена (двойной клик на превьюшке слоя).

Ответ здесь.

1. Поэкспериментируй с ползунком на панели PP для регуляции степени прозрачности накладываемого изображения и подогнать его пиксель в пиксель к макету с помощью перетаскивания мышью и попиксельного перемещения стрелками на клавиатуре. Также, разберись как работают кнопки **"Показать/Скрыть"** и **"Заблокировать/Разблокировать"** (они относятся к видимости слоев и возможности их перемещения).

Ответ здесь.

1. Приложи скриншот, демонстрирующий, что у тебя получилось наложить несколько слоев на одну страницу и дать им имена.

**Секция С. Плагин HTML5 Outline**

1. Активируй плагин в меню расширений Chrome. Об активности плагина будет свидетельствовать иконка листика с буквой S в правой части адресной строки браузера (плагин не работает для локальных страниц).

Ответ здесь.

1. Попробуй проанализировать отчет плагина для нескольких сайтов (например, css-tricks.com, getbootstrap.com, lesscss.org или любые другие на выбор). Насколько по-твоему соответствует визуальная структура самого сайта и схема, построенная плагином?

Ответ здесь.

1. Сделай скриншот анализа структуры какого-либо сайта.

Ответ здесь.

**Cекция D. Инструменты Разработчика в Chrome**

Скачай проект для задания, ссылка на который расположена внизу ДЗ.

Открой этот проект в браузере и выполни следующие упражнения через Инструменты Разработчика (далее ИР) в Google Chrome:

1. Поменяй в DOM-дереве местами секции **SLIDER** и **BREADCRUMBS**. Сделай скриншот.  
   Попробуй использовать для этого разные способы:  
   - перетаскивание элементов курсором мыши;  
   - вырезание/вставка через контекстное меню и через горячие клавиши.

Ответ здесь.

1. Сделай невидимыми две статьи из четырех в секции **ARTICLES** через inline-свойство **display**. Продемонстрируй результат скриншотом.  
   Произведи это действие несколькими способами:

- через атрибут **style** у элемента **section**;

- через секцию **inline** в правой части ИР;

- попробуй добавить новое стилевое правило через небольшую кнопку слева от кнопки смены состояния элемента (см. запись Дня 1 на 49:06). Добавленный стиль будет иметь пометку **inspector-stylesheet**.

Попробуй разобраться какова разница между тремя этими способами.

Проследи ниже по каскаду стилей в каком месте ты заменил ранее объявленное значение этого свойства.

Ответ здесь.

1. Обрати внимание, что когда ИР активны, то в правом верхнем углу области просмотра при изменении размеров окна браузера, ты можешь видеть текущие размеры области просмотра.  
   Измени размеры окна и заметь точки, в которых происходит смена макета (это **брейкпоинты**, **breakpoints**).  
   Теперь в DOM-дереве выдели элемент **div.container** и обрати внимание на панель справа.  
   Там ты увидишь три медиа-запроса. Необходимо сверху вниз заменить их значения на **1100px**, **850px** и **700px**, соответственно.  
   Теперь вновь измени размеры окна и убедись, что вписанные тобой значения теперь применяются.  
   Сделай скриншот части окна ИР, показывающей, что ты успешно изменил значения в медиа-запросах.

Ответ здесь.

1. Найди на в верхней части страницы кнопку с надписью "Фас" и, по аналогии с приемом показанным в записи Дня 1, принудительно установи его значение в hovered.  
   После этого стилизуй цвет текста кнопки и его фон. При наведении курсора мыши эти указанные тобой свойства должны активироваться.  
   Прикрепи скриншот.

Ответ здесь.

1. Активируй опцию тестирования адаптивности в ИР и задай разрешение **1120x910** c плотностью пикселей 1 и сними галочку у опции **Fit**.  
   Посчитай общее количество медиа-запросов для данной страницы с помощью диаграммы на верхней линейке (см. запись Дня 1, если не понял задание).

Ответ здесь.

1. Проверь с помощью ИР, какие ресурсы (картинки, скрипты, шрифты, стили и т.д.) для данной страницы загружены не были и по какой причине. Прикрепи скриншот секции ИР, с помощью которой ты узнал эту информацию.

Ответ здесь.

***Маленькая фишка.*** Если ты подключаешь ресурсы в локальном файле через CDN, например jQuery через тег **link**, прописывая содержимое атрибута **href** таким образом:  
  
//cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/2.1.3/jquery.js  
  
то без явного указания протокола в начале ссылки, такой ресурс на локальной странице не подключится. Поэтому писать нужно так:  
  
http://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/2.1.3/jquery.js  
  
Эта особенность актуальна только для локально загружаемых страниц и на сервере способ с двумя слэшами в начале будет работать.

**Секция E. Графический редактор**

Установи **Adobe Photoshop CC 2014** или выше.

Ответ здесь.

**Секция F. Редактор кода Sublime Text 3**

1. Установи ST3.

Ответ здесь.

1. Установи 5 плагинов для ST3, из списка, приведенного выше в дополнительном тексте.

Ответ здесь.

**Секция G. Программа LiveReload 2**

1. Скачай LR2 c официального сайта и запусти.
2. Скачай тестовый проект (ссылка внизу ДЗ) и перетащи его на сайдбар Sublime Text 3, создав новый проект.
3. Настрой работу плагина соответствующей секции видеозаписи Дня 1 и убедись, что LR2 отслеживает изменения во всех файлах и автоматически обновляет страницу в браузере.

Ответ здесь.