# **Введение**

Актуальностью работы является применение полученных знаний при самостоятельном обучении с <date> по текущий день и на курсе <name course>, а также расширение и дополнение новых и старых навыков.

Цели проекта:

1. Создание макета в Figma.
2. Верстка макета согласно макету.
3. Добавление функциональности и стилей.
4. Адаптивная верстка макета.
5. Деплой проекта на GitHub.

# **Макет**

Что необходимо выполнить в макете:

1. Определить ширину страницы, ориентировочно 1440px для Deckstop.
2. Определить ширину страницы под мобильные устройства и при необходимости изменить дизайн для этих расширений экранов, ориентировочно 768px Tablet, 380px Phone.
3. Определить сочетание цветов блоков и текстов.
4. Определить и назначит шрифты.
5. Продумать функциональные особенности и отразить их в дизайне (кнопки, слайдеры, модальные окна, роутинг и прочее).

# **Верстка**

Что необходимо использовать:

1. Использовать методологию BEM.
2. Использовать относительные единицы измерения (vh, %, rem, em).
3. Использовать импорты шрифтов и иконок в html.
4. Добавлять стили и функциональность сразу по ходу верстки, например: выполнен header, и в нем есть кнопки, задать стиль и функциональность.
5. Проработать доступность и SEO.

# **Функциональность и стили**

Какая функциональность должна быть:

1. Адаптивное бургер меню.
2. Динамический слайдер.
3. Видео-бекграунд.
4. Кнопки с роутингом страниц и переходом на социальные сети.
5. Имитация звонка по значку с номером.
6. Подключение exel таблицы и развертывание графика с использованием библиотеки.
7. Подключение гугл-карты по местоположению и погоды с использованием REST API.
8. Добавление анимации «погоды» по левому и правому сторонам, которое учитывает дату и время года.
9. Создать мини-игру на сайте, например крестики-нулики или перемешивание карточек.
10. Прикрепить оценку сайта на SEO и другие параметры.

Общие подходы к написанию кода:

1. Сортировка на модули и по возможности на классы.
2. Использование ООП и паттерны проектирования.
3. Использование «говорящих» имен переменных и функций.