

Грейдирование: Drink2Go — Техническое задание

☰ Тип	грейдирование
☰ Направление	Фронтенд

Общие сведения:

Вам нужно сверстать главную страницу сайта и оживить некоторые элементы.

Цель задания - выполнить максимальное количество требований за ограниченный срок. Не нужно пытаться сделать абсолютно всё. Лучше полностью закончить несколько блоков. Так мы поймем, что именно вам нужно повторить перед работой на стажировке: сложно дать совет по работе, которая почти готова, но ничего не завершено до конца.

На курсе мы шли последовательно: сначала разметка, потом стили и т.д. Но на производстве от вас ждут готовых блоков сразу со всеми элементами. Поэтому ориентируйтесь с самого начала на подобный результат: «готово 5 блоков из 7». Все используемые технологии вам уже знакомы.

- Работайте последовательно - полностью завершайте блок, прежде чем переходить к следующему.
 - полностью подготовьте мобильную версию, прежде чем переходить к реализации адаптива;
 - первоначально реализуйте вёрстку, далее — интерактивность. JavaScript начните с подготовки мобильного меню.

В текущем проекте ваш главный критерий — соответствие макету. Блоки, которые не проходят PixelPerfect не учитываются в общей оценке!

В целом - делаем только самое необходимое, без лишней функциональности.

Дизайн

1. Вёрстка по макету - [Ссылка на макет](#)
2. UIKit и Стайл-гайд - [Ссылка на стайлгайд](#)
3. в форме вы встретите новый для вас элемент управления - переключатель. ваша задача самостоятельно найти решение для типового элемента.

Требования к технологиям

В целом, нужно максимально использовать те инструменты и подходы, которые мы проходили на курсе.

1. Обязательные требования по подготовке к защите проекта — !!
[Грейдирование: требования по подготовке к защите](#)
2. Для работы используйте готовую сборку GULP —
<https://github.com/htmlacademy/html2-basic-template/tree/sass>:
 - инструкция по работе в файле readme.md сборки;
 - используйте только предоставленную сборку, вносить изменения в неё нельзя;
 - обязательно пользуйтесь линтерами из сборки при разработке для проверки кода и его форматирования;
3. Используйте SCSS + HTML без шаблонизатора:

- стили должны быть написаны на SCSS. Если вы ранее изучали LESS, то вам нужно познакомиться с новым синтаксисом в минимальном объеме;
- разметка должна быть выполнена на HTML, использовать PUG или Twig в этом проекте нельзя;
- использовать JS-фреймворки, например, React или Vue в этом проекте нельзя;
- не используйте CSS библиотеки типа Bootstrap;

4. Придерживайтесь БЭМ-методологии.

Адаптивность верстки

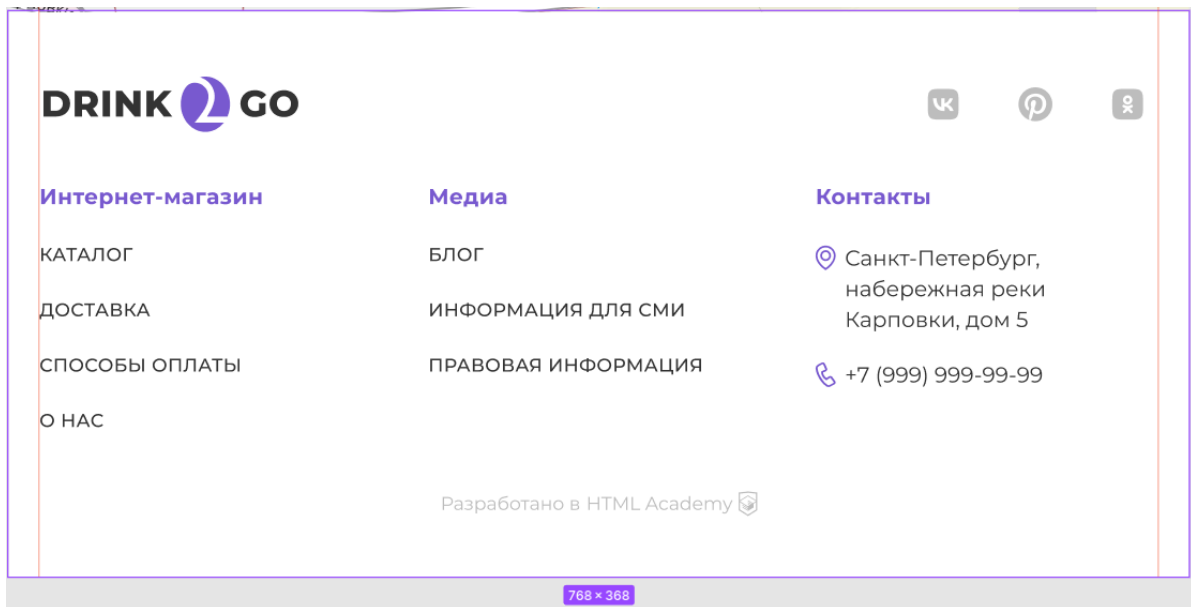
1. Используем подход **mobile-first**

2. Разрешения и точки перехода

- минимальная ширина 320px;
- мобильный от 320px до 767px;
- планшетный от 768px до 1439px;
- десктоп от 1440px;

3. Поведение между точками





- контейнер содержимого фиксированной ширины и расположен по центру показан направляющими в макете;



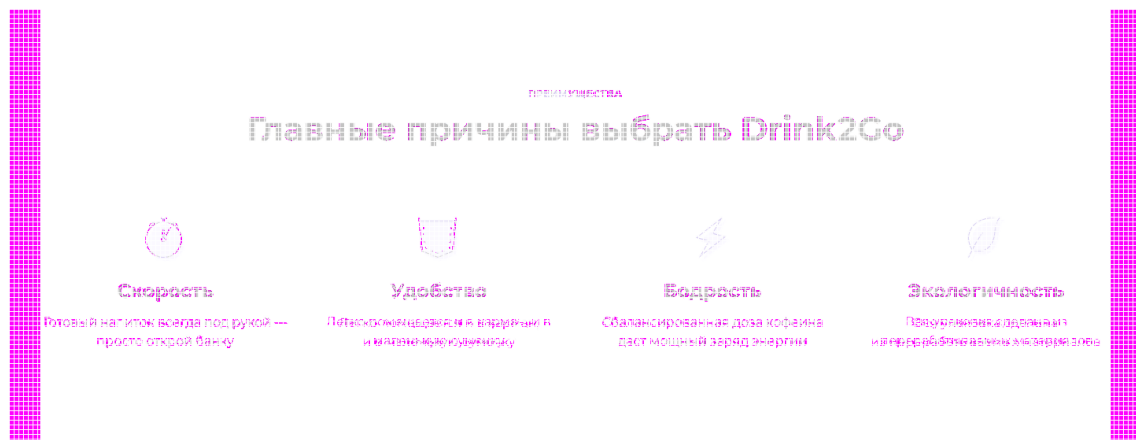
- в каждом структурном блоке страницы обязательно должны быть установлены поля на контейнере, чтобы при любом разрешении контент не “прилипал” к краям экрана

ПРЕИМУЩЕСТВА

Главные причины выбрать Drink2Go

			
Скорость	Удобство	Бодрость	Экологичность
Готовый напиток всегда под рукой — просто открой банку	Легко помещается и в карман, и в маленькую сумочку	Сбалансированная доза кофеина даст мощный заряд энергии	Вся упаковка сделана из перерабатываемых материалов

- пример НЕПРАВИЛЬНОГО решения без полей



- для этого проекта важна скорость реализации, поэтому между точками перехода делаем только фиксированную ширину контента, без «резиновости»;
- фоны тянутся на всю ширину вьюпорта;
- карта растягивается на всю ширину вьюпорта;

4. Ретинизация и адаптивность изображений

- адаптируем кадрирование логотипа, изображения в слайдере и карты;
- ретинизируем изображение товара, изображения в слайдере и карты;
- Использован векторный спрайт для иконок: шапка, преимущества, кнопки, подвал;

Главное - не усложнять, делать быстро и придерживаясь макета!

Переполнение контентом:

1. Футер прижимается к нижней границе окна.
2. В меню шапки предусмотрите переменное число элементов.
3. В слайдах могут меняться: пропорции, размер изображений, количество и объём текста.
4. В блоке преимущества количество пунктов может измениться.
5. Количество контролов в фильтрах формы может измениться.
6. Число карточек в каталоге произвольное.
7. В меню подвала может меняться количество пунктов в колонках.

8. В элементе социальные сети — меняется количество ссылок
9. Логотип и текст HTML Academy в футере размечаем ссылкой на лендинг интенсива «HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация».

Интерактивность

1. Предусматривать работу без java script не нужно
2. Мобильное меню
 - видимость переключается тапом;
 - отображается поверх страницы, вне потока.
3. Карта не интерактивная
 - используйте адаптивные изображения из макета;
 - *leaflet* и *yandex-map* в этом проекте использовать нельзя.
4. Переключение слайдов реализовано без использования библиотек
 - переключение слайдов без зацикливания (навигация);
 - кнопки переключения слайдов заблокированы в крайних положениях;
 - реализовать переход к произвольному слайду для десктопа (пагинация);
 - отображение текущего слайда для десктопа.
5. Форма (блок сортировки и фильтров)
 - выбор сортировки выполнен стандартным селектом, стилизация только внешняя;
 - реализуйте кастомные чекбоксы и радиокнопки фильтров;
 - форма отправляется на адрес эхо-сервера <https://echo.htmlacademy.ru>;
 - рейндж-слайдер для выбора цены реализуйте с помощью библиотеки `no-ui-slider`
 - рейндж-слайдер цены привязан к значению полей;
 - сортировку/фильтрацию/пагинацию списка товаров реализовывать не нужно, предполагается, что всё приходит с сервера