

Level I

Здесь несколько теоретических вопросов, на которые нет однозначного ответа. С их помощью вы сможете в свободной форме рассказать нам о своем личном опыте в том или ином аспекте, а также проиллюстрировать рассказ примерами своих работ.

Q1

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

- пользователя;
- менеджера проекта;
- дизайнера;
- верстальщика;
- клиентского программиста;
- серверного программиста.

Ответ:

Для пользователя – удобство использования (удобная-хорошая, неудобная-плохая);

Для менеджера проекта – скорость разработки, работоспособность и соответствие ТЗ (быстро выполненная и правильно работающая – хорошо, нет – соответственно нет);

Для дизайнера – красота, точность исполнения (соответствующая макету - хорошо, лучше всего PixelPerfect, не соответствующая - плохо);

Для верстальщика – читабельность, адаптивность, кроссбраузерность (да – хорошо, нет - плохо);

Для клиентского программиста – читабельность и легкая расширяемость, модульность и компонентный подход (да – хорошо, нет - плохо);

Для серверного программиста – читабельность, легкость взаимодействия с серверной частью (да – хорошо, нет - плохо).

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.

Ответ:

Одним из важнейших этапов создания крупных проектов является разработка качественной архитектуры, позволяющей легко расширять проект и вносить в него изменения. На это необходимо выделять время даже если сроки поджимают, в противном случае проект обречен на провал в связи с растущей в геометрической прогрессии стоимостью и сроками внесения изменений (по причине растущей сложности и запутанности проекта) (вычитала из книги «Чистая архитектура» Роберта Мартина и совершенно поддерживаю).

Для верстки крупных сайтов появляются инструменты разработки, например React, поддерживающий компонентный подход и интеграцию множества существующих библиотек, или WebPack, позволяющий использовать множество инструментов, компоновать из них продукт в требуемом виде.

Системы контроля версий (git) – для удобства командной разработки и контроля версий проекта.

Trello, jira – для управления процессом командной разработки.

Я участвовала в проектах с использованием React/Redux, webpack, git, trello/jira.

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.

Ответ:

Адаптивность, кроссбраузерность, кроссплатформенность.

В основном это я реализовывала на учебных проектах, кроссплатформенность практически не затрагивали, только то, что она есть, а адаптивность и кроссбраузерность изучали.

Адаптивность – с помощью панели разработчика браузера, flex-ов, медиа-запросов. Кроссбраузерность - вендорные префиксы, препроцессоры, caniuse.com.

Q4

Расскажите, какие инструменты помогают вам экономить время в процессе

написания, проверки и отладки кода.

Ответ:

- *Emmet и VSCode – помогают отслеживать ошибки, предлагают возможные варианты и дополняют код.*
- *Препроцессоры (мне больше всего нравится scss, изучала и less, и sass, но меньше ими пользовалась)*
- *Figma – был у меня опыт работы с макетом corelDraw – с ним гораздо сложнее работать, чем с figma, и тратится больше времени. Использование макетов Psd также изучала на курсах.*
- *Консоль браузера 😊, React DevTool, Redux DevTool, Vue DevTool.*

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?

Ответ:

Не сталкивалась.

В первую очередь открою окно разработчика в браузере и посмотрю в нем, что происходит, какие классы и свойства влияют на отображение страницы.



fun-box.ru | wanted@fun-box.ru

Q6

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

Ответ:

1. *Уточнить у дизайнера, планирует ли он отрисовывать данные элементы или мне самой выбрать для них вид,*
2. *Согласовать свои предложения с собственником/менеджером проекта (лучше письменно, если возможно),*
3. *Реализовывать.*

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?

Ответ:

1. Курсы *GeekBrains*,
2. *YouTube* (особенно нравятся видеоуроки *Владилена Минина*),
3. Прочие видеокурсы,
4. Документация,
5. Различные форумы.

Направления - мне особенно нравится *React*, верстка тоже нравится.

Кроме тех знаний, что непосредственно относятся к работе, мне интересно изучение английского языка. Есть хобби, совсем не относящиеся к программированию.

Q8

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

Ответ:

Имею высшее образование по специальности «Программное обеспечение вычислительной техники и информационных систем» 2001 г., но на 4 курсе попала на работу в энергетическую компанию и осталась в этой отрасли. Работа постепенно отошла от программирования. В 2015 году я начала проходить бесплатные курсы *GeekBrains* с целью определить наиболее интересующее меня направление, особенно мне понравился *PHP*, он и определил мои намерения развиваться именно в сторону веб-разработки. Далее я ушла в декретный отпуск и в конце отпуска вернулась к обучению. В августе 2019г. купила платный курс «*Frontend-разработчик*», который закончила в июне 2020.

Поучаствовала в двух проектах, но частично, и т.к. они не принадлежат мне, а я подписывала *NDA*, я не могу предоставить информацию о них. Мой личный проект, который я могу показать – это мое резюме, реализованное в марте 2020 на *React+Redux*:

<https://olgazaglavnova.github.io/Resume/>

Level II находится на следующей странице.



fun-box.ru | wanted@fun-box.ru

Level II

На этом уровне находится практическое задание, макет к которому вы найдете в том же архиве, что и этот файл. Скачать тестовое задание целиком можно здесь: <https://dl.funbox.ru/qt-html-css-js.zip>.

Браузеры: Chrome, Firefox, Safari, IE11 – *в IE и Safari пока не нашла как это сделать. В Safari почему-то -webkit-justify-content: space-between не работает, хотя написано, что с 9 версии должно работать с приставкой -webkit-. Если кто-то меня научит в сафари срезать углы и делать space-between, буду очень благодарна;*

Стандарты: на ваше усмотрение - *БЭМ*;

Структура проекта: на ваше усмотрение - *компонентная*;

Инструменты: любой сборщик на платформе Node.js - *webpack*;

Библиотеки: приветствуется React, но можно и без него – *React + Redux*;

Результат: ссылка на страницу, которая корректно отображается на любых современных десктопных компьютерах, смартфонах и планшетах,

https://olgazaglavnova.github.io/FunBox_demo/

а также git-репозиторий с исходниками верстки.

https://github.com/OlgaZaglavnova/FunBox_test

Описание задания находится на следующей странице.



fun-box.ru | wanted@fun-box.ru

Task 1

Сверстайте страницу, показанную на рисунке. Внешний вид должен полностью соответствовать макету, а поведение — описанию задачи. Макет находится в папке

prototype, описание задачи ниже.

Task Requirements

1. Фон занимает всю площадь экрана, блок находится по центру вертикально и горизонтально.
2. На планшетах упаковки располагаются треугольником, на смартфонах друг под другом.
3. Информация о продукте может меняться.
4. Каждая из упаковок может быть выбрана или недоступна для выбора. Выбор осуществляется нажатием на упаковку или на текст «купи» в описании.
5. Можно выбрать одновременно несколько упаковок, а также отменить свой выбор повторным нажатием на упаковку.
6. Состояние наведения применяется к выбранной упаковке не сразу, а после того, как курсор ушел с нее после первоначального выбора. – *Я сделала, чтобы через 5 секунд хOVER-стили снимались и возвращались предыдущие.*