

Aplicație Web Statică

DEADLINE – 07.01.2023

INTRODUCERE

Academia Te Fac Programator a lansat o nouă zonă a website-ului: un quiz pentru a determina cunostințele potențialilor studenți și pentru a-i îndruma către modulul care li se potrivește cel mai bine. Astfel, tema curentă vă propune să recreați prima pagină a site-ului Academiei Te Fac Programator, incluzând acest nou quiz.

OBIECTIVE

1. Dezvoltarea unei aplicații statice Front-End
2. Aprofundarea elementelor de HTML și CSS
3. Înțelegerea structurii moderne de website și reconstruirea acestora
4. Aprofundarea elementelor de JavaScript
5. Adăugarea de elemente pseudo-dinamice într-o aplicație statică, folosind JavaScript

SPECIFICAȚII

Această aplicație va fi structurată în două părți: **landing page** și **quiz page**. Landing Page va conține o copie a paginii **Acasă** din site-ul <https://te-fac-programator.ro>. Quiz Page va conține un chestionar cu 5 întrebări, la finalul cărora utilizatorul va primi, drept rezultat, recomandarea de modul.

Sfat: utilizați orice text, element, imagine sau culoare de pe site-ul academiei, folosindu-vă de modul *Inspect* al browser-ului. Folosiți orice altă resursă statică (text, imagine, culoare etc.) de pe Internet.

Figures: în acest document apar referințe la Figuri. Acestea sunt imagini/ Gifs, disponibile la link-ul de pe Moodle.

Elemente comune

Aplicația noastră va avea, în total, două pagini: „/” și „/quiz”. Aceste două pagini vor avea două elemente comune: **navigation bar (navbar)** și **footer**. Acestea vor fi realizate urmărind cerințele:

1. Navbar – vezi exemplu în figura 1
 - a. În partea din stânga, va conține un logo TFP
 - b. În partea din dreapta, va conține un buton „Află ce modul ți se potrivește” (actualul buton „Mă înscriu” care este vizibil pe site-ul academiei pe device-uri mobile), care, la click, ne va duce către Quiz page („/quiz”)
 - c. Butonul va avea un efect de *hover* atunci când este atins cu cursorul, la fel ca în exemplu.

Navbar-ul va rămâne mereu pe ecran, indiferent de scroll-ul utilizatorului.

2. Footer – vezi exemplu în figura 2

Această secțiune va fi împărțită în 3 coloane.

- a. Coloana din stânga va conține:
 - i. Logo TFP
 - ii. Descrierea Academiei
 - iii. Social Media Icons (Facebook, LinkedIn, YouTube). La click pe acestea, se va deschide un nou tab cu pagina de social media selectată de către utilizator.
- b. Coloana din mijloc va conține:
 - i. Titlu: *Explore*
 - ii. O listă neordonată de link-uri către paginile din site. Puteți fie să puneți aceeași listă ca cea de pe site, iar la click, utilizatorul va fi dus către pagina respectivă reală de pe site, fie să puneți un singur element, cu link către **Quiz Page**.
- c. Coloana din stânga va conține:
 - i. Titlu: *Contact*
 - ii. Adresa + Icon potrivit
 - iii. Număr Telefon + Icon potrivit
 - iv. Email + Icon potrivit

Hint: puteți folosi icon-urile de [aici](#).

- d. Un rând, sub cele 3 coloane, ce va conține textul de Copyright.

Landing Page

Vom folosi, drept model, pagina curentă **Acasă** a site-ului <https://te-fac-programator.ro>, pe care o vom implementa folosind elemente de HTML și CSS. Pentru a înțelege mai ușor terminologiile folosite în cadrul unui Landing Page, le vom folosi pe cele din [acest articol](#). Astfel, vom implementa următoarele secțiuni:

1. Hero Section – exemplu în figura 3.
 - a. Unique Selling Proposition/ Main Header
 - b. Descriere a activității TFP/ Subheader
 - c. Imagine reprezentativă
 - d. Buton „Completează quiz-ul” ce, la click, va duce utilizatorul către **Quiz page**. Acesta va avea un efect de *hover*, în cadrul căruia i se va schimba culoarea.
2. Secțiunea de Features/ „Așadar, vrei să te faci programator?” – exemplu în figura 4
 - a. Titlu
 - b. Subtitlu/ descriere secțiune
 - c. Secțiune formată din 3 coloane, conform exemplului. Fiecare coloană va avea un efect de *hover*, conform exemplului.
3. Secțiunea Formular – exemplu în figura 5
 - a. Titlu
 - b. Subtitlu
 - c. Input – Nume și Prenume
 - d. Input – Email
 - e. Input – Telefon
 - f. Input – Selectare modul din dropdown
 - g. Input – Text Area
 - h. Buton de submit – la click, datele din formular vor fi colectate și vor fi afișate în consolă sub formă de JavaScript Object.

Exemplu:

```
{  
    nume_prenume: „Ion Popescu”,  
    email: ion.popescu@email.com,  
    telefon: „+4071234567”,  
    modul: „modul1”,  
    detalii: „detalii extra”  
}
```

4. Secțiunea Locații – exemplu în figura 6

-
- a. Titlu
 - b. Subtitlu
 - c. Carusel cu câte 3 tile-uri, fiecare tile conținând o imagine și un titlu, conform exemplului
5. Secțiunea Team – exemplu în figura 7
- a. Titlu
 - b. Subtitlu
 - c. Secțiune formată din 4 coloane, fiecare coloană conținând o imagine cu un trainer, numele acestuia și o descriere. La *hover* peste imagine, aceasta se va înnegri și vor apărea iconițe cu links către social media, și se va efectua animația din exemplu.
6. Buton revenire la începutul paginii – acesta va rămâne pe ecran, indiferent de scroll-ul utilizatorului

Quiz Page

Pentru această secțiune a aplicației, ne vom folosi de exemplul de [aici](#). Această pagina va fi pe ruta „/quiz”. Scopul nostru este să reconstruim exemplul în cadrul aplicației noastre web statice, folosindu-ne doar de HTML, CSS și JavaScript.

Spre deosebire de exemplu, chestionarul nostru va conține numai 5 întrebări. Fiecare întrebare are câte 4 variante de răspuns, dintre care numai una este corectă. Un răspuns corect înseamnă 1 punct. La finalul chestionarului sau la momentul expirării timpului, utilizatorului i se recomandă un modul TFP, pe baza scorului, astfel:

PUNCTAJ	MODUL RECOMANDAT
1 PUNCT	Modulul 1
2 PUNCTE	Modulul 2
3 PUNCTE	Modulul 3
4 PUNCTE	Modulul 4
5 PUNCTE	Modul Extra

Chestionarul va fi temporizat la 120 de secunde, astfel: timpul începe să curgă la apăsarea butonului „Start Quiz” din primul ecran. Temporizatorul se va opri și va dispărea fie la expirarea timpului, fie după apăsarea butonului de răspuns pentru ultima întrebare, fie la apăsarea butonului „STOP” din ecranul oricăreia dintre întrebări.

HINT: Pentru a reține numărul întrebării curente, răspunsul ales de către utilizator și alte informații, ne putem folosi de [session storage](#) sau [local storage](#).

În folderul de resurse, fișierul *întrebări.txt*, veți găsi întrebările propuse pentru acest chestionar.

BAREM

1. Elemente comune	10 p
1.1. Navbar	5 puncte
1.2. Footer	5 puncte
2. Landing Page	32 puncte
2.1. Hero Section	6 puncte
2.2. Features Section	6 puncte
2.3. Formular	6 puncte
2.4. Locations	6 puncte
2.5. Team	6 puncte
2.6. Buton revenire	2 puncte
3. Quiz Page	53 puncte
3.1. Reconstruire pagină, fără funcționalitate	20 puncte
3.2. Temporizator	8 puncte
3.3. Ciclare întrebări în aceeași pagină	20 puncte
3.4. Buton STOP care oprește quiz-ul, indiferent de stare	5 puncte
4. Formatare	5 puncte
4.1. Lizibilitatea și structurarea codului <ul style="list-style-type: none">• funcții și variabile numite corespunzător• spațierea codului• separarea logicii (Separation of Concerns)	5 puncte

5. BONUS	20 puncte
-----------------	------------------

Bonusul constă în scrierea unui fișier **README.md**, folosind limbajul [Markdown](#). Acest fișier va fi împărțit în secțiuni, conținând:

- Titlul proiectului și o descriere a proiectului

-
- Funcționalitățile proiectului
 - Imagini/ Gif-uri reprezentative
 - Pași de instalare a proiectului – pași pe care trebuie să-i urmeze un utilizator pentru a rula proiectul pe calculatorul personal
 - Link către profilul vostru de LinkedIn

Proiectul va fi urcat pe un repository de GitHub personal, alături de acest fișier **README.md**. Un exemplu de repository cu README.md corect [aici](#).

Succes!