

Завдання  
Етапу Кваліфікації  
DEV Challenge 11  
**Front-end developer (HTML+CSS)**



## 1. Завдання

Зверстати [макет](#) “Coffee Maker”.

Деталі завдання (вимоги до макету):

1. Всі елементи інтерфейсу (слайдери, таби і т.д.) мають бути функціональні;
2. Шапка повинна бути фіксованою при скролі;
3. Слайдер “Testimonials”: слайд змінюється автоматично кожні 4 секунди;
4. Слайдер “Our Partners”: слайди змінюються по одному партнеру кожні 6 секунд;
5. Іконки бажано зберігати в svg-спрайтах або шрифтах;
6. Зображення на фоні блоків “banner”, “gallery”, “footet” та зерна кави зробити з паралакс ефектом при прокрутці;
7. У всіх інтерактивних елементів повинні бути реакції на наведення і активний стан. Якщо вони не вказані в макеті, то ви самі визначаєте, як саме вони повинні виглядати;
8. В реалізації можна використовувати CSS фреймворки, але буде звертатися увага на оптимізацію рішення.

## 2. Формат представлення результатів

1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Ім'я\_Прізвище.zip**, у якому мають бути наступні файли:
  - 1.1. вихідні файли проекту підготовлені для збірки (gulp-проект, webpack і т.п.) - папка **src**;
  - 1.2. зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері - папка **dist**;

Зверніть увагу, що назва архіву - єдине місце, де ви вказуєте свої персональні дані. Назви файлів всередині архіву не мають містити вашого ім'я чи прізвища.

2. Умови перевірки робіт:
  - 2.1. для запуску рішення буде не потрібно піднімати сервер, щось збирати, не потрібен робочий інтернет;
  - 2.2. в архіві замість рішення не має бути посилання на гітхаб або куди-небудь ще;
  - 2.3. рішення не має бути у відкритому доступі до моменту закінчення прийому робіт.
3. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:

- 3.1. містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
- 3.2. виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
- 3.3. виконана з допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

### 3. Обмеження та критерії оцінювання

1. Судді поділять учасників на категорії Standard та PRO за кількістю балів за наступними критеріями:

Критерій	Бали
Валідність	10
Відповідність	40
Закінченість	40
Адаптивність	15
Код	20
Автоматизація	15
JS	30
Оптимізація	30

2. Для проходження у категорії необхідно набрати НЕ МЕНШЕ:
  - 2.1. Standard - 90 балів;
  - 2.2. Pro - 130 балів.
3. Судді звертатимуть увагу на:
  - 3.1. автоматизацію. Використовуйте системи збірки (gulp, grunt і т.д.);
  - 3.2. використання БЕМ або іншої широко розповсюдженої методології (OOCSS, SMACSS, і т.д.);
  - 3.3. використання vanilla javascript;
  - 3.4. використання ES2015 + Babel;
  - 3.5. використання концепції прогресивного поліпшення в розробці;
  - 3.6. верстку близьку до макету. Рекомендується використовувати Pixel Perfect розширення для Chrome, судді можуть використовувати його для перевірки вашої роботи;
  - 3.7. повністю закінчену верстку, за відсутні блоки зніматимуться бали;
  - 3.8. адаптивну верстку;
  - 3.9. коректну підтримку, там де це необхідно, touch подій;
  - 3.10. відповідність стандарту HTML 5;
  - 3.11. відповідність стандарту WCAG 2;
  - 3.12. підтримку останніх 2х релізів браузерів (Chrome, Firefox, Opera, Safari, IE);
  - 3.13. наявність анімацій та їх якість реалізації;
  - 3.14. використання нових технологій;
  - 3.15. якість коду/архітектури.

## 4. Експерти



**Олексій Калюжний**

Front-end and WordPress teacher @Beetroot Academy. Чотирикратний переможець та тричі суддя Чемпіонату. Понад 7 років професійного досвіду.



**Роман Вабіщевич**

Керівник студії Front-end-y SE7ENSKY, на рахунку якої багато продвинутих та масштабних проектів в Україні.  
Куратор курсу "Frontend Advanced" в Projector.

## 5. Контакти

1. Рішення необхідно вивантажити в особистому кабінеті на сайті devchallenge.it за обраною номінацією **до 7 травня, 23:59 (EEST)**. Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати, заповнивши [форму](#). Відповідь на своє запитання шукайте в [документі](#) впродовж 24 годин. Перш ніж надсилати запитання, перевірте [документ](#). Можливо, на ваше запитання вже є відповідь :)
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату. Їх ви зможете задати особисто на Big Meetup 27 травня.
4. Організаційні запитання надсилайте на пошту [team@devchallenge.it](mailto:team@devchallenge.it)
5. **Оголошення півфіналістів відбудеться 22 травня.**



General Partner



Strategic Partner



Strategic Partner

Development Center  
Romania