**Q1 Расскажите, чем, на ваш взгляд, отличается хорошая верстка от плохой с точки зрения:**

* Пользователь имеет представления об удобстве сайта;
* менеджера проекта интересует сроки и качество верстки, а определяет он качество в процессе командной разработки (например, наличие жалоб со стороны программиста);
* Дизайнера интересует точная передача его дизайна;
* Верстальщик определяет качество верстки:  
  Валидный, сематический, кроссбраузерный код. Если углубляться дальше, то например в CSS то там тоже очень много нюансов, и каждый верстальщик по разному относится к написанию кода, например наследование стилей, вложенностей, либо длинных, но уникальных классов.  
  Меня лично бы испугал HTML код написанный кэмэлом, транслитом и кучей ID, это сразу говорит об уровне верстальщика;
* Фрондэнд программист об верстке:  
  Модульность и гибкость кода! Фронтэндер не должен испытывать трудностей при чтении и «намазывания» скриптов на HTML, все должно быть гибко и модульно;
* Бэкэнд программист:  
  если он не является фуллстеком, вообще не имеет никакого понятия о верстке, ему это не интересно и не важно, за это отвечает фронтэнд программист.

**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.**

Модульность и максимальная гибкость. При верстке крупных ресурсов, порталов и многостраничков, особенно где используется много одинаковых или похожих блоков стоит все расставлять по полкам, папкам, максимально комментирую.

Для таких проектов, да и в мелких я пользуюсь сборщиком Gulp (есть свои наработки).

**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.**

Особенностей очень много, есть готовые наработки, которые внедряю в любой проект, для того чтобы не ломать голову почему в сафари input поля, кнопки имеют тени не назначенные в CSS стилях (это как пример).

Особенность верстки под «все устройства» это детальное изучение макетов (макета) из этого я понимаю, когда надо применять медиа стили (избегаю дублирования стилей).

Обычно верстаю под хром (особенности других браузеров знаю), провожу сравнивание макета инструментом в браузере «пиксель перфект».

Далее использую «toggle device toolbar» под остальные устройства.

Далее тестирую в основных браузерах мозила, сафари (Apple), IE 10+ (последняя тенденция проверки IE11+).

Далее перехожу уже к тесту на самих устройствах iPhone (iPad нету), Android.

Q4 Расскажите, какие инструменты помогают вам экономить время в процессе

написания, проверки и отладки кода.

Связка WebStorm + Gulp сборщик! В браузере консоль, «toggle device toolbar», пиксель перфект и отключение JS скрипта.

Не буду перечислять огромное количество сервисов, где я генерирую фавиконы, «варю» SVG спрайты, генерирую шрифты и многое другое.

**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?**

Да я сталкивался!

Вопрос для младенцев, даже если бы у меня были исходники сайта, я все равно полез бы в консоль Safari, там есть панель инструментов, лезу туда и там исправляю, разумеется я уже представляю из-за чего мог выползти косяк.

**Q6 Дизайнер отдал вам макет, в котором не показано, как должны выглядеть**

**интерактивные элементы при наведении мыши. Ваши действия?**

Все зависит от требований компании, если макеты на потоке, то верстальщик сам додумывает поведение элементов при ховере или фокусе.

Обычно обращаюсь к дизайнеру за разъяснениями. А если в компании есть дизайнер, то перед началом работы мы с ним перетираем совместную работу.

**Q7 Какие ресурсы вы используете для развития в профессиональной сфере? Приведите**

**несколько конкретных примеров (сайты, блоги и так далее).**

<https://habr.com> ! <https://ru.stackoverflow.com> | <https://toster.ru>

И многие другие, которые у меня в закладках, и к которым обращаюсь если подзабыл.

Какое направление развития вам более близко: JS-программирование, HTML/CSS-

верстка или и то, и другое?

JS-программирование! ReactJS, AngularJS.

Какие ещё области знаний, кроме тех, что непосредственно относятся к работе,

вам интересны?

Желание окунуться в Android-разработку и iOS-разработку.

**Q8 Расскажите нам о себе и предоставьте несколько ссылок на последние работы,**

**выполненные вами.**

Тут мое порфтолио <http://alexlenk.ru/>

-- Лучшие мои работы --  
[http://azro.studio](http://azro.studio/) венец моего творения!  
[http://hograllyminsk.com](http://hograllyminsk.com/)  
[http://azrodevelop.net.ua](http://azrodevelop.net.ua/)  
[http://www.ic-ie.com](http://www.ic-ie.com/)  
<http://artlenk.ru/project/localagentnew/>  
  
-- Немного новых работ --  
[http://pfmpartners.com](http://pfmpartners.com/)  
<http://artlenk.ru/project/cy/>  
[http://karma.im](http://karma.im/)  
<http://vipgazon.ru/> (дизайн, верстка и программирование мои)  
  
  
-- Немного старых проектов --  
<http://www.tehnotractor.ru/>  
<http://stroygrandservis.ru/>  
<http://svetlyachoc.ru/>  
<http://artlenk.ru/project/montenegro/>  
<https://www.remontnik.ru/pages/promo>  
<https://www.remontnik.ru/registration/>