

# План практической работы номер 4 для преподавателя

## Оглавление

Введение .....	1
Начало работы .....	1
Начало вёрстки макета .....	2
Делаем панель навигации .....	3
Создание фона первого экрана .....	4
Продолжение настройки верхнего меню .....	5
Завершение первого экрана .....	5
Продолжаем верстать макет .....	5
Создание брифа .....	6

## Введение

Это занятие построено как мастер-класс по вёрстке с помощью Bootstrap.

Bootstrap — это CSS/HTML фреймворк для создания веб-сайтов. Другими словами, это набор инструментов для создания веб-макета.

На июнь 2022 это один из самых популярных проектов на GitHub.

Оригинальная документация проекта находится здесь  
<https://github.com/twbs/bootstrap>

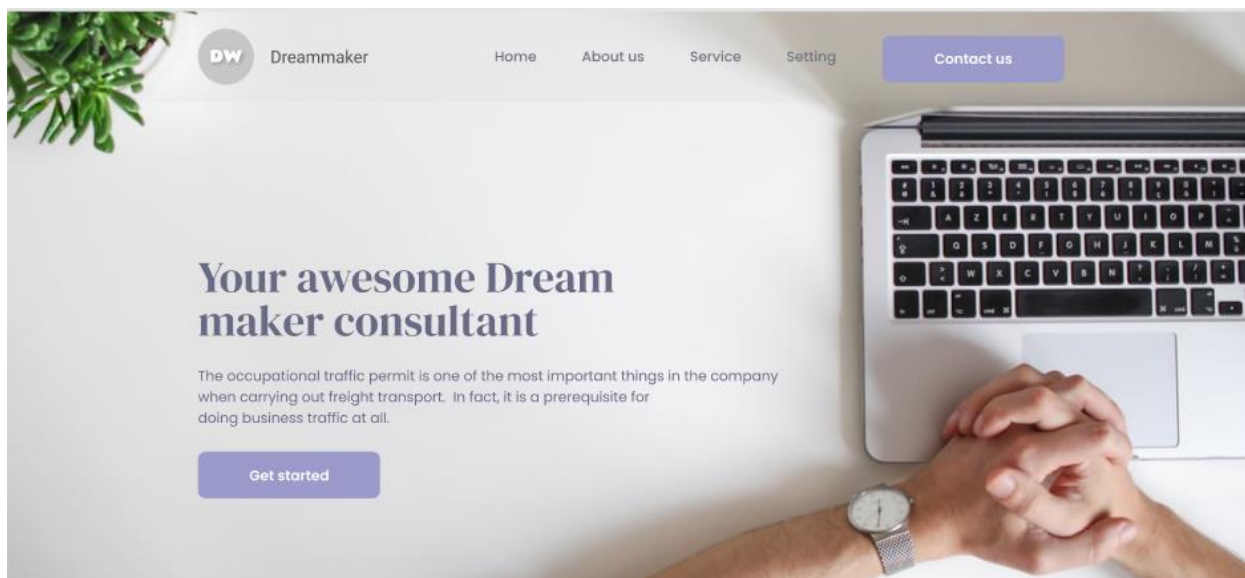
Также существует англоязычный сайт с полной документацией  
<https://getbootstrap.com/>

На русском языке документация о версии Bootstrap 5 переведена не полностью, зато очень подробно переведена документация Bootstrap 4, им мы и будем пользоваться.

<https://bootstrap-4.ru/>

## Начало работы

В нашей практической работе мы попробуем сверстать вот такой макет:

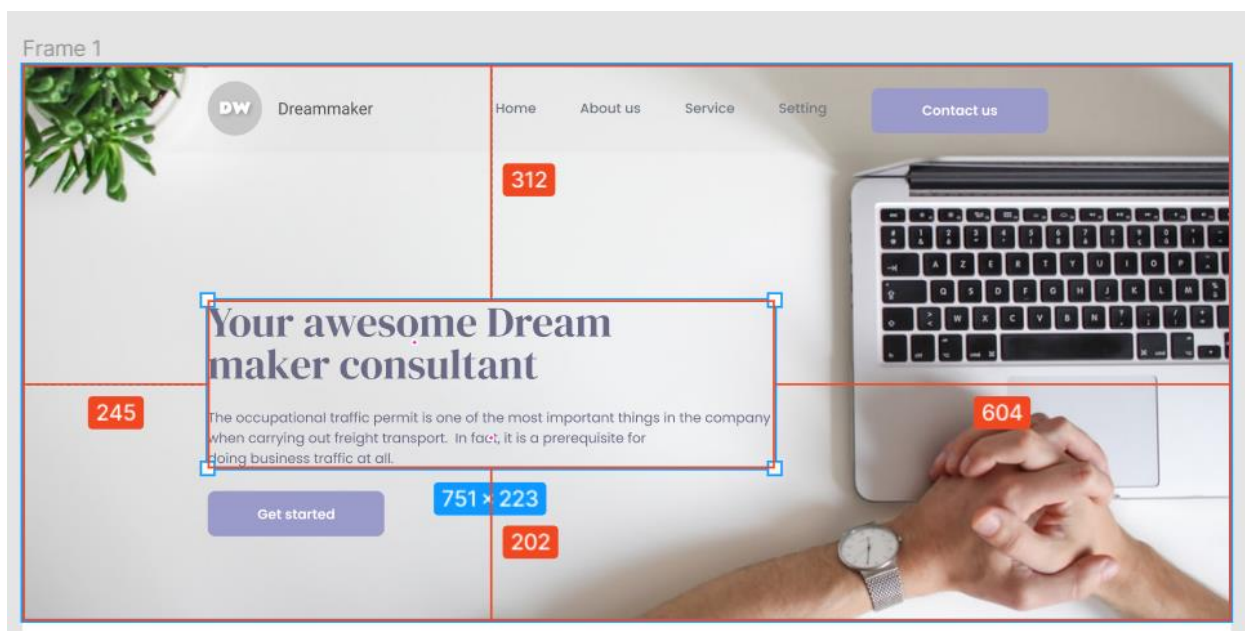


Ссылка на макет [https://disk.yandex.ru/d/vq06R3ORJm65\\_g](https://disk.yandex.ru/d/vq06R3ORJm65_g)

чтобы открыть файл, надо зайти в Figma на страницу проектов <https://www.figma.com/files/recent> и просто перетянуть скачанный файл в окно браузера.

Первое, с чего начинаем работу – это разметка и анализ макета.

Удобство работы в Figma заключается в том, что этот инструмент на лету показывает все необходимые параметры документа, например, расстояния от объекта до границ.



Для использования Bootstrap все компоненты должны лежать внутри контейнера.

Сайт собирается сверху вниз. Все элементы располагаются по строкам.

Важный момент: ширина этого макета 1600px. Однако, при вёрстке мы будем использовать размеры бутстрап, и, при необходимости, будем подгонять положение элементов с помощью margin. Самое главное, мы будем стремиться сохранить пропорции.

### Начало вёрстки макета

Создайте структуру вашего проекта:

Создайте папку с названием проекта и в эту папку поместите пустой файл index.html, пустую папку css, пустую папку img.

С этой страницы скопируйте начальный шаблон страницы html в заготовленный файл index.html <https://bootstrap-4.ru/docs/4.0/getting-started/introduction/>

## Начальный шаблон страницы

Удостоверьтесь, что ваши страницы сверстаны по новейшим стандартам. Они должны включать и использовать HTML5 doctype и viewport meta tag для правильного «отзывчивого» поведения страниц. Вот как должен выглядеть «верхний», коренной код страницы:

```
<!doctype html>
<html lang="en">
  <head>
    <!-- Required meta tags -->
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-fit=no">

    <!-- Bootstrap CSS -->
    <link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.0.0/css/bootstrap.
```

Копировать

Сохраните файл.

Зайдите на эту страницу и скачайте архив Bootstrap компонент. <https://bootstrap-4.ru/docs/4.0/getting-started/download/>

Распакуйте архив. Из всех файлов вы можете оставить только файл bootstrap.min.css – это файл, содержащий все необходимые стили.

Это минифицированный файл. Минификация — это процесс удаления ненужных пробелов, форматирования и комментариев из файлов. Это делают для повышения скорости загрузки страницы. Поскольку поисковые системы, такие как Google, наказывают медленную загрузку страниц, необходимо оптимизировать эти файлы ресурсов.

Если с минифицированным файлом работать сложно, то сохраните файл bootstrap.css. Почему файлов в папке много? Потому что принято подключать файл, который содержит только нужное (опять же из-за скорости загрузки страницы). Но мы пока ещё только начинаем разбираться с Bootstrap, поэтому подключим полный, хоть и минифицированный css.

Теперь подключите файл к странице:

```
<link rel='stylesheet' href='/styles/bootstrap.min.css' type='text/css' media='all'>
```

### Делаем панель навигации

Внутри тега <body> создайте пустой <section> с классом, название которого можно придумать самим. Например, headerBG. Этот элемент будет содержать все элементы первого экрана.

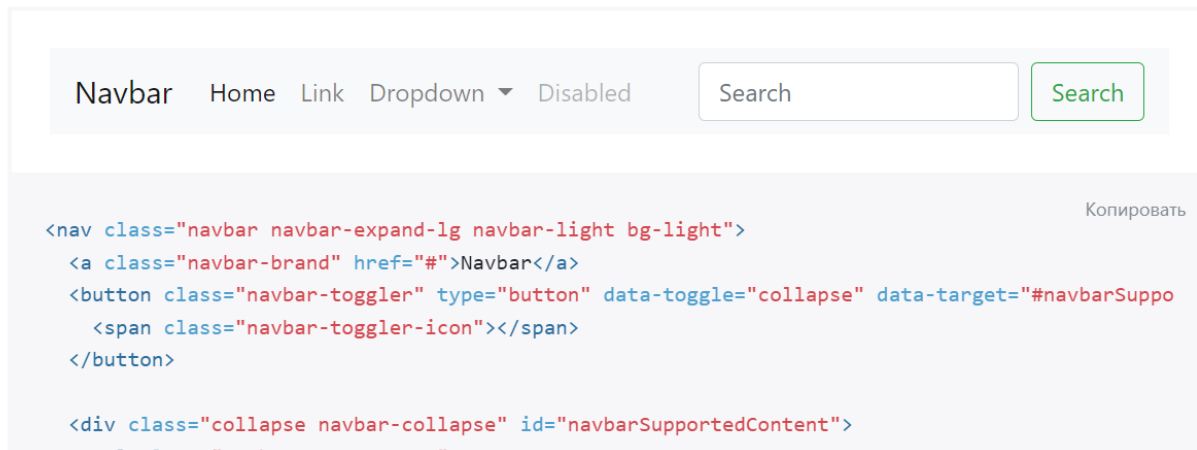
Внутрь помещаем ещё один div со стандартным классом container.

Далее переходим на страницу <https://bootstrap-4.ru/docs/4.0/components/navbar/>

На этой странице представлены уже готовые компоненты базовых настроек панелей навигации.

Выбираем наиболее похожую на нашу и копируем в свой html документ.

Например, вы выбрали вот такую панель:



Скопируйте код для этого блока и вставьте внутрь div с классом container.

В этой панели есть несколько лишних элементов, которые не нужны в нашем макете, а именно, окно поиска и выпадающее меню. Их можно удалить.

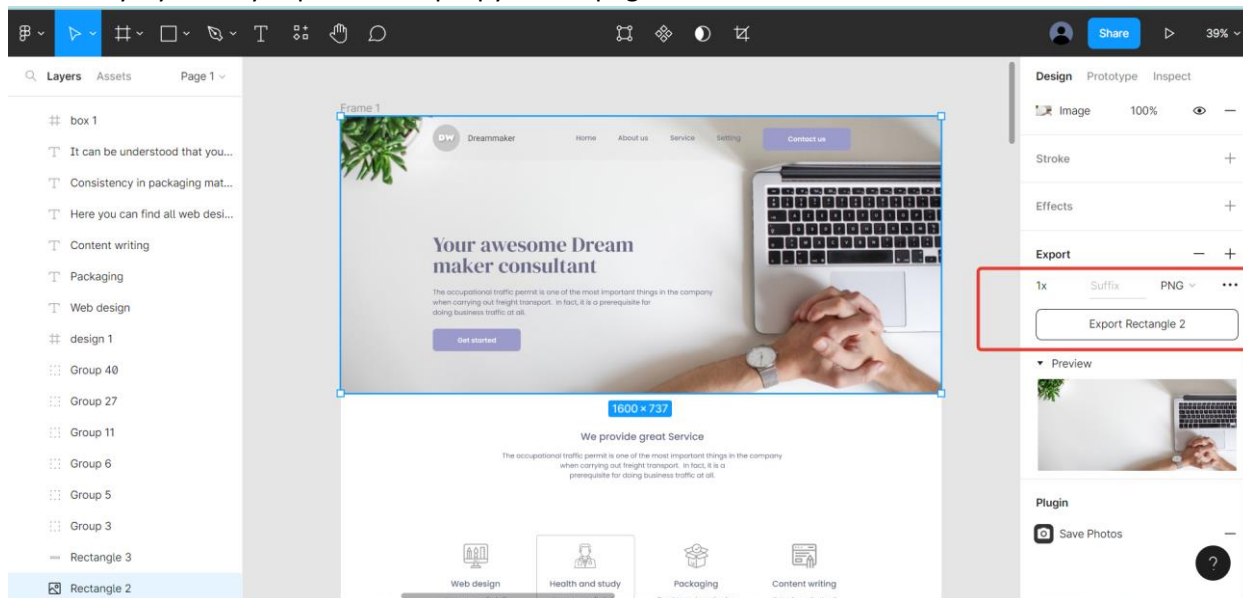
Сохраните макет и посмотрите результат в браузере.

### Создание фона первого экрана

Чтобы наш макет уже становился похож на источник, давайте разместим изображение на фон первого экрана.

Для этого нам сначала будет нужно выгрузить картинку из figma.

Для этого мы заходим в Figma, выбираем необходимые нам объект и затем нажимаем в правом нижнем углу кнопку export. Экспортируем как png.



Картинку нужно сохранить в одну папку с вашим проектом.

Далее мы создадим ещё один документ CSS, в котором будем хранить стили, которые мы пишем самостоятельно.

Можно назвать его просто style.css и аналогично сохранить в папку проекта.

Далее через link нужно связать его с index.html.

В документе style.css мы создаём новый селектор класса .headerBG и прописываем у него следующие стили:

```
.headerBG {  
  background-image: url("/img/background_sec.png");  
  background-size: cover;  
  height: 737px;  
  width: 100%;  
  background-position: center;  
}
```

Проверьте результат. После выполнения этой операции на фоне блока должно появиться изображение.

### Продолжение настройки верхнего меню

Продолжаем приводить меню к виду, как на макете.

Скопируйте названия пунктов меню так, как указано в макете.

Из Figma экспортируйте логотип. Логотип можно экспортировать как SVG изображение. Нажмите на него правой кнопкой мыши и выберите пункт меню Copy as SVG.

Поместите это изображение внутрь <div class='container'>

Проверьте результат.

Добавьте <span> с названием компании Dreammaker.

Попробуйте с помощью margin-left оттолкнуть меню вправо. Поэкспериментируйте со стилями!

### Завершение первого экрана

Создайте ещё один div, в котором у вас будут находиться оставшиеся элементы первого экрана. У этого div также должен быть класс container.

Поместите в него h1 с заголовком, блок текста с подзаголовком и кнопку.

Из Figma выгрузите корректный цвет кнопки.

С помощью отталкиваний margin-top поместите на нужное место блок.

Подключите шрифты к документу. Они находятся по ссылкам

<https://fonts.google.com/specimen/DM+Serif+Display>

<https://fonts.google.com/specimen/Poppins?query=poppins>

Подключите их к соответствующим элементам. Постарайтесь привести страницу к виду, максимально близкому к макету.

### Продолжаем верстать макет

По возможности, попробуйте сверстать другие блоки этого макета.

В частности, хорошо показать вёрстку по колонкам на примере блока с карточками.



Каждая карточка занимает как раз 3 колонки, соответственно, этот блок можно сверстать следующим образом:

```
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col-3">
/*содержимое блока*/
    </div>
    <div class="col-3">
/*содержимое блока*/
    </div>
    <div class="col-3">
/*содержимое блока*/
    </div>
    <div class="col-3">
/*содержимое блока*/
    </div>
  </div>
</div>
```

Рекомендовано выгрузить иконки как SVG. Но не вставлять их как код сразу в html, а сохранить как отдельные SVG документы и подключить как img.

Если что-то пойдёт не по плану, пример вёрстки можно найти здесь <https://disk.yandex.ru/d/mcFbXWQLesOvQw>

## Создание брифа

На лабораторной работе вам будет предложено создать свой сайт на свободную тему с использованием Bootstrap.

Но как подойти к созданию сайта?

Давайте пофантазируем, что у вас есть реальный заказчик, которого вам нужно опросить и составить представление, какой ему нужен сайт.

Но какие вопросы задать? Для этого существует стандартная процедура – составление брифа.

Бриф (с англ. Brief — инструкция, сводка) — это документ, в котором заказчик совместно с исполнителем прописывают задачи, уточняют предстоящие этапы работы и разбирают возможные технические нюансы для того, чтобы быстро создать общий, понятный всем сторонам контекст, быть на одной волне в проекте.

В создании брифа, как правило, участвуют две стороны: исполнитель составляет его, то есть выделяет все необходимые аспекты, нюансы и вопросы для выполнения работы, а заказчик заполняет бриф. Хорошо продуманный бриф должен содержать следующие пункты.

- **Концепция.** Определяет идею и ценность продукта.
- **О клиенте.** Здесь описывается портрет клиента, его деятельность и интересы.
- **Технические характеристики.** Если бриф используется для создания сайта, то нужно выяснить, какую нагрузку должен выдерживать сервер сайта и из скольких страниц он должен состоять. Если речь идет о написании статьи, важно определить размер, стиль текста, и т.д. В зависимости от ниши и задачи, этот пункт будет отвечать на разные вопросы.
- **Аудитория.** Тут нужно выделить целевую аудиторию, которой в итоге будет предлагаться продукт.
- **Каналы коммуникации.** В этом пункте определяют, через какие каналы лучше всего представить продукт потенциальному покупателю.
- **Дедлайн.** В этом пункте нужно указать крайние сроки выполнения работ.
- **Оплата.** Здесь определяется общий бюджет проекта и плата за исполнение работ.
- **Контактная информация.** В этом пункте указывается ответственное лицо со стороны клиента.

Структура брифа может меняться в зависимости от типа бизнеса заказчика, продукта, требований исполнителя.

Пример брифа по ссылке

<https://docs.google.com/document/d/1entt0JlpTSjrjL5OAJbpsMY9Aq81fH5u/edit?usp=sharing&oid=105582378321351914140&rtpof=true&sd=true>

Заполнив бриф и подписав его с заказчиком вы всегда сможете возвращаться к нему, если возникнут какие-то недопонимания в общении с заказчиком.