Zadatak je namenjen junior, medior i senior kandidatima, kao i kandidatima koji vise znaju HTML/CSS ili JS.

Tacka 4 ima dve opcije "a" i "b",   
opcija "a" je namenjane za kandidate koji imaju vece znanje iz HTMLa/CSSa  
opcija "b" je namenjana za kandidate koji imaju vece znanje iz JSa.

Zadatak je pozeljno uraditi u nativ JSu i CSSu, ali je dozvoljeno i koriscenje nekog od popularnih frameworka.  
Resavanju zadatka treba pristupiti na nacin kao da je u pitanju dugorocni projekat.

Resenje zadatka treba zapakovati (zajedno sa .git folderom) i dostaviti u zip arhivi.  
Svaka tacka zadatka treba da bude uradjena u posebnoj git grani, a konacno resenje u master grani.

Ocenjujemo:  
- Vizuelno I funkcionalno resenje  
- Nacin organizacije coda  
- Citljivost I preglednost coda  
- Pisanje coda po nekom od styleguidova (navesti koji styleguide je koriscen)  
- Dokumentovanje I komentarisanje coda je pozeljno  
- Pokrivenost logike Unit testovima je plus

ZADATAK:

1. Treba napraviti SPA (Single Page Application) koja prikazuje informacije o automobilima sa APIa I vizuelno prikazuje njihove brzine.
2. Napraviti poziv ka statickom data.json

{  
 distance: 50,  
 cars: [  
 {  
 "image": "https://lb.assets.fiat.com/assets/00/punto-my16/images/thumbnail/equipment/street.png",   
 "speed": 148,   
 "description": "The Fiat Punto is a supermini car produced by the Italian manufacturer Fiat since 1993.",   
 "name": "Fiat Punto",   
 "id": 1  
 },  
 ...  
 ],  
 speed\_limits: [  
 {  
 position: 10,  
 speed: 60  
 },  
 ...  
 ],  
 traffic\_lights: [  
 {  
 position: 15,  
 duration: 3000  
 },  
 ...  
 ]

}

1. Prikazati podatke koje ste dobili sa APIa na nacin na koji je to opisano u FE\_zadatak\_1.png, box treba da sadrzi sliku automobila i naziv. Obratite paznju da je potrebno staviti bordere izmedju boxova.
2. Napraviti input polje koje ce filtrirati listu vozila po imenu i updetovati prikaz podataka iz tacke 2. kao sto je opisano u FE\_zadatak\_2.png.
3. Napraviti nacin da se automobil selektuje:
   1. Napraviti napredan nacin selektovanje vozila, koji podrazumeva da kad se predje mishem preko boxa, box okrene i na drugoj strani prikaze zatamljena slika, opis vozila i brzina kao sto je opisano u FE\_zadatak\_3.png. Klikom na box se odabere vozilo.
   2. Napraviti jednostavan nacin odabira vozila, sa checkboxovima.
4. Nacrtati skalu koja ce predstavljati put u duzini u kilometrima (pogledaj API polje distance)
5. Skalu podeliti na deset deleova i oznaciti koliki deo puta predstavlja na nacin na koji je to opisano u FE\_zadatak\_4.png
6. Na skali nacrtati znakove za ogranicenje brzine na nacin na koji je to opisano u FE\_zadatak\_6.png (pogledaj API polje speed\_limits)
7. Na skali nacrtati semafor koji ima samo zelenu i crvenu boju i menja boje brzinom od Nms (pogledaj API polje traffic\_lights) na nacin na koji je to opisano u FE\_zadatak\_6.png
8. Slike odabranih vozila prikazati na pocetku skale (start) kao sto je opisano u FE\_zadatak\_4.png
9. Napraviti dugme "Start" i input polje "Brzina animacije" koje je obavezno i u koje ce moci da se unesu samo brojevi
10. Pritiskom na dugme "Start", slike automobila treba premestiti na kraj skale (cilj) i oznaciti koji je I (zlatnom bojom), II (srebrnom bojom), III (bronzanom bojom) dosao do cilja (u obzir se uzima samo brzina vozila), kao sto je opisano u FE\_zadatak\_6.png
11. Kretanje vozila od starta do cilja treba animirati, tako da brzina animacije odgovara realnoj brzini automobila (u obzir se uzima samo brzina vozila)
12. Kretanje vozila od starta do cilja treba prilagoditi stanju na putu, ogranicenjima brzine i semaforima