

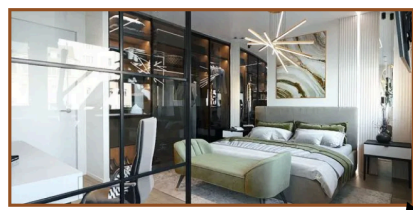
Домашнее задание

Твое домашнее задание состоит из двух частей:

1. Модификация того, что сделали на уроке;
2. Верстка нового макета по другому шаблону.

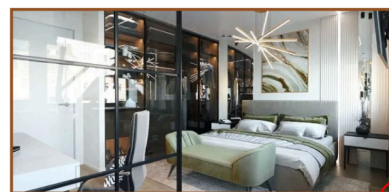
Первая часть

Если ты заметил, то hover-анимация на карточках работает не естественно. Когда ты медленноводишь мышкой на карточку, то она начинает дергаться. Причина этой проблемы отражена на схеме ниже.



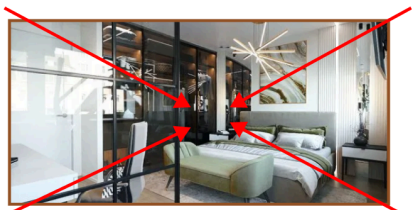
1

Подвели мышку



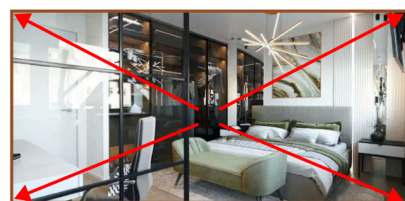
3

Потеря hover
состояния



2

Начало анимации



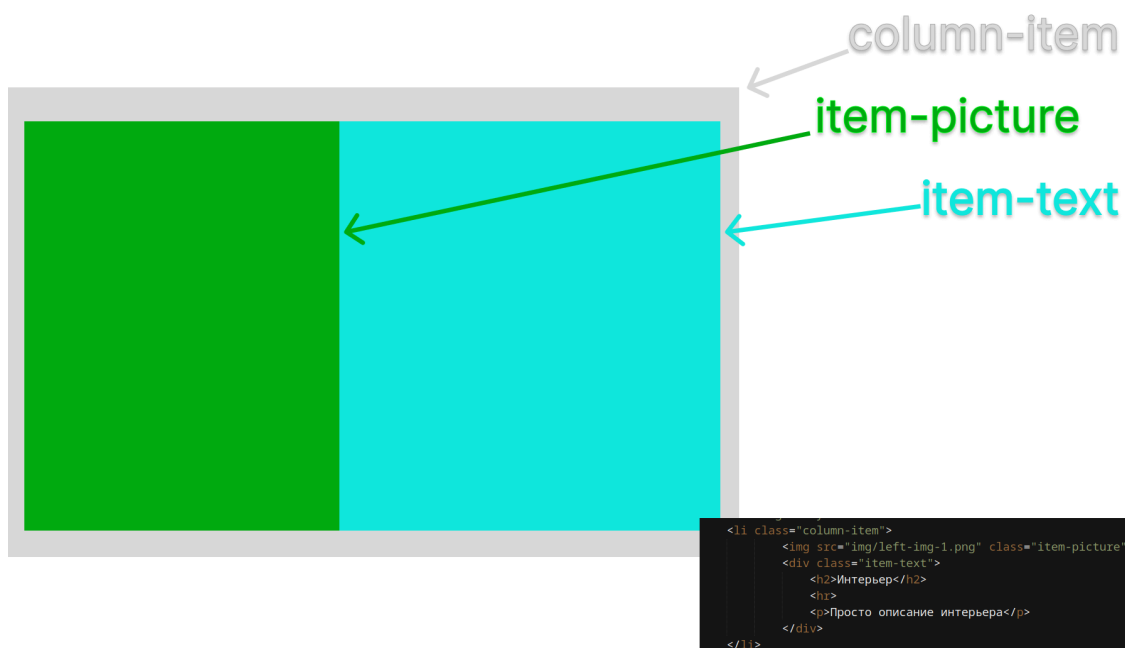
4

Возврат в исходный
размер

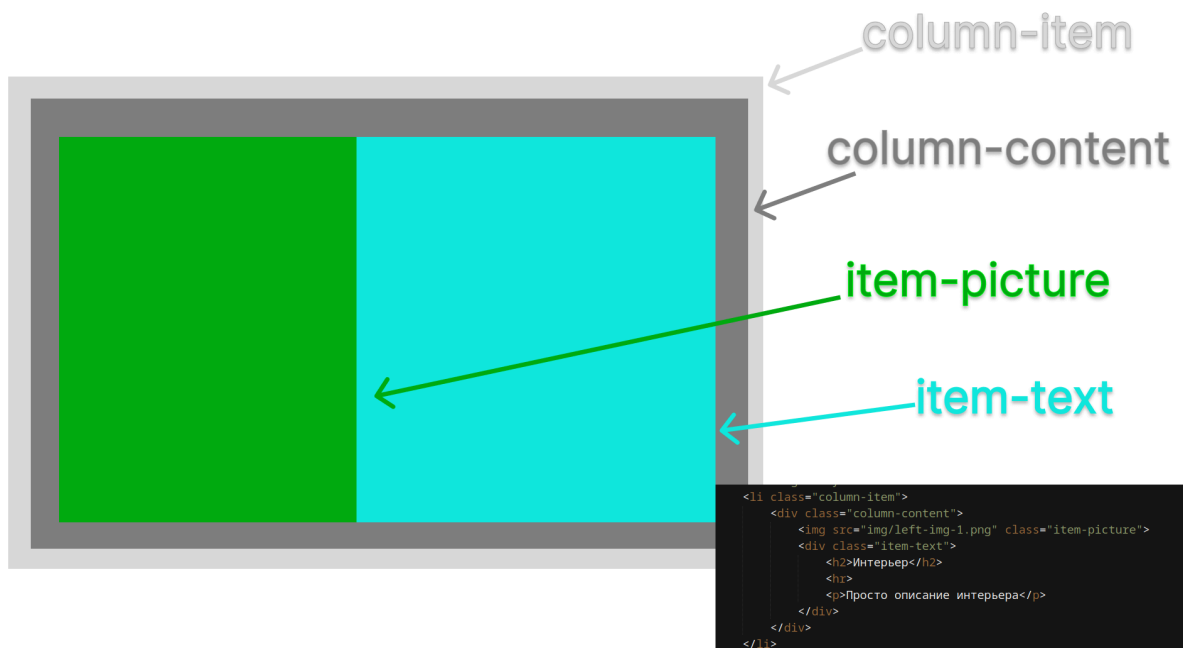
1. Мы успеваем подвести мышку к краю карточки (на схеме это правый нижний угол);
2. Срабатывает hover и запускается анимация, которая ведет к уменьшению карточки;

3. Так как карточка уменьшилась, а наша мышка осталась на месте, то больше состояние `hover` не является активным;
4. Поэтому карточка начинает возвращаться в исходный размер, но т.к. мышка никуда не делась, то как только карточка коснётся мышки - все начнется с первого пункта.

Чтобы понять, как это решить, необходимо посмотреть на текущую структуру карточки.



Так как элемент **column-item** уменьшается вместе с контентом, то `hover` теряется из-за потери мышки. Необходимо сделать так, чтобы **column-item** оставался неизменным, а изменялся только контент. Для этого можно содержимое карточки обернуть `div` контейнером и уменьшать именно этот `div`. Пример решения на схеме ниже.

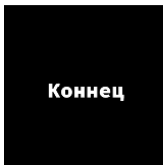
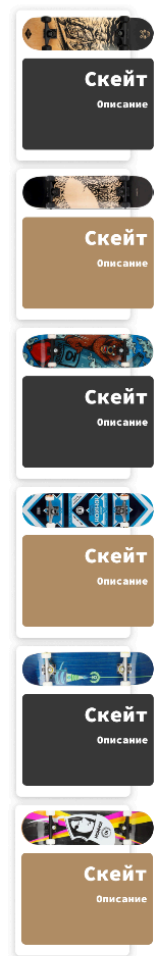


С HTML я тебе подсказал, а вот CSS тебе необходимо подкорректировать самостоятельно.

Вторая часть

В том же файле Figma немного правее есть еще один шаблон для трех устройств. Необходимо сверстать их.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ



Не забывай про тег **picture**, который позволит загрузить несколько вариантов изображения для разных размеров экрана.