



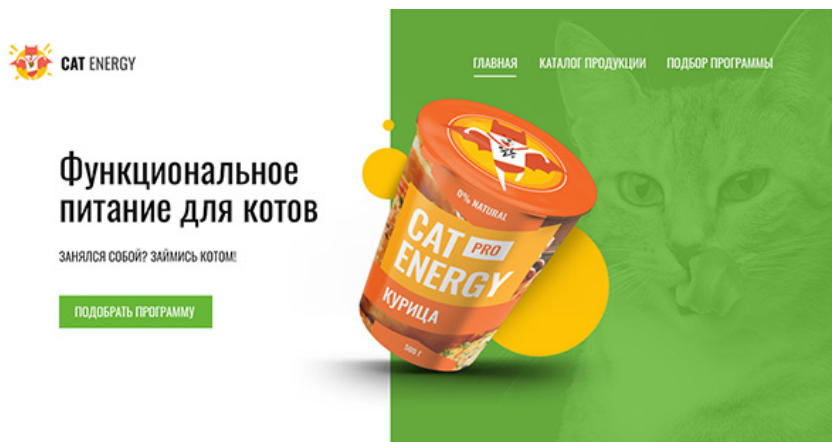
HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация

Уровень 2, с 21 ноября 2022 по 30 января 2023

Меню курса

[Главная](#) / [Проекты](#) /

Проект «Кэт энерджи»



— [Открыть макет](#)

— [Скачать Preview](#)

— Проект средней сложности

— Шрифты «Oswald» и «Lato»

— [Техническое задание](#)

— [Обзор проекта](#)

Этот проект недоступен на вашем тарифе.

Техническое задание

Техническое задание

1. Общие технические требования

1.1. Сетка: определена в макете.

- 1.2. Адаптивность сетки: мобильная, планшетная и десктопная версии («фикс» или «резина»).
- 1.3. Адаптивность графики: ретинизация, векторные изображения.
- 1.4. Используемая методология: БЭМ.
- 1.5. Используемый препроцессор: Less или Sass.
- 1.6. Используемый инструмент автоматизации: Gulp.
- 1.7. Используемые библиотеки: нет.
- 1.8. Кроссбраузерность: Chrome, Firefox, Safari.
- 1.9. Типографика: частично определена в макете (прочее — на усмотрение разработчика).
- 1.10. Используемый шрифт: Oswald, Lato.

2. Пояснения для учащихся

- 2.1. Обязательными к вёрстке являются все 3 страницы (главная страница, страница с формой, страница каталога). Для студентов на расширенном тарифе обязательной является главная страница.
- 2.2. Макеты верстаются постепенно: сначала мобильная версия, далее от мобильной версии к планшетной, а затем и к десктопной.

Требования к поведению блоков

3. Все макеты

- 3.1. Между версиями (мобильная, планшетная, десктопная) сетка может быть как резиновой, так и фиксированной.
- 3.2. При фиксированной сетке контентная область центруется и не может быть уже макетной ширины. Фоны, которые упираются в края макета должны тянуться на всю страницу.
- 3.3. Логотип на внутренних страницах — это ссылка на главную страницу.
- 3.4. Мобильное меню может быть реализовано двумя способами:
 - реализация без JS;
 - реализация с использованием JS.
- 3.5. При реализации без использования JS главное меню в мобильной версии должно быть открыто, а иконка с крестиком — скрыта. Должны быть

предусмотрены классы для скрытого и открытого состояний меню.

3.6. При реализации с использованием JS блок с главным меню в мобильной версии должен открываться при нажатии на иконку «гамбургера». Когда меню открыто, иконка «гамбургера» заменяется на крестик. При нажатии на иконку с крестиком меню закрывается.

3.7. Все состояния элементов при наведении и нажатии указаны в стайлгайде. Состояние ошибки должно быть реализовано только для обязательных полей формы (в макете они помечены звёздочкой).

3.8. Логотип и текст HTML Academy в футере являются ссылкой на [лендинг интенсива «HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация»](#).

4. Главная

Мобильная версия (Index > Mobile):

4.1. Логотип состоит из упрощённой иконки и названия магазина «Кэт энерджи».

4.2. Кнопка «Подобрать программу» должна вести на страницу формы для подбора программы.

4.3. В блоках «Похудение» и «Набор массы» ссылкой должна быть строка, начинающаяся со слова «Каталог». При нажатии должен осуществляться переход на соответствующие разделы каталога. Страницы разделов реализовывать не нужно.

4.4. В блоке «Живой пример» достаточно вёрстки, соответствующей макету. Логику слайдера реализовывать не обязательно.

4.5. Блок карты: необходимая реализация — интерактивная карта (карты Google или Яндекс), ширина подстраивается под ширину вьюпорта (но не уже контентной ширины макета), на карте размещён маркер (может быть как кастомным, так и дефолтным), центр карты соответствует центру блока в макете.

Планшетная версия (Index > Tablet):

4.6. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

4.7. В состав иконки логотипа добавляются новые элементы.

4.8. Главное меню всегда открыто вне зависимости от его состояния на мобильной версии.

Десктопная версия (Index > Desktop):

4.9. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

4.10. В составе логотипа добавляются новые элементы.

4.11. Фон первого блока под шапкой тянется на всю ширину экрана и состоит из двух равных частей: левая — с белым фоном, правая — с зелёным фоном и изображением кота, которое упирается в правую границу экрана.

5. Форма

Мобильная версия (Form > Mobile):

5.1. Должны быть реализованы кастомные элементы форм.

5.2. У полей ввода телефона и почты должны быть указаны соответствующие типы для удобного заполнения с телефона.

Планшетная версия (Form > Tablet):

5.3. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

Десктопная версия (Form > Desktop):

5.4. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

6. Страница каталога

Мобильная версия (Catalog > Mobile):

6.1. Изображение и название товара — ссылки на страницу с описанием товара. Страницу с описанием товара реализовывать не нужно.

6.2. Кнопка «Заказать» открывает страницу оформления заказа.

6.3. Кнопка «Показать все» показывает новые товары. При отключенном JS должен осуществляться переход на страницу новых товаров. Показ новых товаров и их страницу реализовывать не нужно.

Планшетная версия (Catalog > Tablet):

6.4. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

Десктопная версия (Catalog > Desktop):

6.5. Блоки меняют размеры и расположение согласно макету.

Обзор проекта

Обзор проекта «Кэт энерджи». Курс «HTML и CSS. Адаптивная вёрстка



Поиск по материалам

Git

[Все материалы](#)

В самом начале



- ☐ [Пройдите опрос](#)
- ☐ [Укажите персональные данные](#)
- ☐ [Изучите регламент](#)
- ☐ [Прочитайте FAQ](#)
- ☐ [Добавьте свой Гитхаб](#)
- ☐ [Выберите наставника](#)
- ☐ [Создайте проект](#)

Мой наставник



[Выбрать наставника](#)

Работа с наставником

У вас осталось **10** из 10 консультаций.

[История](#)



Практикум

Тренажёры

Подписка

Для команд и компаний

Учебник по PHP

Курсы

HTML и CSS. Профессиональная вёрстка сайтов

HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация

JavaScript. Профессиональная разработка веб-интерфейсов

JavaScript. Архитектура клиентских приложений

React. Разработка сложных клиентских приложений

Node.js. Профессиональная разработка REST API

Node.js и Nest.js. Микросервисная архитектура

TypeScript. Теория типов

Алгоритмы и структуры данных

Паттерны проектирования

Webpack

Vue.js 3. Разработка клиентских приложений

Git и GitHub

Анимация для фронтендеров

Блог

С чего начать

Шпаргалки для разработчиков

Отчеты о курсах

Информация

Об Академии

О центре карьеры

Профессии

Фронтенд-разработчик

JavaScript-разработчик

Фулстек-разработчик

Услуги

Работа наставником

Для учителей

Стать автором

Остальное

Написать нам

Мероприятия

Форум

Соглашение

Конфиденциальность

Сведения об образовательной организации

Лицензия № 4696



© ООО «Интерактивные обучающие технологии», 2013–2023

