

Макет: <https://www.figma.com/file/A1LOe9IDccydUBxdwKAPT2/pets-3.0>

Приложение можно осторожно развернуть через vue-cli

Задача 1. UI-Kit

Суть задачи заключается в анализе макета и выявлении базовых элементов приложения (карточки, кнопки, табы и т.д), которые надо выразить через vue-компоненты.

Должны выполняться следующие условия:

- Компонент можно вставить в любое место на странице
- Компонент должен быть гибок в использовании
- В компоненте должна соблюдаться методология БЭМ
- Код компонента не должен быть раздутым
- Если это элемент формы, то он должен иметь возможность передавать и поглощать данные с помощью v-model

Все ui компоненты должны лежать в **/components/ui/**

Все компоненты разместить на странице **ui-kit**

После каждого компонента или крупного изменения кода делать commit с описанием действий.

Задача 2. Разработка приложения

Необходимо сверстать и запрограммировать следующие страницы с использованием ранее разработанного ui-kit:

1. [Загрузочный экран](#)

Появляется при запуске приложения на пару секунд, содержит логотип и название приложения, по желанию можно анимировать появление логотипа.

2. [Стартовый экран](#)

Появляется после загрузочного экрана, содержит кнопку войти, которая ведет на страницу авторизации и ссылку на страницу регистрации.

3. [Страница авторизации и регистрации](#)

Страница авторизации содержит два поля ввода, почта и пароль, а также кнопку “войти” и ссылку на страницу регистрации.

Страница регистрации содержит три поля ввода, имя пользователя, почта и пароль, а также кнопку “зарегистрироваться” и ссылку на страницу авторизации.

Валидация полей происходит при окончании ввода пользователем и при отправке формы, если в полях имеются ошибки, кнопка становится неактивной, а поле окрашивается в красный цвет, также под полем появляется ошибка. Корректные поля окрашиваются в зеленый цвет.

4. [Главная страница](#)

4.1. Шапка

Шапка должна быть фиксированной, шапка содержит в себе название текущей страницы, переключатель темы при перезагрузке страницы выбранная

тема должна сохраняться, значок уведомлений и аватар пользователя. Аватар пользователя, содержит картинку, если её нет, тогда отображается до двух символов из имени пользователя, если слов несколько то берутся первые буквы каждого слова.

4.2. Левое меню

Левое меню также должно быть фиксированным

Логотип - сделать заглушкой

Меню содержит 5 пунктов, главная, страница с питомцами, блог, чат, профиль пользователя, в нижней части бокового меню находится кнопка выхода

4.3. Баннер приветствия, содержит текст приветствия и имя пользователя

4.4. Блок ежедневного прогресса, предполагается что в профиле можно будет настраивать ежедневные цели, которые будут отображаться в этом блоке, при нажатии на цель меняется статус и закрашивается круговая диаграмма, у задач имеется 4 статуса. Синий по умолчанию - задача выполняется. Красный - задача отменена, желтый - задача выполнена частично. Зеленый - задача выполнена.

4.5. Блок со временем - отображает текущее время

4.6. Блок с календарем - отображает текущую дату

4.7. Блок с постами - отображает наиболее популярные посты

4.8. Блок с питомцами - отображает наиболее популярных питомцев, при нажатии на карточку происходит переход в детальную карточку

4.9. Блок "напиши сейчас" - отображает людей с которыми можно начать чат

Блок с питомцами пользователя - отображает статистику питомца, в блоке может отображаться несколько питомцев, статистика берется за текущую неделю

5. [Страница с питомцами](#)

Содержит фильтр и карточки с питомцами, карточки с питомцами расположены кирпичной кладкой, для реализации можно использовать плагин `masonry vue` или ему подобные. Карточки товара подгружаются по мере прокрутки страницы, реализовывая тем самым бесконечную прокрутку. При нажатии на фильтр, карточки товара фильтруются. Можно выбрать несколько фильтров.

Карточка товара отображает следующую информацию о питомцах:

- Имя/кличка питомца
- Одно изображение питомца
- бейджик с типом питомца и в зависимости от даты рождения питомца и пола питомца формулировки могут быть: Кот/кошка/котенок. Собака/щенок. Заяц/Зайчиха/Зайчонок и тд

- Количество лайков и кнопка лайка при нажатии на которую обновляется количество лайков и закрашивается сердце.

При клике на карточку открывается детальная страница с питомцем

6. [Детальная страница с питомцем](#)

На странице имеется изображение питомца, если у питомца имеется несколько изображений, то отображается слайдер. На странице содержится информация о питомце такая как:

- Имя/кличка
- Страна в которой находится питомец
- Порода
- Тип питомца
- Кол-во лайков и кнопка лайка при нажатии на которую обновляется количество лайков и закрашивается сердце
- Если питомец продается, то указана цена
- Информация о питомце(возраст, вес и пол)
- Описание, на десктопе если описания много появляется скролл, на мобильной версии прокручивается вся страница.
- Кнопка купить, если питомец продается, кнопка приютить если питомец отдается и нет кнопки, если просто показывают питомца

7. [Страница 404](#)

Страница со случайной картинкой и текстом из 4-х возможных вариантов представленных в макете, предназначенная для обработки несуществующих страниц.

API

Бэка пока нет но вы держитесь

Получение списка питомцев - <https://yvladandmir.github.io/dataForPets/animals.json>

График с питомцами - <https://yvladandmir.github.io/dataForPets/statistic.json>

Список постов - <https://yvladandmir.github.io/dataForPets/posts.json>

Список групп для фильтра - <https://yvladandmir.github.io/dataForPets/groups.json>