

Wprowadzenie do aplikacji Internetowych

laboratorium 2

Cel zajęć:

Celem laboratorium jest przećwiczenie zagadnień związanych z tworzeniem stron RWD oraz poznanie właściwości dynamicznych wprowadzanych przez CSS3.

Zadania na rozgrzewkę (bez oceniania).

Zadanie 0. Tworzenie elementów responsywnych w sposób natywny.
W katalogi zad0 znajdziesz dwie przykładowe strony które należy wykorzystać do wykonania poniższego zadania.

Tworzenie strony responsywnej

Przykład użycia media media query, która zwraca ustawienia dla kontekstu strony gdy szerokość urządzenia jest mniejsza lub równa 100px:

```
@media (max-width: 100px) { /* CSS Rules */ }
```

A to przykład gdy wysokość urządzenia jest większa lub równa 350px:

```
@media (min-height: 350px) { /* CSS Rules */ }
```

Zmodyfikuj plik 1_MediaQuery.html taka by po osiągnięciu przez urządzenie na którym wyświetlamy stronę szerokość mniejszej lub równej 800px tekst w akapitach miał ustawione font-size na 10px oraz kolor czcionki zmienił się na czerwony.

Tworzenie zdjęcia responsywnego

Aby stworzyć zdjęcie responsywne należy ustawić mu następujące ustawienia

```
img {  
  max-width: 100%;  
  display: block;  
  height: auto;  
}
```

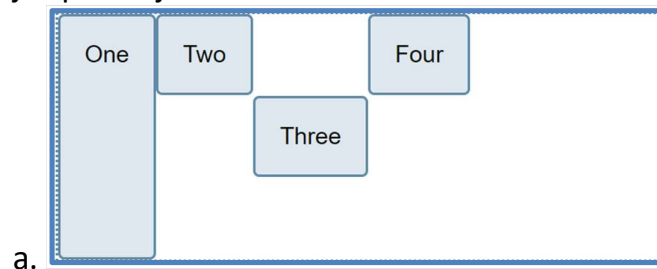
Zmodyfikuj plik 2_ResponsywnyImage.html taka by znajdujące się tam zdjęcie stało sie responsywne. Sprawdź jakie efekty uzyskasz.

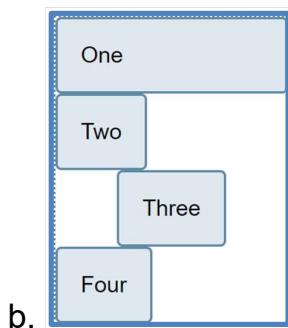
Zad.1. Stwórz szablon strony taki jak na rysunku poniższym (możesz wykorzystać szablon jaki tworzyłeś/aś w lab1.) Następnie wykorzystując stylowanie warunkowe pozwól aby przy zmianie rozdzielczości



układ 3 kolumnowy zmienił się na układ 2 kolumny (kolumna prawa ma być przesunięta poniżej) a następnie w układ 1 kolumnowy. Przy układzie jedno kolumnowym powinno zniknąć logo z sekcji nagłówkowej.

Zad.2. Jedna z najważniejszych właściwości w CSS jest FlexBox. Używając tej właściwości wystyluj stronę index.html z katalogu zdanie 2 tak aby wyglądała jak poniżej:



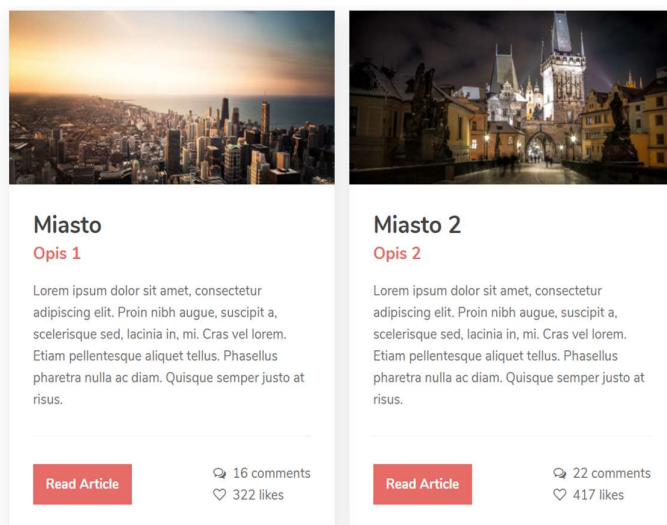


Zadania punktowane. (max 20 pkt)

Wymaganie ogólne dotyczące wszystkich zadań: uwzględnienie responsywności tzn. rozwiązania muszą zawsze wyglądać i zachować się „dobrze”. Zadania bez wykorzystania JS. Zastosowanie poprawnych znaczników semantycznych.

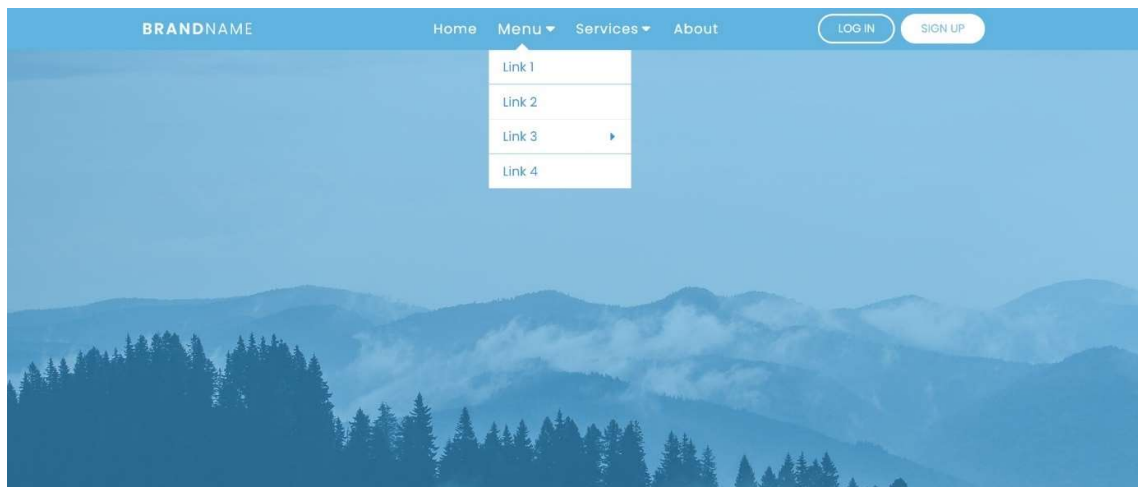
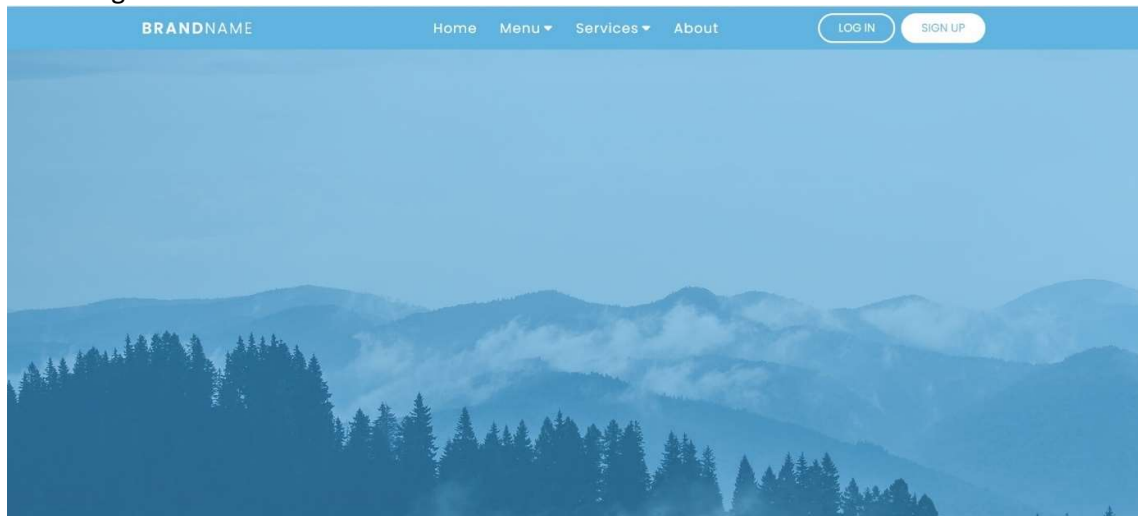
Sekcja podstawowa (max 10 pkt)

Zad 3. (2 pkt) Zaprojektuj karty miast, gdzie pojedyncze miasto opisane jest tak jak na rysunku poniżej. Stwórz galerię 10 kart i zaprojektuj je tak aby poprawnie zachowywały się w dowolnej rozdzielczości. Niech każda karta miasta będzie posiadała cieniowanie i zaokrąglone narożniki. (1pkt)



Przy zmianie rozdzielczości zmieniaj źródła zdjęć na wersje odpowiednie do aktualnej rozdzielczości (niech ta będzie inne zdjęcia tego miasta – oczywiście dopasowane pod kątem rozmiaru do rozdzielczości). Zastosuj przynajmniej 3 punkty przejścia. (1pkt)
Wskazówka. Zastosuj atrybut `srcset` do ładowania odpowiedniej wersji zdjęcia.
Poniżej odpowiedniej rozdzielczości pamiętaj, aby przejść na układ 1 kolumnowy

Zad 4. (2 pkt) Stwórz nagłówek wyglądający jak poniżej i zachowujący się jak poniżej. Niech menu rozwija się w sytuacji gdy najedziesz na niego myszką. Oryginalny rysunek tła znajdziesz w katalogu zadanie4.

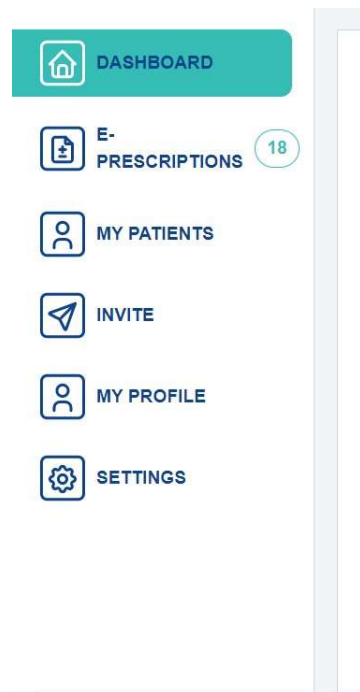


Oryginalny rysunek:

Punktacja: 1 pkt – menu rozwijalne + układ zgodny z projektem
1 pkt - „zdjecie za mgłą”

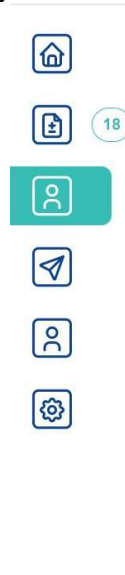
Zad 5. (1 pkt)

Stwórz menu wertykalne jak na zdjęciach poniżej:



Zawartość Panelu z prawej strony niema znaczenia.

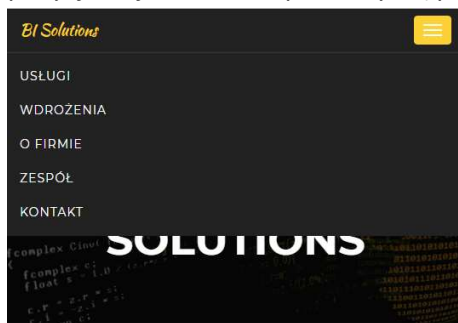
Niech przy zmianie rozdzielczości menu zmienia się jak poniżej. Przejście powinno odbyć się z wykorzystaniem odpowiednich tranzycji.



Zad 6. (2pkt) Stwórz menu responsywne (1pkt). Przy rozdzielczości powyżej 800px niech menu będzie w postaci menu poziomego. Przykładowe menu:



Przy układzie mobilnym menu ma stać się responsywne – w postaci rozsuwanej ikony z pozycjami jak w menu pionowym (przykład poniżej).



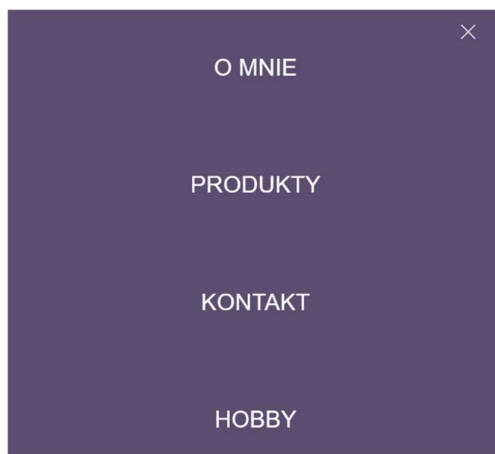
Inny przykład:



menu normalne



menu mobilne



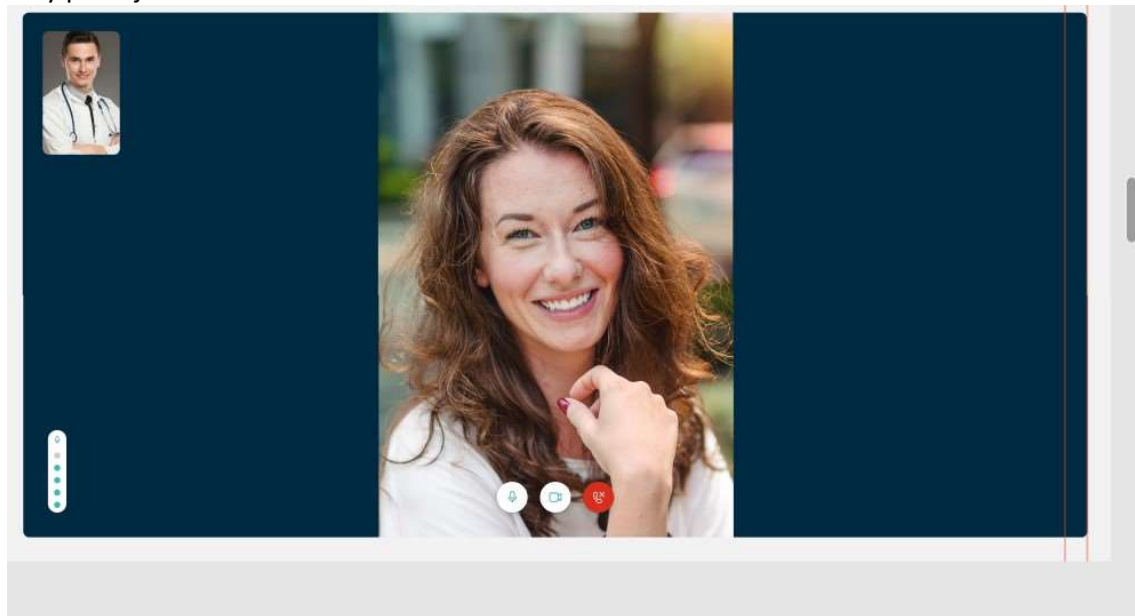
rozsunięte menu mobilne

Uwaga. Dodatkowy punkt można zdobyć za:

1pkt - efektu animacji przejęcia między ikoną hamburger (trzy/cztery paski poziome) a znakiem X oraz realizacji efektu przejścia dla poszczególnych elementów menu w trakcie rozsuwania.

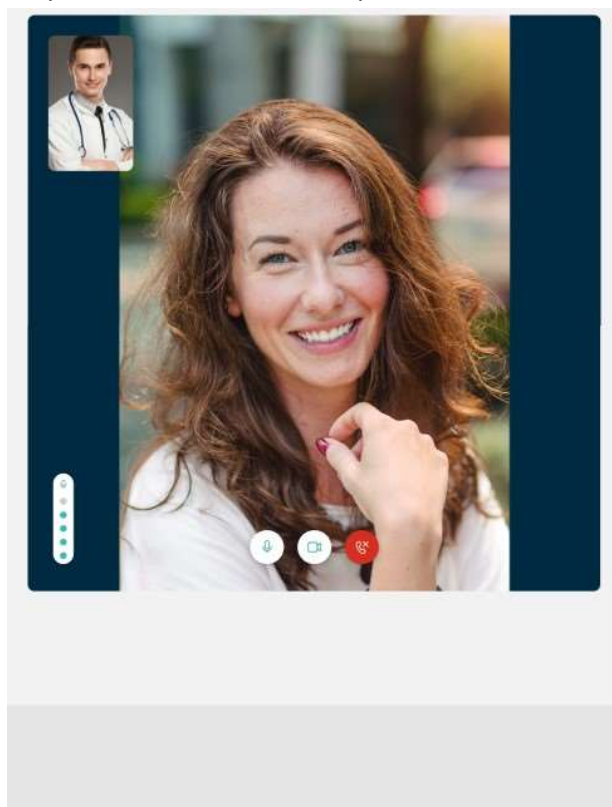
Zad 7. (2 pkt) Stwórz element który wygląda jak na zdjęciu poniżej.

Przy pełnej szerokości ekranu:

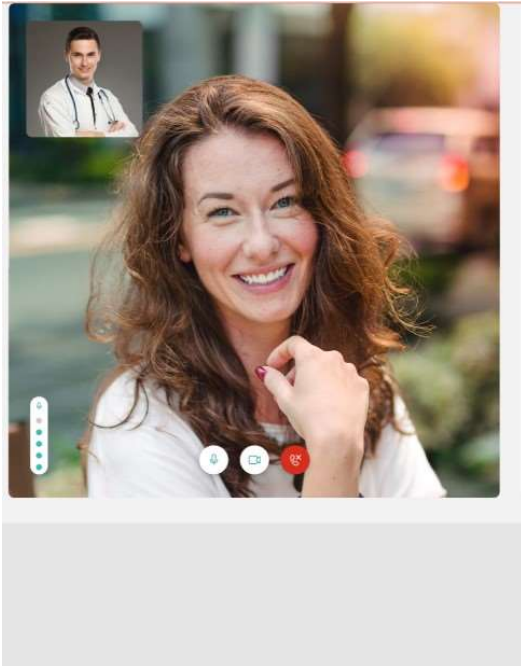


Wysokość strony jest większa niż sam zaprojektowany element, tak aby można było skrolować w dół.

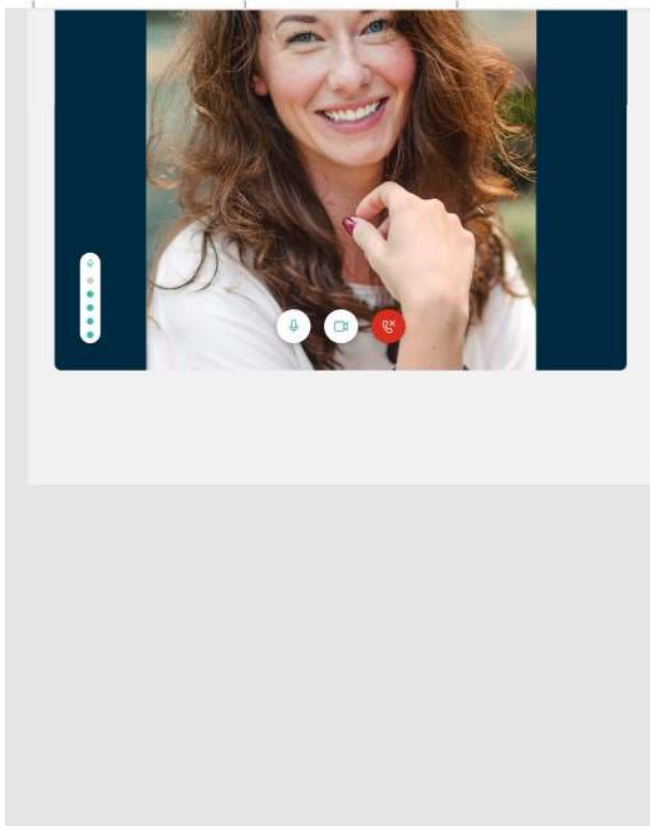
Przy zmianie szerokości viewport:



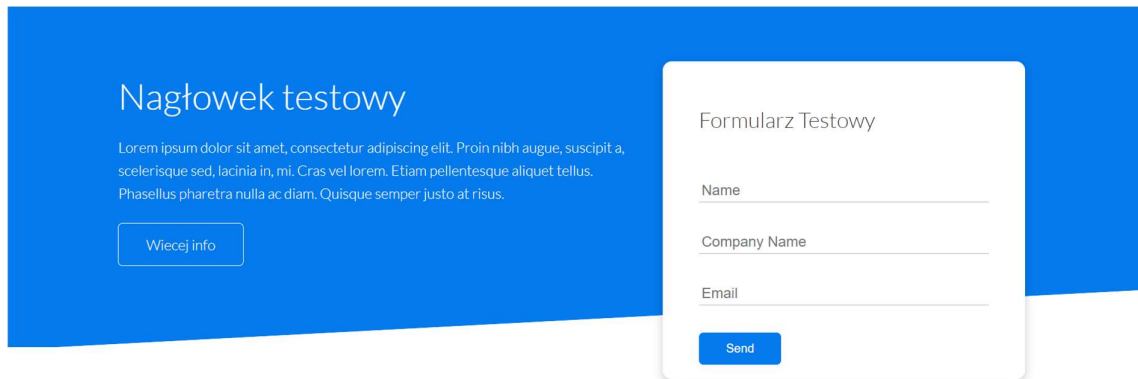
Przy jeszcze mniejszej szerokości ekran wygląda jak poniżej.



Podczas skrolowania w dół elementy sterujące -> zawsze trzymają się jednego miejsca na ekranie videoCall. Sam ekran VideoCall znika z ekranu wraz z zawartymi w nim elementami.



Zad 8. (1 pkt) Zaimplementuj nagłówek tak aby wyglądał jak na rysunku poniżej. Zwróć uwagę na dolną krawędź niebieskiego tła – jest niesymetryczna. Elementy tekstowe oraz formularz powinny się nasunąć z boku na nagłówek.

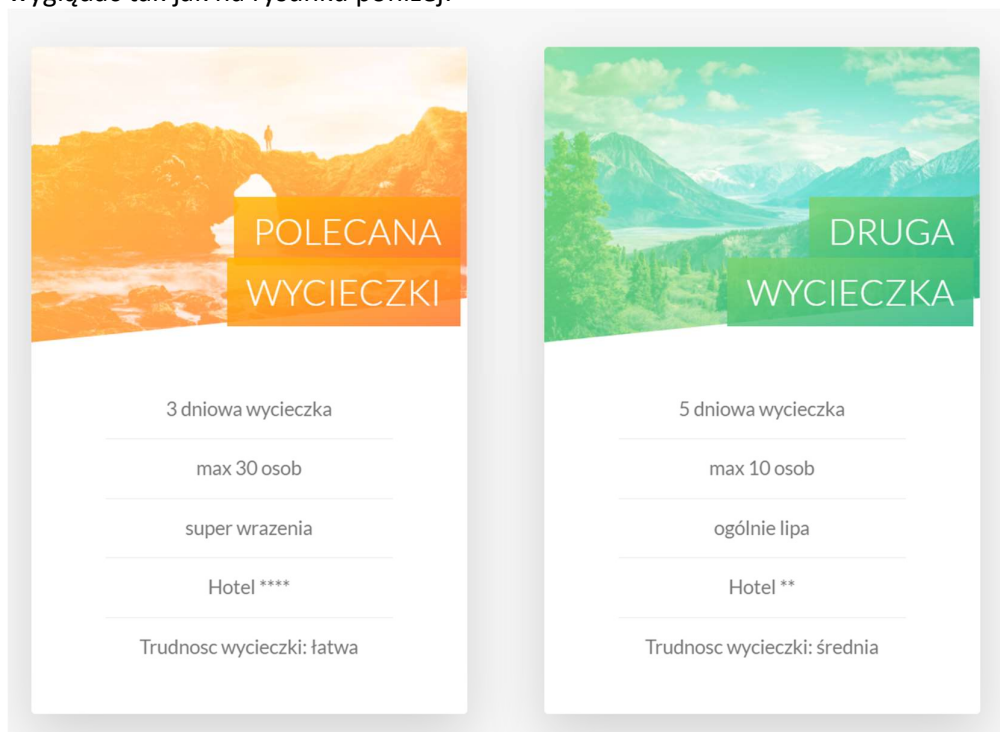


Wizualizacje efektu o który mi chodzi znajdziesz w filmiku GR_8.

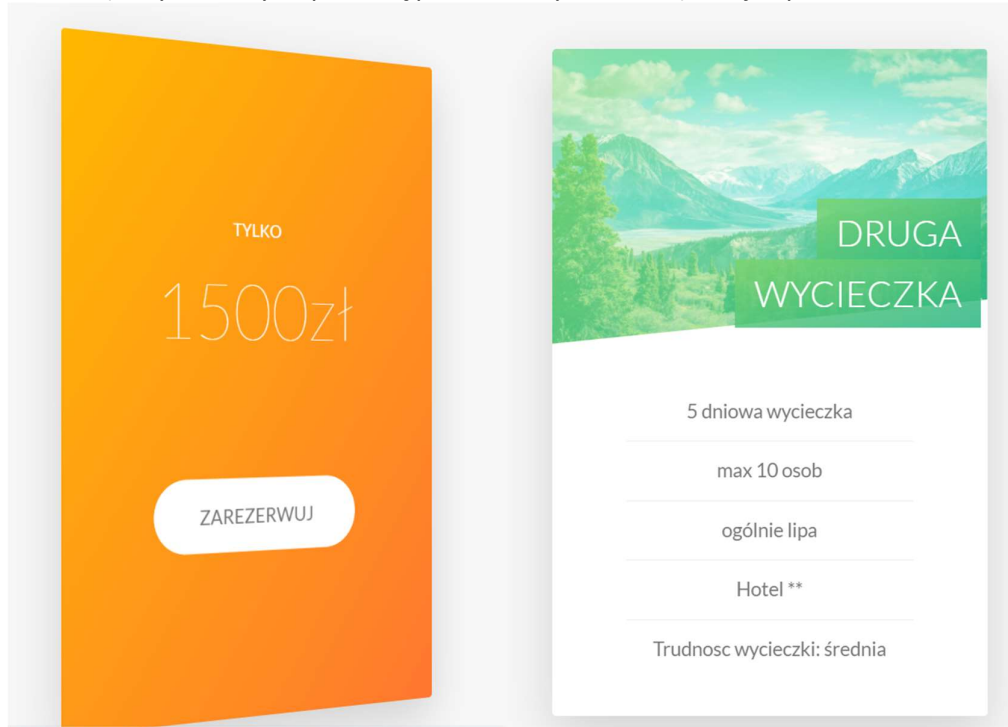
Sekcja rozszerzająca (10 pkt)

Zad 9. (1 pkt) Dla zadanie8 zaproponuj rozwiązanie responsywne w sytuacji gdy szerokość ekranu nie pozwala na wyświetlanie elementów obok siebie. Niech zaproponowane rozwiązanie będzie również dynamiczna.

Zad 10. (1 pkt) Zaimplementuj obracającą się kartę wycieczki. Awers karty powinien wyglądać tak jak na rysunku poniżej:



Rewers (aktywowany za pomocą pseudoklasy – hover) tak jak pomarańczowa karta poniżej:



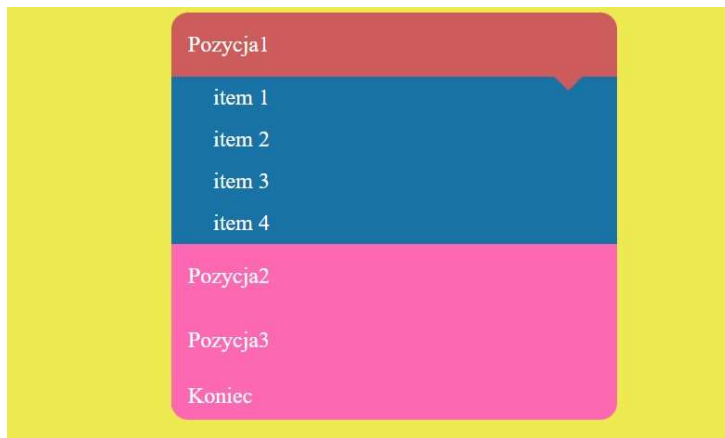
Efekt przejścia możesz zobaczyć na filmiku w katalogu zadanie 10.

Do realizacji zastosuj: transition oraz transformacje 3D np. transformatę Y.

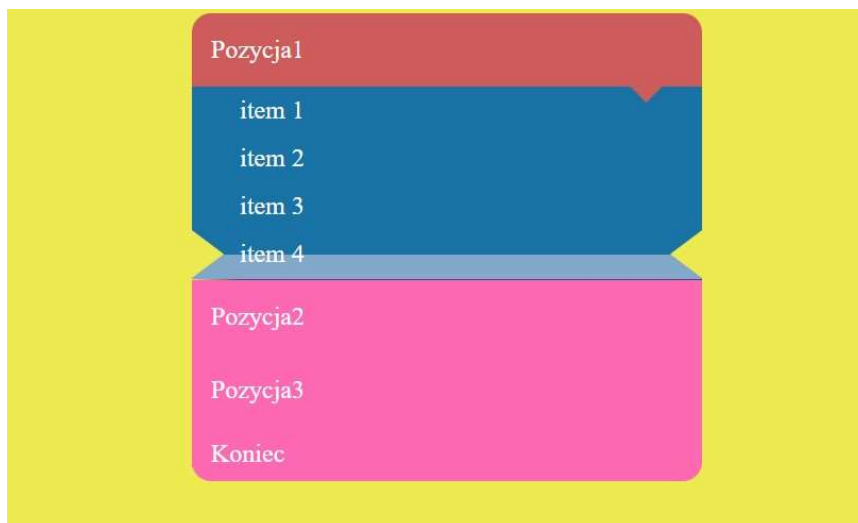
Zad 11. (2 pkt) Stwórz menu pionowe, które wygląda i zachowuje się jak pokazano poniżej:
menu wersja startowa



W menu kliknięto Pozycja1 -> następuje rozsuniecie sekcji Pozycja1 (rozsuniecie trwa kilka chwil)



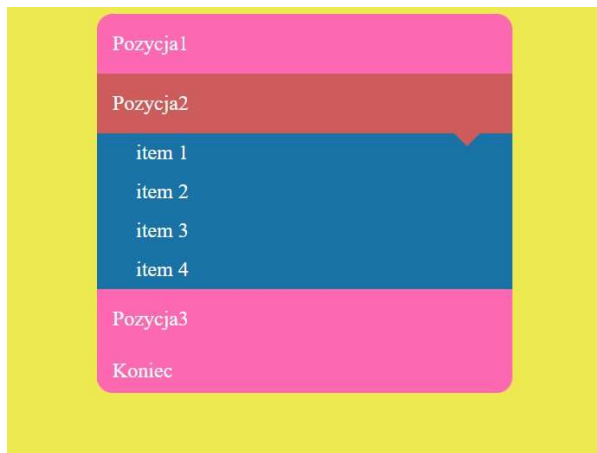
Użytkownik ustawia myszkę na pozycje Pozycja 2 – i nic się nie dzieje. Ciągłe widzimy ekran jak wyżej. Użytkownik wraca na zaznacza myszka pozycje item 4. Wynik ekran jak poniżej:



Naciśnięcie jeszcze raz na Pozycje1 zamyka listę pozycje dla Pozycja1 -> powrót do

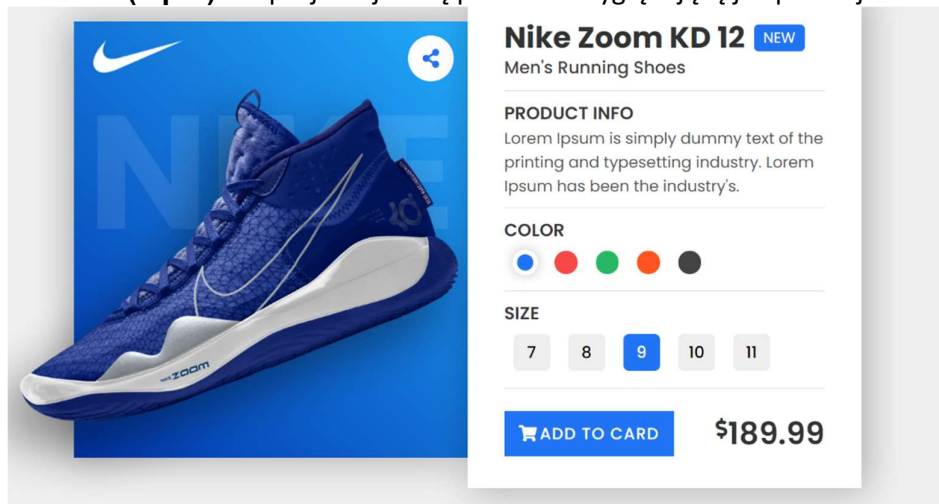


Ewentualnie naciśnięcie podczas otwarcia Pozycje1 na inna pozycje główna np. Pozycja2 -> zamyka Pozycja1 i rozsuwa Pozycja2 -> patrz poniżej.

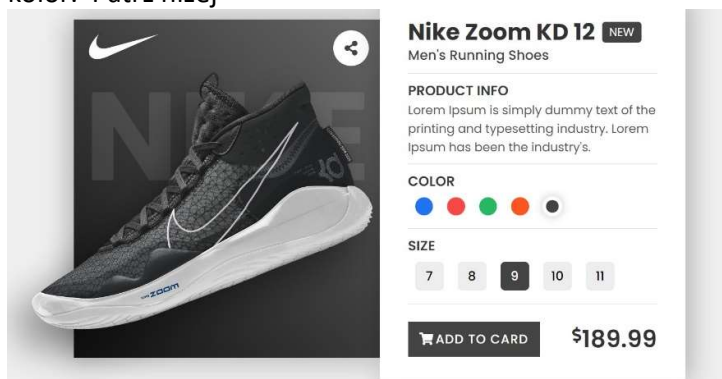


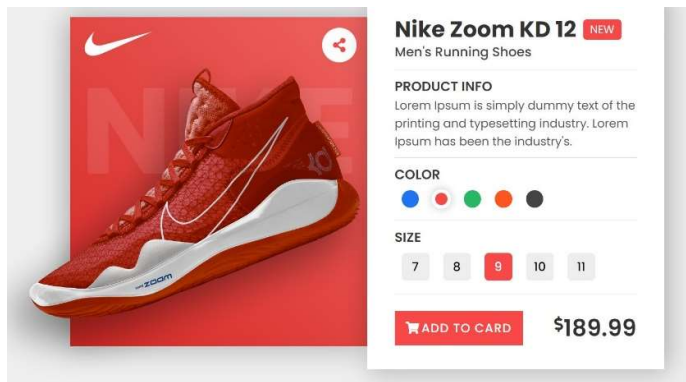
Rozwiązanie tylko za pomocą HTML i CSS. Nie używamy JS. Proszę zainteresować się pseudo-klasą `::after` oraz `::before`. Będą niezbędne do realizacji tego zadania.

Zad 12. (2 pkt) Zaprojektuj kartę produktu wyglądającą jak poniżej.

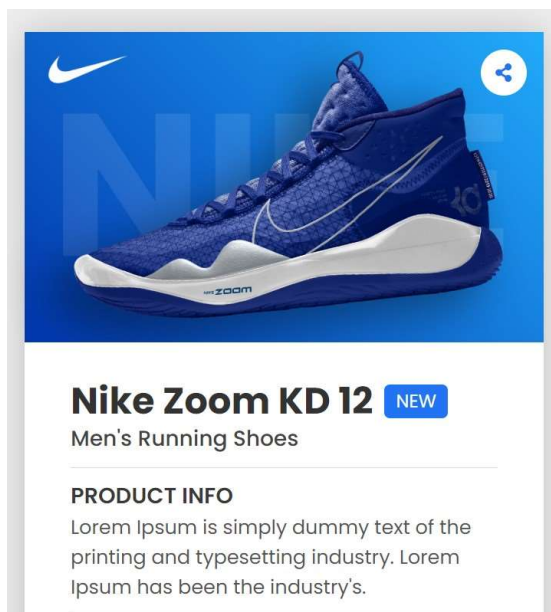


Niech przy najechaniu (i naciśnięciu) na wybrany kolor zdjęcie wyświetla się z tłem w wybranym kolorze. Zmiana koloru dotyczy wszystkich innych miejsc gdzie występuje wybrany kolor. Patrz niżej

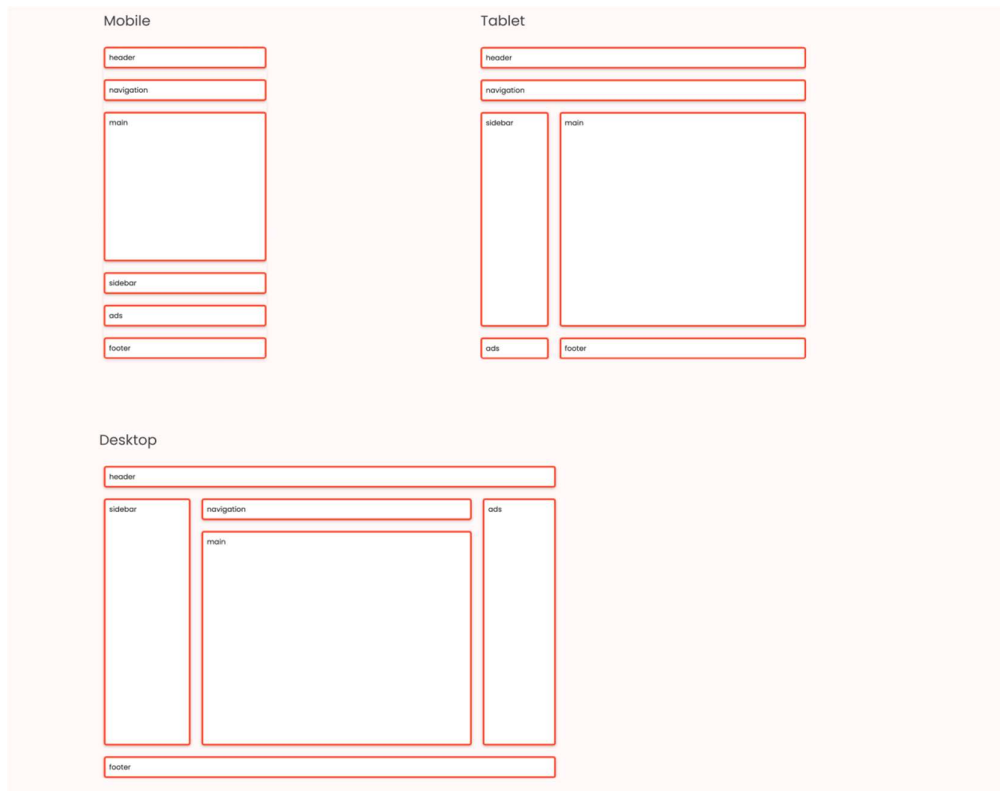




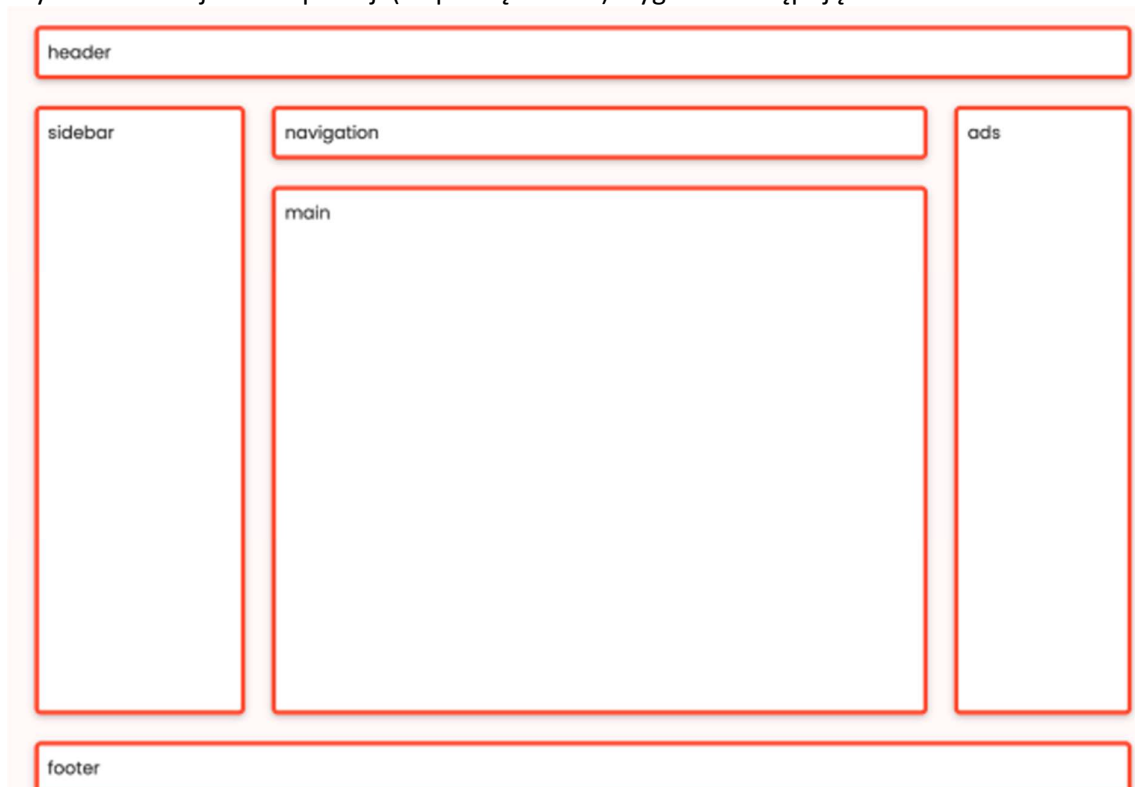
Zdjęcie buta można znaleźć w katalogu zadanie 12. Reszta do samodzielnego wykonania. Rozwiązanie ma być też oczywiście responsywne:



Zad 13. (4 pkt) Zaprojektuj szablon strony, który w zależności od wyświetlanego urządzenia będzie wyglądał następująco:



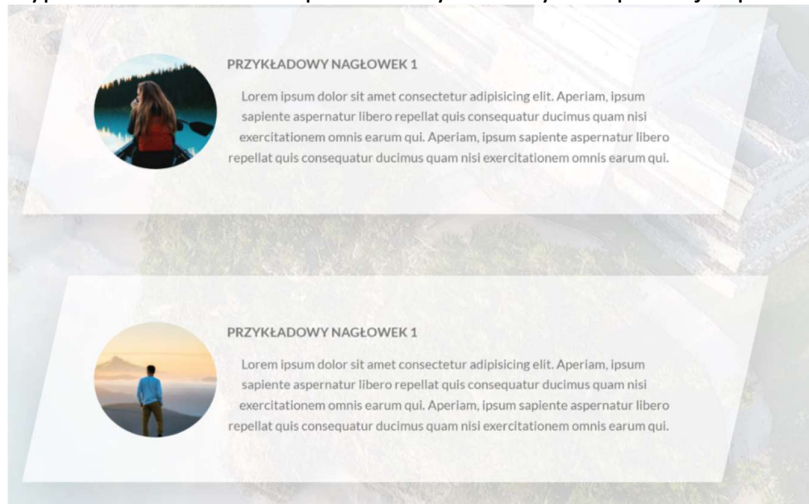
Layout dla wersji desktopowej (w powiększeniu) wygląda następująco:



Niech sekcja sidebar zawiera Twoją wizytówkę: (w postaci elementów leżących jeden pod drugim)

zdziecie typu avatar,
imie i nazwisko,
full stack developer
nr telefonu
linki do kont w portalach społecznościowych (ikony)

Niech wizytówka zawsze wyświetla się na ekranie – nawet gdy będziemy przewijać całą stronkę. W tym celu sekcja main musi mieć przynajmniej 2 wysokości viewport. Należy ją wypełnić elementami w postaci listy testowych wpisów jak poniżej (np. 5 takich wpisów)



oraz formularza rezerwacyjnego jak poniżej.

Pozostałe sekcje możesz wypełnić czym i jak chcesz.

Zasady oceniania:

- 1 pkt – stworzenie layout responsywnego
- 1 pkt - stworzenie sidebar i jego „unieruchomienie”
- 1 pkt – stworzenie listy wpisów wraz z zdjęciem i oblewaniem
- 1 pkt – stworzenie formularza