Задание 1. Сверстать макет

Вам необходимо сверстать адаптивный макет страницы с оставленными отзывами в личном кабинете интернет-магазина. В макете представлено два отзыва — один из них имеет дополненный отзыв, а другой имеет деактивированное состояние. Реализация задания должна предусматривать любое количество отзывов в разных вариациях. Например, должна быть возможность вставить простой отзыв без дополненного или отзыв деактивированный отзыв с дополненным отзывом. При выполнении задания можно использовать любые библиотеки и инструменты, кроме frontend-фрейморков (Vue, React, Angular, Svelte). Единственное требование — использование БЭМ-методологии.

Если в каком-то месте макет покажется сложным (странным), его можно упростить (изменить) на своё усмотрение. Руководствуйтесь своим чувством прекрасного и здравым смыслом. Не забудьте написать о таких упрощениях (изменениях) в сопроводительном письме.

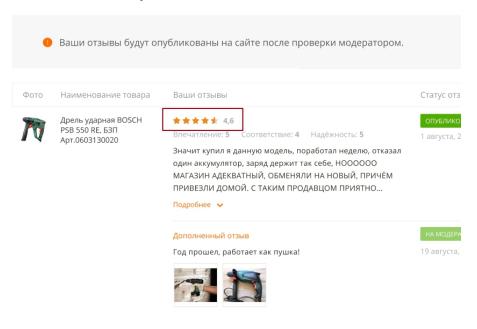
Ссылка на макет:

https://www.figma.com/file/7ywDNP3IT0KzsUPqOZYFEU/Braind-%D0%A2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B5-%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%B4

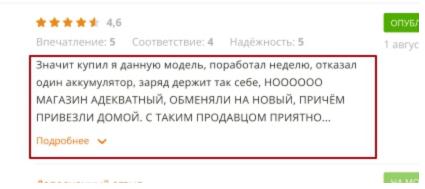
Результат необходимо оформить в виде репозитория на github с демкой на github pages.

Описание динамических элементов

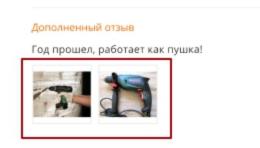
1. Рейтинг звездочками должен просто показывать текущую оценку товара. мои отзывы о товарах



2. Часть блока с текстом отзыва скрывается. При клике на кнопку «Подробнее» должна показаться скрытая часть отзыва.



3. При клике на этот элемент должно показываться увеличенное изображение в всплывающем окне. Сверстать это окно можно на своё усмотрение.



На что обращается внимание при проверке задания

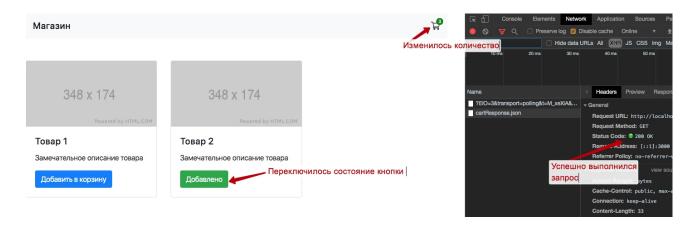
Большое внимание обращается на следование БЭМ-методологии и семантике HTML5. Блоки должны быть переиспользуемыми и отображаться корректно не только в контексте отзывов. Представьте, что вы на самом деле реализуете какую-то часть уже готового интернет-магазина.

Обращается внимание в целом на порядок в проекте, например: как организована структура папок в проекте, нет ли лишних закомментированных кусков в коде, аккуратность самого кода и т.д.

Плюсом будет использование сборщиков (gulp, webpack и т.п.) и препроцессора SASS. Также дополнительным плюсом будет минимальное использование сторонних библиотек.

Задание 2. Исправить ошибки

В архиве находятся исходники вёрстки с системой их сборки, в которых содержатся ошибки. Вам необходимо разобраться с проблемами и заставить кнопку «Добавить в корзину» работать. Пример работы кнопки представлен на скриншоте:



Исправленные исходники загрузите в репозиторий github и собранные исходники (содержимое папки build после сборки) для демонстрации на github pages.