**Концепция решения команды “Трехочковый”**

Для Kruzhok.PRO

“Оценка навыков командной работы по опыту компьютерных игр - продолжение”

В качестве решения мы предлагаем сделать сайт, прототип которого можно посмотреть по ссылке: <https://www.figma.com/file/B3nGRDYaMBErwnZUGKozpQ/KruzhokPro?node-id=0%3A1>

Сайт будет состоять из 3 страниц: homePage, userPage, Error. Все макеты страниц проработаны для корректной работы на мобильных устройствах.

**HomePage**

Пользователь при посещении сайта видит перед собой главную страницу, где есть кнопка авторизации через Talent, присутствуют краткие инструкции по использованию сервиса, ниже расположена кнопка-ссылка на исходный код.

**UserPage**

После авторизации пользователь попадает в свой личный кабинет, где есть боковое меню, в котором есть возможность увидеть общую пользовательскую информацию (имя, Talent-ID), привязать аккаунты Steam и Blizzard. После привязки аккаунт можно будет и отвязать от сервиса. (Для наглядности в макете представлен вариант привязанного и непривязанного аккаунтов).

В основном блоке пользователю доступна статистика командности. Для удобства в верхнем блоке расчеты представлены в виде диаграммы, а также присутствует текстовая оценка командности игрока. (это может быть плохой, средний, хороший, отличный уровень командности).

В других раскрывающихся блоках пользователь может увидеть статистику по каждой игре отдельно. Для этого следует нажать на кнопку open-block 1. Рядом есть кнопка reload-but для повторной проверки статистики пользователя.

**Error**

Эта страница сделана для обработки и отображения различный ошибок.

**Дополнительно:**

Также на странице UserPage и Error присутствует “подвал” - footer, в котором указаны некоторые ссылки(на почту команды, на YouTube канал команды, а также на репозиторий с кодом на GitHub). В footer можно легко добавить или убрать какие-либо блоки.

Для реализации графиков на странице используется JavaScript код. На вход скрипт получает файл со всей статистикой с сервера с помощью полученных данных строятся элементы диаграммы разной длины.

Дизайн страниц позволяет их адаптивно сверстать и отображать корректно как при ширине окна браузера 320px, так и при большой ширине окна браузера(более 2000px).

Разработанный нами дизайн состоит в основном из векторных изображений. Использование растровой графики сводится к минимуму, что позволяет увеличить скорость загрузки страницы. При этом векторные изображения простых форм, поэтому на слабых устройствах страница прогружается достаточно быстро.