




Неделя #3:

Основы работы с JavaScript.

Задачи на неделю:

-  Выполнить задачи по JavaScript
-  Сверстать секцию “бургеры” (секция со слайдером)
-  Сверстать полноэкранное меню, и обеспечить его функционал

Как всё успеть?



День первый, понедельник



Смотрим подготовительное видео



Разбираемся с **задачами по JavaScript**



Алгоритмы к задачам:

Задача #1:

1. Создать переменную содержащую произвольную строку (например назовем ее **str**)
2. Создать массив состоящий из гласных букв.
3. Создать переменную, куда будем класть результат (пусть пока содержит **пустую** строку)
4. Исходную строку (**str**) превратить в массив при помощи метода **split()**
5. В **цикле** перебрать массив получившийся из этой строки
6. Внутри цикла создать условие проверяющее на принадлежность текущей в переборе буквы к массиву из гласных букв (это поможет сделать метод **indexOf()**)
7. Если условие верно, то добавить букву в переменную созданную в пункте **#3**
8. Вывести переменную с результатом в консоль (**за пределами** цикла)

- Задача #2:**
1. Создать необходимый **массив**, с объектами (можно скопировать из условия к задаче)
 2. Создать функцию с **одним** аргументом
 3. Создать переменную **внутри** функции (в ней будет храниться результат).
Переменная пока содержит пустой **массив**.
 4. Внутри функции **циклом** перебрать то что содержится в **аргументе** этой функции
 5. Внутри цикла создать **условие** необходимое для задачи
 6. Если условие **верно**, то добавить в массив (из пункта #3) имя сотрудника
 7. Результат работы функции можно вернуть из нее при помощи директивы **return**
 8. Создать переменную в которую **присвоить** результат работы функции описанной выше
 9. Вывести эту переменную в **консоль**.

- Задача #3:**
1. Создать переменную содержащую строку (**имитирующую** путь до файла)
 2. Создать функцию с **одним** аргументом
 3. Внутри функции при помощи условия проверить **окончание** переданной в функцию строки на совпадение со строкой **' .html '**
 4. Для этого потребуется **"отрезать"** окончание переданной строки. Сделать это можно при помощи различных методов работы со строками, например **slice()**
 5. Если условие **верно** то вернуть из функции **true**, если нет то вернуть **false**
 6. **Присвоить** результат работы функции в переменную
 7. Вывести эту переменную в **консоль**



День второй, вторник



Смотрим вебинар



Читаем методичку



День третий, среда



Смотрим подготовительное видео



Разбираемся с задачей по DOM



Алгоритм к задаче по DOM:

1. Создать переменные, содержащие необходимые для работы узлы **DOM** (инпут с **числом** блоков, инпут с **цветом** блоков, и **контейнер** для будущих блоков)
2. "Повесить" **обработчик** события на изменение поля ввода с кол-вом блоков (событие **input**)
3. Внутри обработчика **получить** значение с этого поля ввода
4. Сформировать **DOM** узлы будущих блоков в цикле (создать DOM узел можно при помощи метода **document.createElement()**)
5. Повесить **обработчик** события на изменение **инпута** с цветом (событие **change**)
6. При каждом изменении значения в инпуте с цветом, перебирать **все** созданные блоки, проверять удовлетворяют ли они **условию** четности/не четности и перекрашивать если условие **верно**. Проверить на четность можно методом целого деления на 2 (оператор **%**)



День четвертый, четверг



Смотрим вебинар



Читаем методичку



День пятый, пятница



Верстаем и пишем функционал (**пропадание/появление**) для полноэкранного **меню**



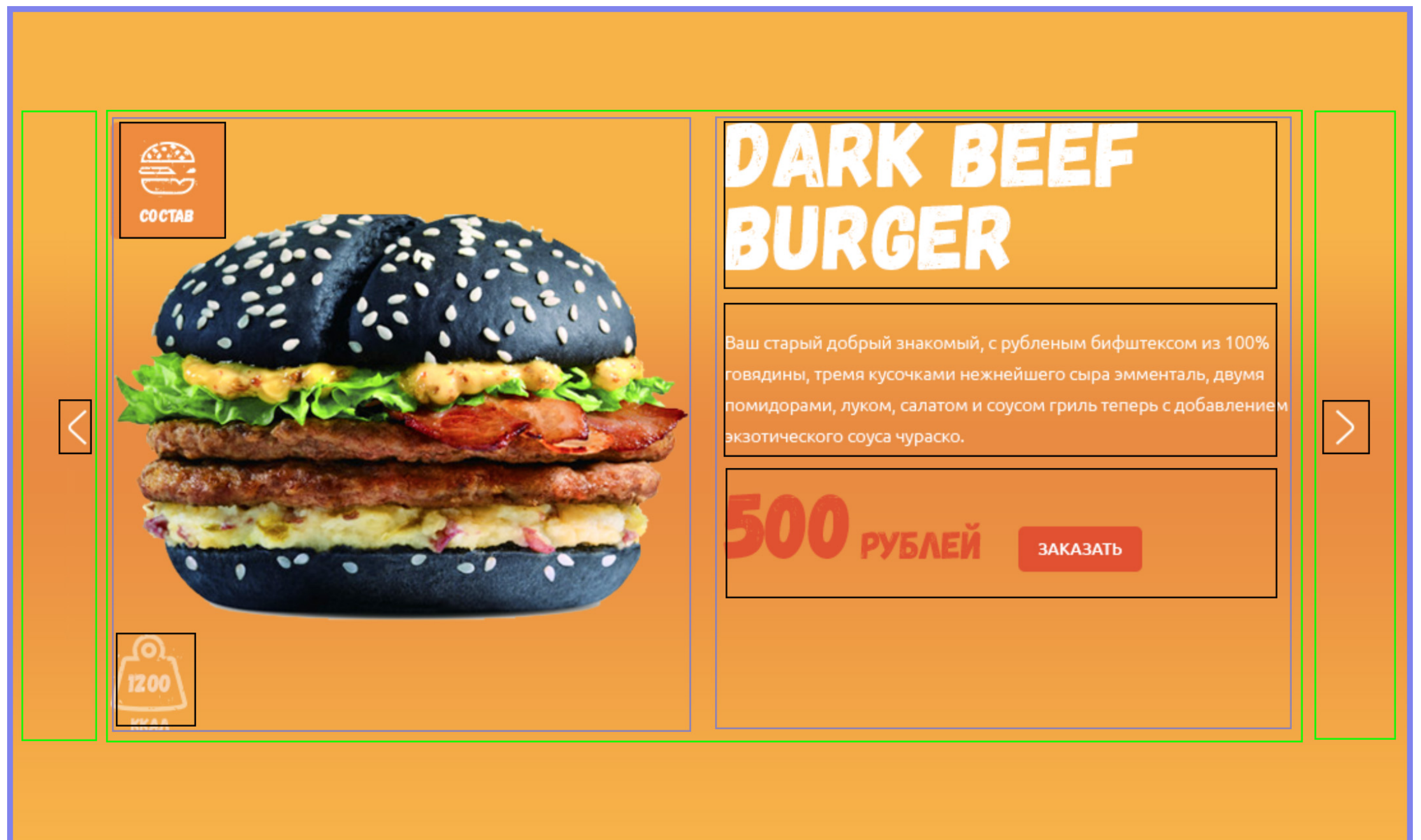
после окончания верстки, прячем это меню при помощи **display: none**, в последствии отображаем его через **JavaScript** по нужному событию



Выходные



Верстаем секцию с бургерами (будущий слайдер)



Пояснения к верстке:

1. Фоном секции является **CSS Градиент**
2. Верстается пока только **один** слайд
(в дальнейшем мы его скопируем и реализуем функционал слайдера)
3. Блоки "**состав**" и "**килокалории**"
(отмечены черной рамкой на схеме) располагаются **абсолютно**



Итогом работы считается



Адаптивная версия всех секций страницы



Функционал **появления/пропадания** полноэкрannого меню