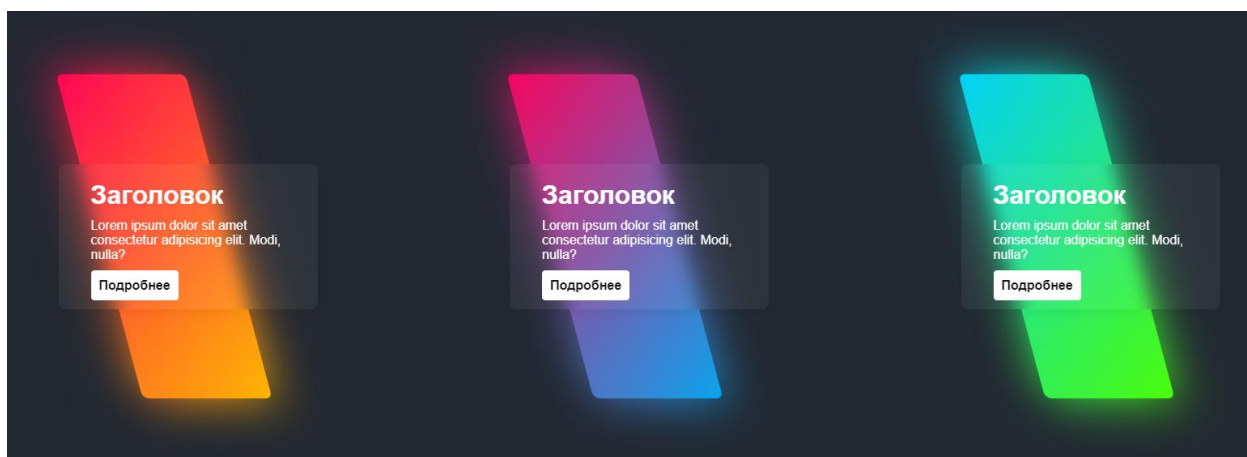


## Практическая работа №7 «Модуль Flexbox, свойство position, псевдоэлементы, переменные, анимации, адаптив »

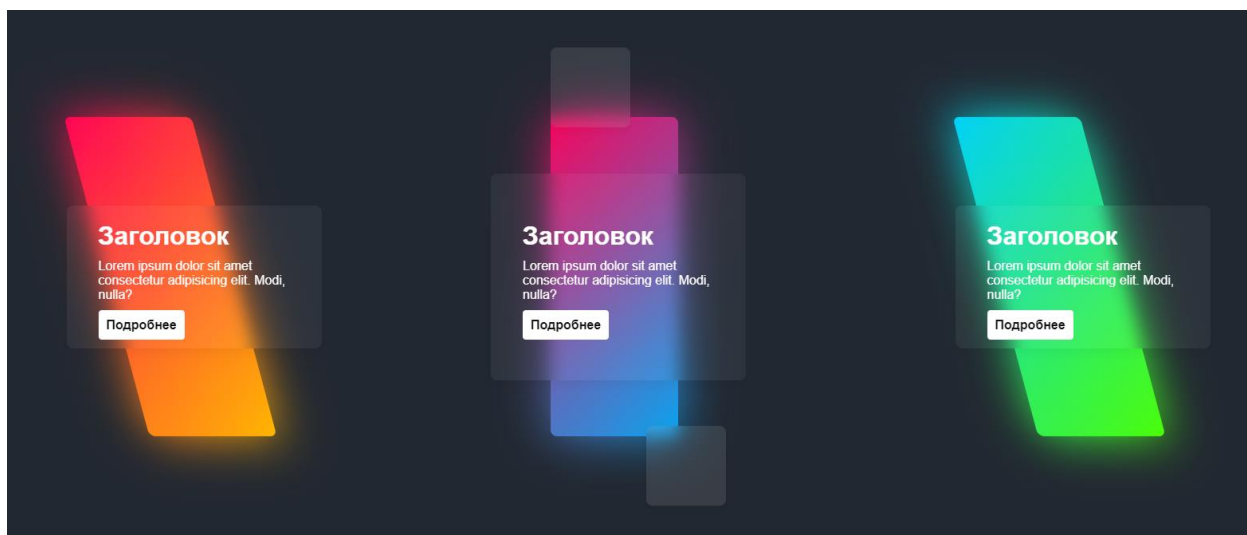
**Примечание.** В каждом элементе должны быть использованы CSS-переменные и адаптивность (медиа-запросы, свойство flex-wrap или относительные единицы измерения: %, rem, em, vw, vh и т.д.). Контент страницы всегда должен пропорционально уместаться на экране устройств с шириной от 320px до 2560px.

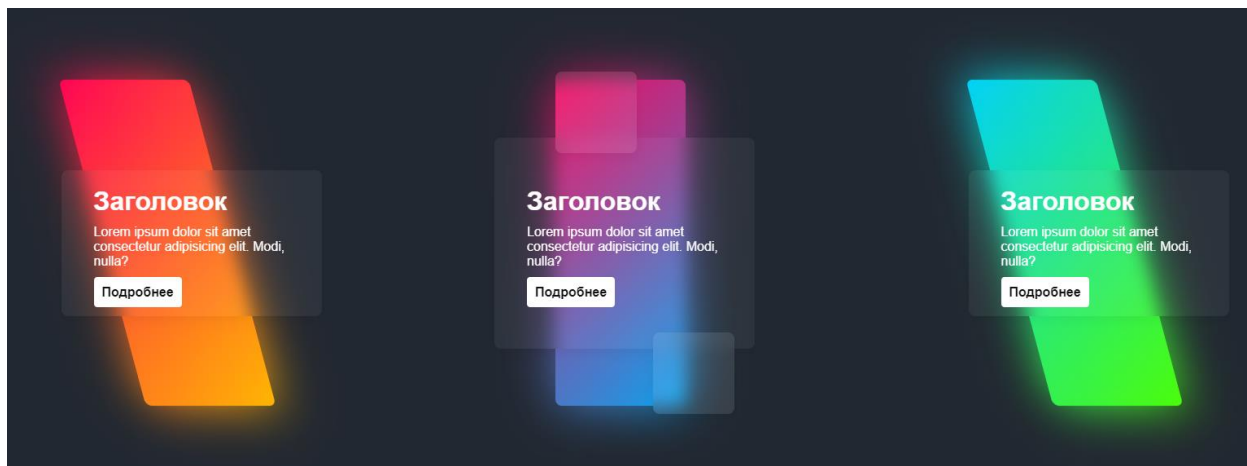
**Задача 1.** Создать три карточки в стиле glassmorphism с градиентным элементом сзади. Добавить плавную покадровую анимацию при наведении, как на фото ниже. Меньшие по размеру квадраты должны перемещаться. **Обязательно:** использовать псевдоэлементы «::before» и «::after».

До наведения:



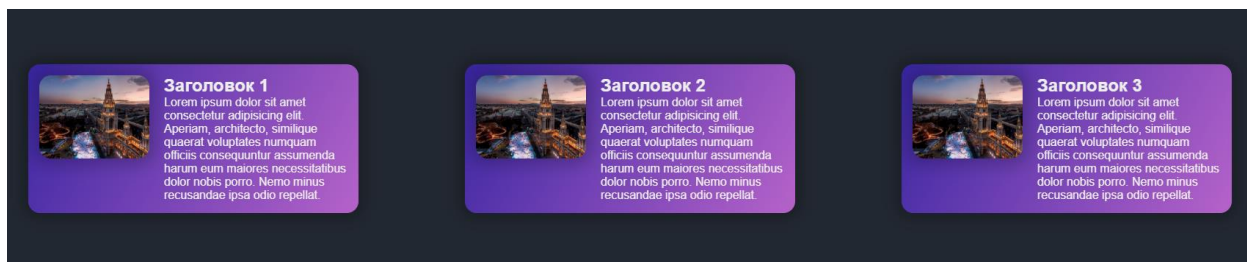
После наведения (включается покадровая анимация):





**Задача 2.** Создать 3-6 визиток. Добавить плавную покадровую анимацию при наведении. Сделать адаптив согласно примечанию выше.

**Обязательно:** использовать псевдоэлементы «::before» и «::after», а также функции свойства transform.

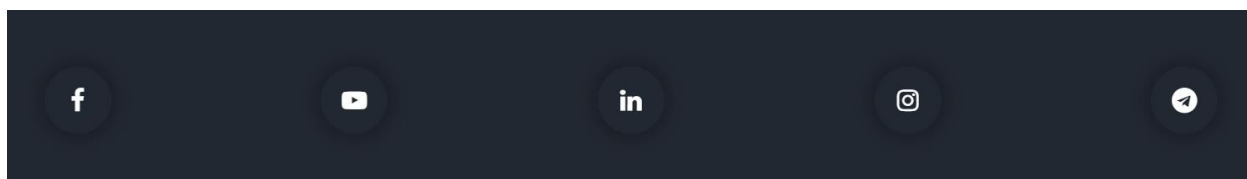


**Задача 3.** Сверстать 5 кнопок социальных сетей с плавной анимацией: при наведении сверху должен появляться градиент и закрывать весь предыдущий задний фон.

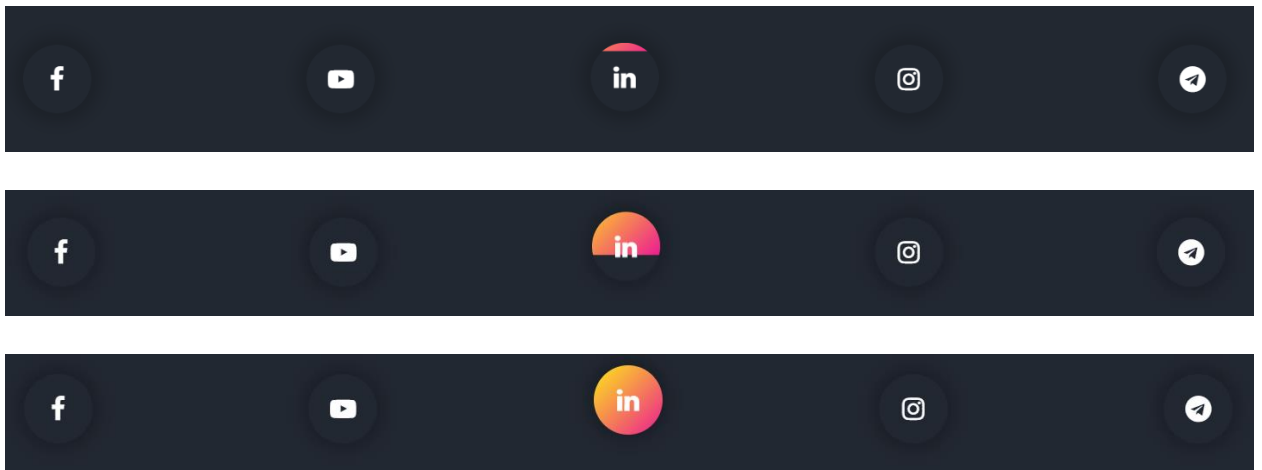
**Обязательно:** использовать псевдоэлемент.

Пример:

До наведения:



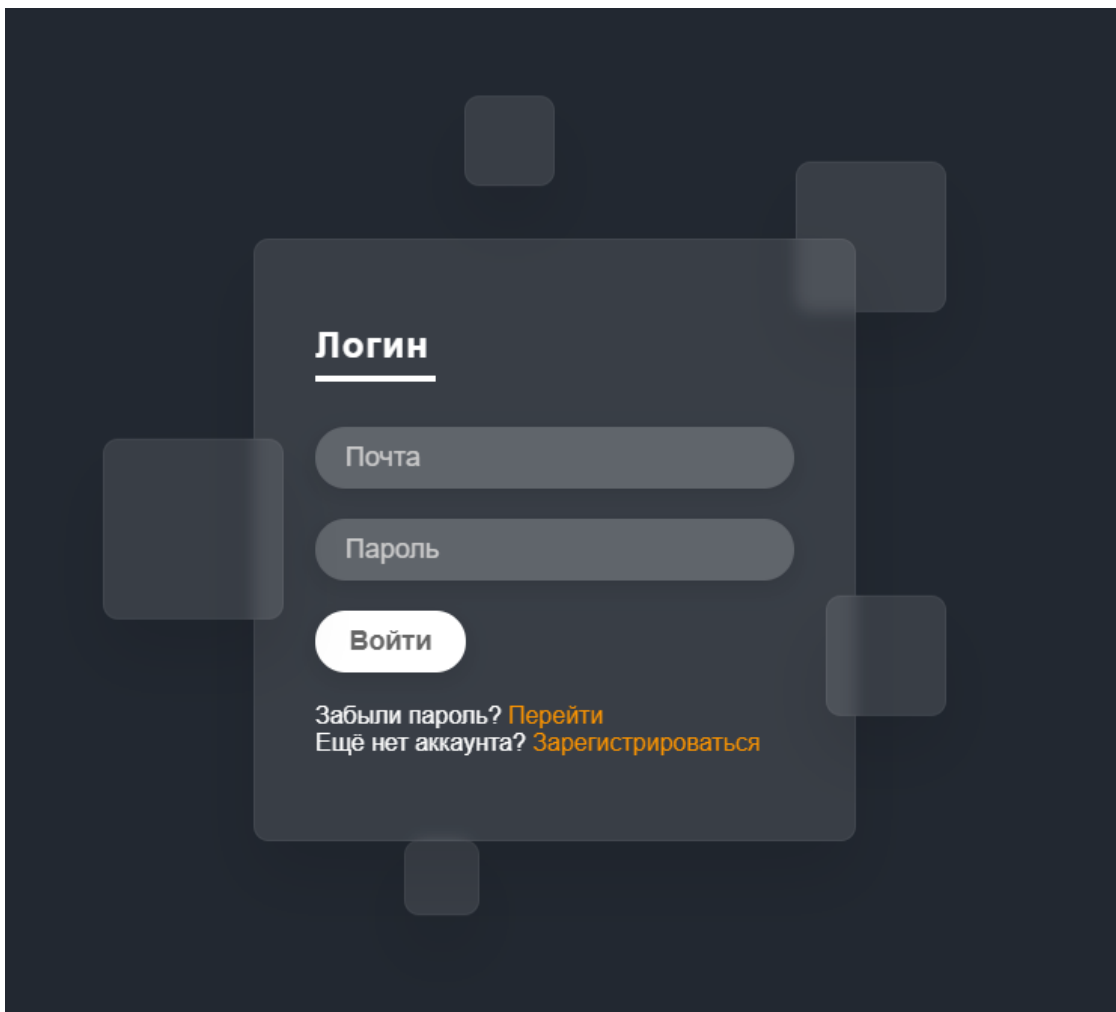
После наведения:

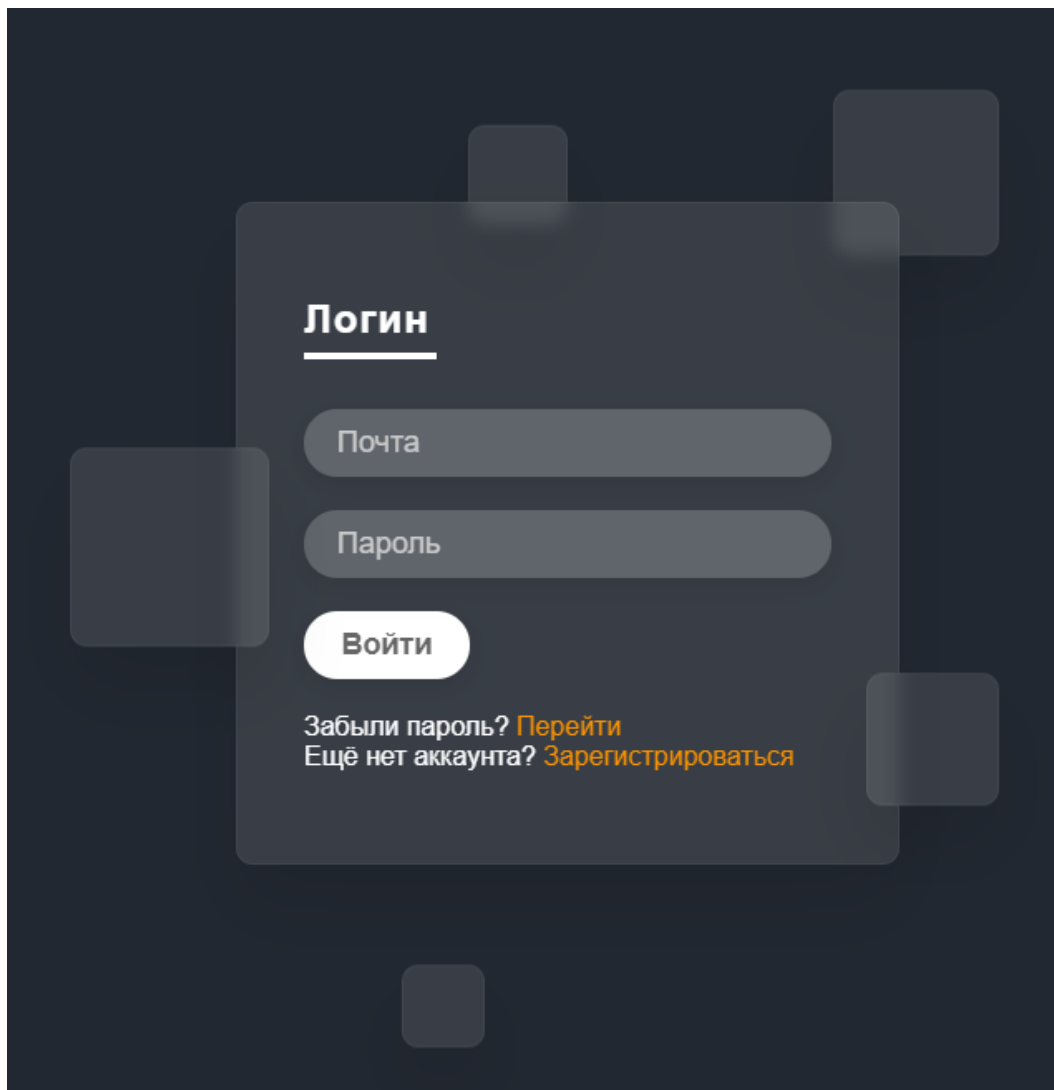


**Задача 4.** Создать форму логина в стиле glassmorphism с плавной покадровой анимацией. Меньшие по размеру квадраты должны быть анимированы и перемещаться в случайном порядке (используйте переменные и функцию `calc()`). Аналогично создать форму регистрации.

**Обязательно:** использовать псевдоэлемент, функции свойства `transform`, функцию `calc()`, переменные.

Пример:

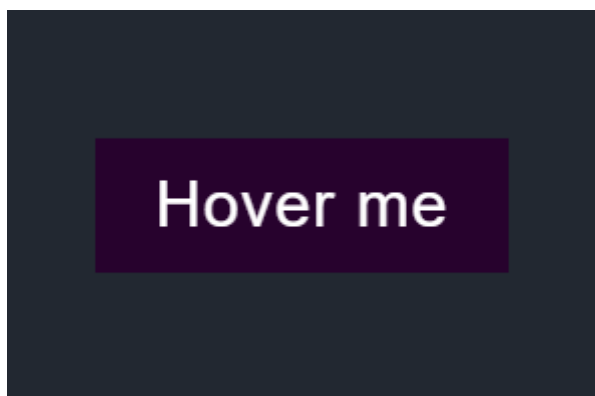




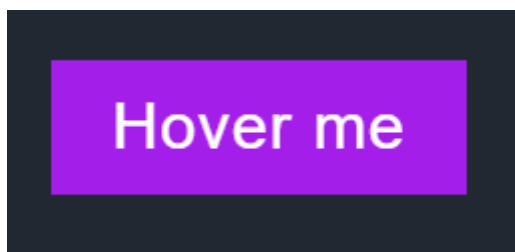
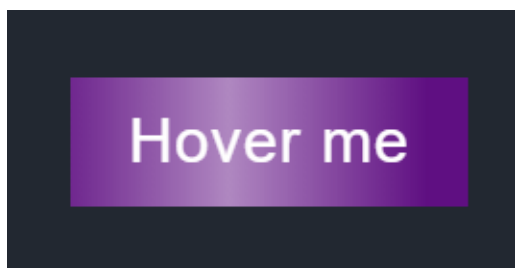
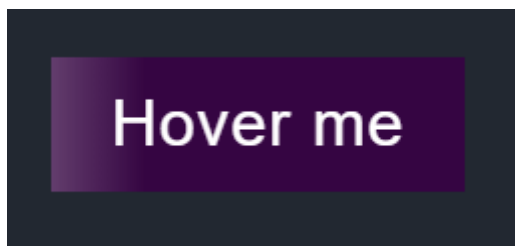
**Задача 5.** Создать кнопку. Использовать свойства `transition`, `transform` и псевдоэлемент «`::before`». Добавить плавную анимацию блика при наведении.

Пример:

До наведения:



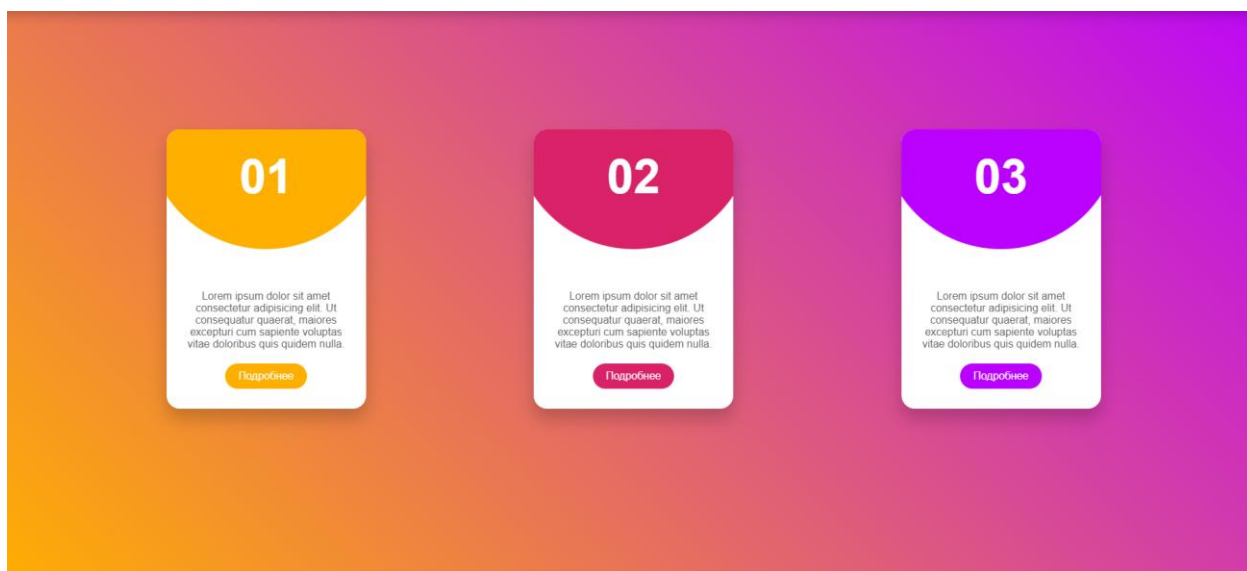
После наведения:



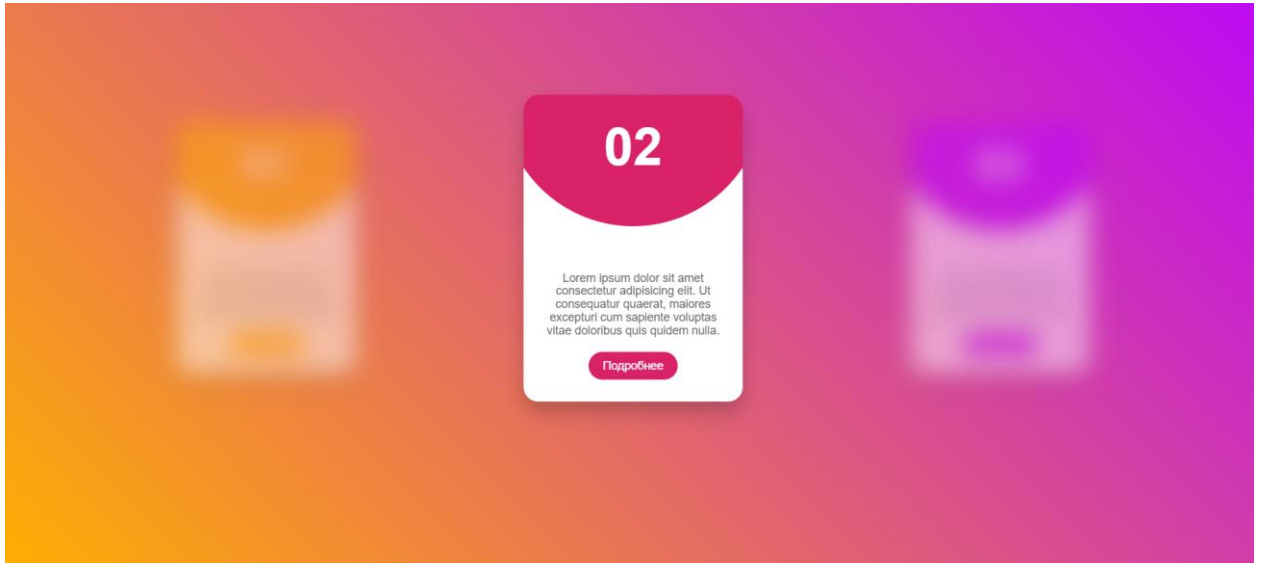
**Задача 6.** Создать три карточки. Использовать свойства модуля flexbox, transition, transform. Добавить плавную анимацию при наведении.

Пример:

До наведения:



После наведения:



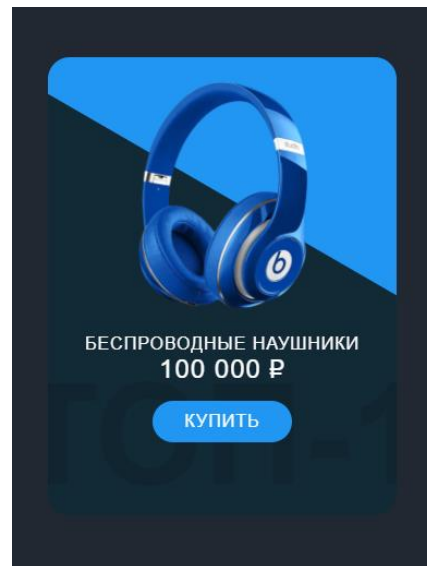
**Задача 7.** Создать 3-4 карточки любого товара. Использовать свойства модуля flexbox, transition, transform и псевдоэлементы «::before» и «::after». Добавить плавную анимацию при наведении.

Пример:

До наведения:



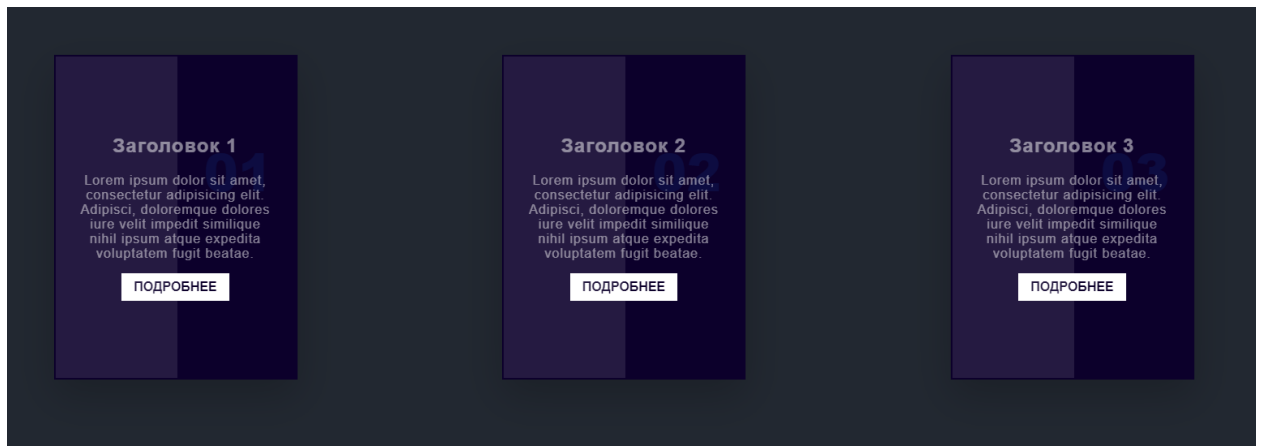
После наведения:



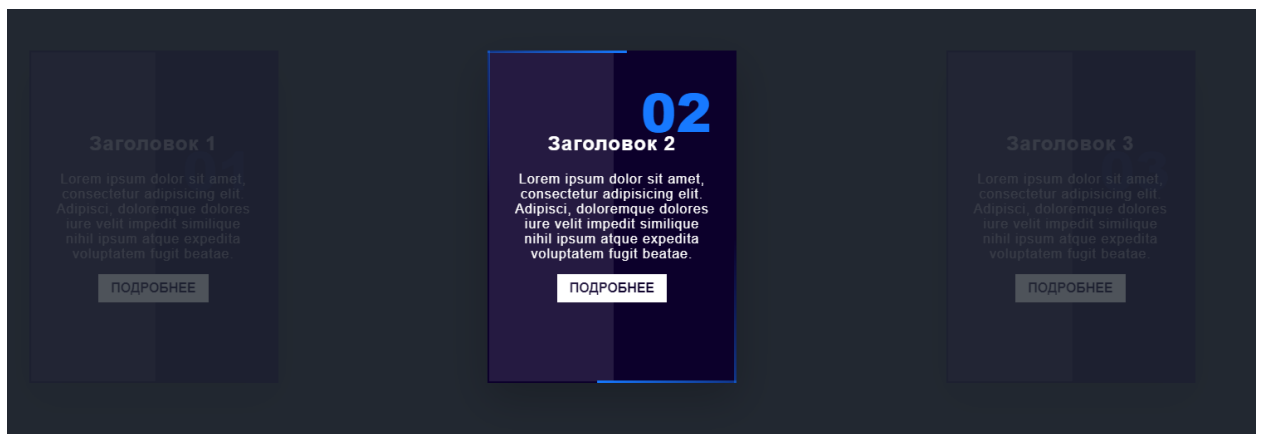
**Задача 8.** Создать три карточки. Использовать свойства transition, transform и псевдоэлемент «::before». Добавить плавную покадровую анимацию при наведении, как на фото ниже: выбранная карточка становится более яркой и вдоль её границ "протекают" лучи.

Пример:

До наведения:



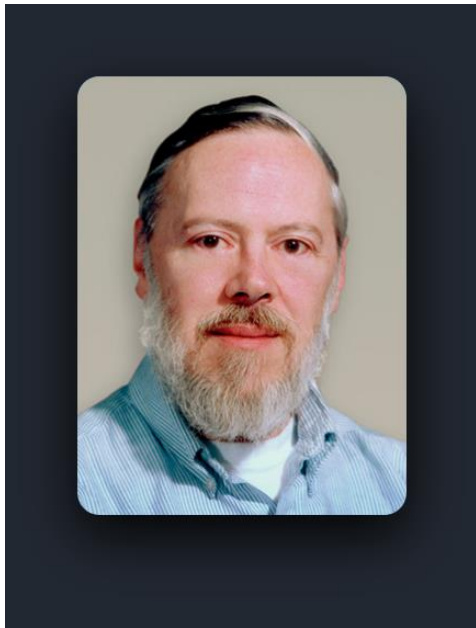
После наведения:



**Задача 9.** Создать 5 карточек выдающихся математиков, инженеров, физиков или программистов. Использовать свойства модуля flexbox, transition, transform. Добавить плавную анимацию при наведении.

Пример:

До наведения:



После наведения:

