



Frontend Task | HTML+CSS

Level: **Standard**

Duration ≈ **6+ hours**

Deadline: **03 June 23:59 EEST**

Завдання

Зверстати макет, сторінка блогу. Макет за [посиланням](#).

1. Необхідно зверстати сторінку блогу.
2. Сайт повинен підтримувати адаптивність. Як саме – на розсуд учасника.
3. У всіх інтерактивних елементів повинні бути реакції на наведення і активний стан. Якщо вони не вказані в макеті, то ви самі визначаєте, як саме вони повинні виглядати.
4. В реалізації можна використовувати CSS фреймворки, але буде звертатися увага на оптимізацію рішення.
5. В реалізації заборонено використовувати JS. Наприклад, якщо в макеті є слайдер, реалізувати тільки верстку з урахуванням, майбутнього підключення функціоналу.

Формат представлення результатів

1. Вихідні файли проекту підготовлені для збірки (gulp-проект, webpack і т.п.) – папка src.
2. Зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері – папка dist.
3. Рішення завантажити в Особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі Frontend_HTML_CSS_Standard.zip. Зверніть увагу, назви файлів всередині архіву та сам архів не мають містити вашого ім'я чи прізвища, а також нікнейму.
4. Для запуску рішення має бути не потрібно: піднімати сервер, щось збирати, робочий інтернет.
5. В архіві замість рішення не має бути посилання на GitHub або куди-небудь ще.
6. Рішення не має бути у відкритому доступі до моменту закінчення прийому робіт.
7. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:
 - a. містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
 - b. виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
 - c. виконана з допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

Судді будуть звертати увагу на:

1. Автоматизацію. Використовуйте системи збірки (gulp, grunt і т.д.).
2. Використання БЕМ або іншої широко розповсюдженої методології (OOCSS, SMACSS, і т.д.).
3. Використання концепції прогресивного поліпшення в розробці.
4. Показники [Lighthouse](#)
5. Верстку близьку до макету. Рекомендується використовувати Pixel Perfect розширення для Chrome, судді можуть використовувати його для перевірки вашої роботи.
6. Повністю закінчену верстку, за відсутні блоки зніматимуться бали.
7. Адаптивна верстка.
8. Коректну підтримку, там де це необхідно, touch подій.
9. Відповідність стандарту HTML 5.
10. Відповідність стандарту WCAG 2.
11. Підтримку останніх 2х релізів браузерів (Chrome, Firefox, Opera, Safari, IE).
12. Наявність анімацій та їх якість реалізації.
13. Використання нових технологій.
14. Якість коду/архітектури.

Критерії оцінювання:

Критерій	Максимальний бал
Валідність	10
Відповідність (Pixel Perfect)	64
Закінченість	48
Адаптивність	64
Код	20
Автоматизація	20
Оптимізація	30
Σ	256 балів

Найефективніші та найкращі рішення (на думку суддів) можуть отримати до **32 бонусних балів**.

[Дізнатись інформацію про суддів обраного напрямку.](#)

Зверніть увагу

1. Рішення необхідно вивантажити в Особистому кабінеті на сайті <https://devchallenge.it> за обраним напрямком до 03 червня, 23:59 (EEST). Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати, заповнивши [форму](#). Відповідь на своє запитання шукайте в [документі](#). Перш ніж надсилати запитання, перевірте [документ](#). Можливо, на ваше запитання вже є відповідь :)
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату.
4. Організаційні запитання надсилайте на пошту **team@devchallenge.it**
5. Оголошення результатів відбудеться 15 червня.

DEV Challenge 12 partners

facebook

Strategic partner

CROSS | OVER

General partner

EMPO

Strategic partner