

Zadatak je namenjen junior, medior i senior kandidatima, kao i kandidatima koji vise znaju HTML/CSS ili JS.

Za junior + poziciju dovoljno je uraditi do stavke 3, eventualno 4.

Tacka 4 ima dve opcije "a" i "b",
opcija "a" je namenjene za ljude koji imaju vece znanje iz HTMLa/CSSa
opcija "b" je namenjena za ljude koji imaju vece znanje iz JSa.

Zadatak je pozeljno uraditi u nativ JSu i CSSu, ali moguće i koriscenje nekog od popularnih frameworka.

Resavanje zadatka treba pristupiti na nacin kao da je u pitanju dugorocni projekat.

Resenje zadatka treba zapakovati (zajedno sa .git folderom unutra) i dostaviti u zip arhivi.
Svaka tacka zadatka treba da bude uradjena u posebnoj grani, a konacno resenje u master grani.

ZADATAK:

0. Treba napraviti SPA (Single Page Application) koja prikazuje informacije o automobilima sa APIa i vizuelno prikazuje njihove brzine.

1. Napraviti poziv ka APIu (URL:
<http://www.json-generator.com/api/json/get/bQJcQFdAGG?indent=4>) koji ce vratiti JSON

2. Prikazati podatke koje ste dobili sa APIa na nacin na koji je to prikazano u wireframeu 1 (FE_zadatak_1.png), box treba da sadrzi sliku automobila i naziv.

3. Napraviti input polje koje ce filtrirati listu vozila po imenu i updetovati prikaz podataka iz tacke 2. kao sto je prikazano u wireframeu 2 (FE_zadatak_2.png)

4. Napraviti nacin da se automobil selektuje:

4a. Napraviti napredan nacin selektovanje vozila, koji podrazumeva da kad se predje mishem preko boxa, box okrene i na drugoj strani prikaze zatamljena slika, opis vozila i brzina kao sto je prikazano na wireframeu 3 (FE_zadatak_3.png). Klikom na box se odabere vozilo.

4b. Napraviti jednostavan nacin odabira vozila, sa checkboxovima.

5. Slike odabranih vozila prikazati na pocetku skale (start) kao sto je prikazano na wireframeu 4 (FE_zadatak_4.png), skala predstavlja duzinu puta od 50km

6. Napraviti dugme "Start", pritiskom na dugme, slike automobila treba premestiti na kraj skale (cilj) i oznaciti koji je I (zlatnom bojom), II (srebrnom bojom), III (bronzanom bojom) dosao do

cilja (u obzir se uzima samo brzina vozila), kao što je prikazano na wireframeu 5 (FE_zadatak_5.png)

7. Kretanje vozila od starta do cilja treba animirati, tako da brzina animacije odgovara realnoj brzini automobila (u obzir se uzima samo početno ubrzanje i brzina vozila)