



Frontend Task | HTML+CSS

Level: **Pro**

Duration ≈ **6+ hours**

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

Завдання:

Зверстати [макет](#) та реалізувати робочий фільтр, для пошуку шкіл.

1. Фільтр реалізувати за допомогою AJAX.
2. Данні про школи зберігати у JSON файлі, структура - на ваш розсуд.
3. Сайт повинен підтримувати адаптивність. Як саме – на розсуд учасника.
4. 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.
5. В заборонено використовувати CSS фреймворки.
6. Пошук реалізовувати не треба.
7. За реалізацію відображення результату фільтру на карті учасник отримує **бонусні 32 бали**.

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.
4. Зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері – папка dist.
5. Рішення завантажити в Особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі Frontend_HTML_CSS_Pro.zip. Зверніть увагу, назви файлів всередині архіву або сам архів не мають містити вашого ім'я чи прізвища, а також нікнейму.
6. В архіві замість рішення не має бути посилання на GitHub або куди-небудь ще.
7. Рішення не має бути у відкритому доступі до моменту закінчення прийому робіт.
8. 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 звертатимуть 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 vanilla javascript
4. Використання ES2015 + Babel.
5. Використання концепції прогресивного поліпшення в розробці.
6. Показники [Lighthouse](#)
7. Верстку близьку до обраного учасником макету. Рекомендується використовувати Pixel Perfect розширення для Chrome, судді можуть використовувати його для перевірки вашої роботи.
8. Повністю закінчену верстку, за відсутні блоки зніматимуться бали.
9. Коректну підтримку, там де це необхідно, touch подій.
10. Відповідність стандарту HTML 5.
11. Відповідність стандарту WCAG 2.

12. Підтримку останніх 2х релізів браузерів (Chrome, Firefox, Opera, Safari, IE).
13. Наявність анімацій та їх якість реалізації.
14. Використання нових технологій.
15. Якість коду/архітектури.

Критерії оцінювання:

Критерій	Максимальний бал
Валідність	10
Відповідність (Pixel Perfect)	48
Закінченість	48
Адаптивність	48
Код	20
Автоматизація	20
JS	32
Оптимізація	30
Σ	256 балів

За реалізацію фільтру на карті учасник отримує **бонусні 32 бали**.

[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