ГБПОУ Республики Марий Эл «МРМТ»

Допущен к защите

Зам. директора по УМР

\_\_\_\_\_\_\_\_\_И.Ю. Бурханова

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г.

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

РАЗРАБОТКА САЙТА ТУРАГЕНСТВА ПО ШВЕЦИИ

Работу выполнил

Студент группы П-32

\_\_\_\_\_\_\_\_\_Белоусов М. С.

Руководитель

\_\_\_\_\_\_\_\_\_Эйбин С.А.

2021

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc72928530)

[1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ 4](#_Toc72928531)

[1.1 Способы разработки сайта 4](#_Toc72928532)

[1.1.1 С помощью CMS типа Wordpress 4](#_Toc72928533)

[1.1.2 Разработка собственного кода без использования конструкторов и визуальных редакторов. 5](#_Toc72928534)

[1.2 Инструменты разработки 7](#_Toc72928535)

[1.2.1 Основной минимум инструментов 7](#_Toc72928536)

[1.2.2 Добавляемые на сайт расширения (библиотеки, фреймворки) 7](#_Toc72928537)

[1.3 Разработка макета веб-сайта 8](#_Toc72928538)

[2. Практическая раздел 9](#_Toc72928539)

[2.1 настройка программного обеспечения 9](#_Toc72928540)

[ВЕРСТКА СТРАНИЦ И РАЗДЕЛЕНИЕ КОНТЕНТА 10](#_Toc72928541)

[7.1 Верстка главной страницы 10](#_Toc72928542)

[7.2 Разделение контента 12](#_Toc72928543)

[7.3 Выделение меню сайта в отдельную сущность 13](#_Toc72928544)

[7.5 Обеспечение адаптивного дизайна. Брейкпоинты. 13](#_Toc72928545)

[8.1 Отправка данных с формы заказа билетов 15](#_Toc72928546)

# ВВЕДЕНИЕ

Интернет стал, наиболее эффективным средством рекламы и продвижения и является одним из важных элементов современной цивилизации. Интернет может удовлетворить все потребности современного человека: это покупки, заключение деловых отношений, поиск клиентов и так далее. Многие бизнес-организации получают львиную долю своих клиентов благодаря рекламе в интернете и в первую очередь заботятся о создании сайта своей организации. Поэтому создание сайтов стало очень популярным в наше время.

С помощью сайтов-визиток можно значительно увеличить число заказчиков, проследить заинтересованность людей за определенный период времени данными услугами и это как никогда актуально.

Процесс разработки сайта с нуля без использования конструкторов и систем управления содержимым (CMS), создание клиентской и серверной частей веб сайта с использованием HTML5, CSS и JavaScript достаточно трудоемкий.

Цель курсовой работы заключается в верстке сайта-визитки «TOURSWEDEN» без использования различных CMS и иных конструкторов, т. е. разработка кода своими руками.

В связи с этим были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть способы верстки сайта от самого простого, до самого технологичного.
2. Проанализировать существующие языки для написания сайта.
3. Проанализировать способы «оживить» сайт путём наложения анимациии.
4. Произвести установку необходимых инструментов для разработки.
5. Сверстать страницу.
6. Рассмотреть различные анимации и исходя из своих предпочтений обеспечить подвижность некоторых элементов.
7. Реализовать форму заказа билета.
8. Загрузить готовый проект в репозиторий github.

Практическая значимостьпроекта заключается в том, чтос разрабатываемый сайт будет размещен в сети интернет и будет приносить реальную пользу заказчику, а именно ОАО «ТурЛогистик»., который и заказал разработку этого сайта.

# ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1 Способы разработки сайта

Существует множество способов и подходов при разработке сайта. Все они кардинально или не очень отличаются друг от друга. Разберем несколько способов, которые мне известны и имеют значительные отличия в процессе разработки. Способы проранжированны от самого простого, но менее гибкого, к сложному, но максимально гибкому способу.

### 1.1.1 С помощью CMS типа Wordpress

Положительными моментами использования такого способа создания сайта являются то, что:

* к нему можно бесплатно скачать движок и шаблоны;
* WordPress имеет весьма обширный ассортимент шаблонов;
* быстро устанавливается;
* имеет понятную и простую административную панель;
* можно скачать дополнения и расширения (плагины);
* доступна возможность изменять код шаблона.

Главное преимущество WordPress, завоевавшее ему популярность — это его бесплатность.

WordPress удобен как для начинающего, так и для профессионала. Любому пользователю, пожелавшему запустить свой сайт или блог, всегда можно воспользоваться WordPress с большим количеством готовых шаблонов. Контент на сайт можно добавить при помощи визуального редактора, с которым справится любой работавший в MS Word. Администраторская панель интуитивно понятна, поэтому ее можно освоить за небольшой промежуток времени.

Для расширения возможностей шаблона можно установить плагины. Многие из них, подобно и самим шаблонам WordPress, можно скачать бесплатно. При желании отредактировать структуру сайта, отображение или стиль, можно изменив код в файлах шаблона.

А главное, что WordPress, благодаря плодотворной работе программистов и доступной установке официальных обновлений, в достаточной мере защищен от заражений, а появляющиеся прорехи — оперативно исправляются.

Конечно, имеются и минусы:

* довольно сложная структура проекта, необходимо разобраться, где что находится и как работает CMS, чтобы делать значительные изменения шаблонов;
* ощутимая на сервер нагрузка;
* иногда низкая скорость для загрузки веб-ресурса;
* небольшой набор базовых возможностей;
* дублирование изображений и страниц;
* огромное количество некачественно сделанных тем и расширений с ошибками;
* предвзятое отношение поисковых систем к сайту на бесплатном движке.

CMS WordPress, а именно масса дополнений, устанавливаемых к нему, существенно нагружают сервер, где размещен сайт. Чтоб избежать такой нагрузки приходится сокращать число дополнительных плагинов до самого возможного минимума, а главное, размещать сайт на качественном хостинге. Эти небольшие тонкости будут способствовать увеличению скорости загрузки сайта.

Еще один недостаток WordPress — автоматическая генерация дублей страниц, что отрицательно влияет на продвижение сайта. Также данный движок при загрузке изображений делает их копии, при этом в разных размерах.

Всеобщее использование WordPress, его достоинство и в то же время — недостаток, так как на его основе попутно с CLK создают и массу ГС или сателлитов. Поэтому поисковые системы настороженно относятся к новым сайтам на бесплатных CMS.

Изначально шаблон имеет ограниченный набор функций, но их можно расширить плагинами. Но помните, чрезмерное их количество может повлиять на скорость работы веб-ресурса.

Во избежание такой ситуации, дополнительно можно редактировать сам код. Однако понадобятся определенные навыки.

Вывод: создание сайта с помощью CMS требует некоторых навыков работы с конкретной CMS, либо на освоение может уйти дополнительное время. На создание собственной темы с уникальным дизайном может уйти немалое время, т.к. существуют определенные структуры, которым должна соответствовать тема, иначе она может просто не заработать или не все функции CMS будут в ней доступны.

### 1.1.2 Разработка собственного кода без использования конструкторов и визуальных редакторов.

Способ для тех, кто хочет, чтобы все работало «по их правилам». Полностью с нуля разрабатывается движок сайта, верстаются страницы и т.д. и т.п. В общем, здесь разработчик практически ничем не ограничен и выбирает инструменты разработки под свои задачи или согласно своим навыкам.

Разрабатывая интернет-магазин или социальную сеть с множеством постоянно изменяющихся данных в режиме реального времени, обычно используют React.js или Vue.js, т.к. эти технологии специально разрабатывались для выполнения именно такой задачи – удобной работы с множеством изменяющихся данных и взаимодействии между ними.

Разрабатывая простой форум или блог можно использовать PHP. Это позволит хранить в базе, добавлять и выводить на страницах данные, а также создать систему учета пользователей.

Если задачей является разработать простой сайт с минимумом функционала, основной целью которого будет предоставление информации, можно обойтись HTML, CSS и JS. Ведь все, что требуется от сайта – показать страницу пользователю и ничего более. Такой вариант может иметь место, если на сайт не планируется внедрение нового, более сложного функционала. Но иметь статичный сайт не есть круто, информация на сайте должна регулярно изменяться, добавляется новая, изменяется старая, это полезно для продвижения сайта в поисковых системах и для того, чтобы конечный пользователь сайта чувствовал, что сайт «живой». При простых статичных сверстанных страницах будет не так просто добавлять новую информацию, придется каждый раз редактировать код, а если эта информация отображается не на одной странице, то необходимо будет редактировать каждую — это значительно усложняет поддержку веб-сайта.

Был выбран второй вариант – написать весь код самостоятельно. От сайта не требуется серьезный функционал, однако некоторые функции будут присутствовать в проекте. В будущем будет проще разобраться в структуре проекта, когда будет создаваться полностью функциональный сайт.

## 1.2 Инструменты разработки

### 1.2.1 Основной минимум инструментов

HTML (от англ. HyperText Markup Language — «язык гипертекстовой разметки») — стандартизированный язык разметки документов во Всемирной паутине. Большинство веб-страниц содержат описание разметки на языке HTML (или XHTML). То, без чего не обойтись при создании веб-сайта. С помощью данного языка мы будем описывать все элементы сайта браузеру.

CSS (от англ. Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей) — формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки HTML. После описания элементов, необходимо кастомизировать их внешний вид.

JavaScript (аббр. JS) — мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили. Является реализацией стандарта ECMAScript (стандарт ECMA-262).

JavaScript обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам. Большинство браузеров (напри. Google Chrome) работают на JS и имеют собственный интерпретатор для работы с данным языком программирования. В браузере Google Chrome если множество методов языка JS, которые позволяют работать непосредственно с самим браузером прямо из консоли.

Все языки программирования из данного списка по умолчанию поддерживаются большинством современных веб-браузеров и это не станет проблемой.

### 1.2.2 Добавляемые на сайт расширения (библиотеки, фреймворки)

Фреймворки — это программные продукты, которые упрощают создание и поддержку технически сложных или нагруженных проектов. Фреймворк, как правило, содержит только базовые программные модули, а все специфичные для проекта компоненты реализуются разработчиком на их основе. Тем самым достигается не только высокая скорость разработки, но и большая производительность и надёжность решений.

Веб-фреймворк — это платформа для создания сайтов и веб-приложений, облегчающее разработку и объединение разных компонентов большого программного проекта. За счёт широких возможностей в реализациии бизнес-логики и высокой производительности эта платформа особенно хорошо подходит для создания сложных сайтов, бизнес-приложений и веб-сервисов.

Библиотека — это более простой компонент архитектуры программного обеспечения. Программная библиотека может быть использована просто как набор подсистем близкой функциональности, не влияя на архитектуру основного программного продукта и не накладывая на неё никаких ограничений.

Исходя из собственных соображений об написании кода только своими руками, было принято решение не использовать никаких расширений на сайте.

## 1.3 Разработка макета веб-сайта

Adobe Photoshop — многофункциональный [графический редактор](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80), разрабатываемый и распространяемый компанией [Adobe Systems](https://ru.wikipedia.org/wiki/Adobe). В основном [работает с растровыми изображениями](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80), однако имеет некоторые [векторные](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0) инструменты. Продукт является лидером рынка в области коммерческих средств редактирования растровых изображений и наиболее известной программой разработчика.

Figma — это графический онлайн-редактор для дизайнеров интерфейсов и веб-разработчиков. Сейчас это удобная, бесплатная альтернатива Photoshop. Большое преимущество платформы — возможность работать прямо в браузере. При этом есть и десктопная версия, которая также требует доступ к интернету.

PlatformaLP – профильный конструктор одностраничников. Система обладает качественным визуальным редактором и хорошим набором готовых шаблонов. Средства анализа и увеличения конверсии прилагаются.

Не смотря на простоту работы с конструкторами и иными средствами создания макетов, было принято решение не использовать их и не создавать макет, а попробовать импровизировать.

## 1.4 Выбор способа анимирования объектов

Анимация — один из основных трендов в современном сайтостроении. Элементы анимации в интерфейсах выносят их юзабилити на новый уровень, делая их интуитивно понятными и доступными обычному пользователю. На лендингах или, например,  корпоративных сайтах  она помогает более наглядно рассказать посетителю о вашем продукте или показать его преимущества.

Существует множество способов для анимации элементов на сайте. В основном элементы приводятся в движение с помощью CSS и JS.

CSS позволяет создавать простые анимации без использования JS.

JavaScript может быть использован для управления такими CSS-анимациями. Это позволяет делать более сложные анимации, используя небольшие кусочки кода.

JS имеет свои библиотеки для более эффективной работы анимации.

Рассмотрим некоторые из них.

[**GreenSock Animation Platform**](http://greensock.com/gsap) или [**GSAP**](http://greensock.com/gsap) — это, пожалуй, одна из самых функциональных JavaScript-библиотек для анимирования. Как говорят её создатели, это «новый стандарт для HTML5 анимации». Она имеет низкий порог вхождения, подробную документацию, высокую производительность, гибкость и совместимость со старыми браузерами. Важным преимуществом GSAP является также то, что библиотека умеет «анимировать» не только CSS или Canvas, но и **любую** числовую переменную **любого** JavaScript-объекта.

[**Tween.js**](http://www.createjs.com/tweenjs) является дополнением к easel.js — одному из самых популярных javascript-фреймворков для удобной и легкой работы с canvas. Тем не менее, tween не имеет никаких зависимостей и может использоваться как вместе, так и отдельно от easel. Основная задача библиотеки tween.js — это анимация в Canvas. И она отлично с ней справляется, делая за вас и упрощая многие вещи.

**Move.js** — javascript-библиотека, позволяющая делать всё то же, что и tween.js, только с использованием CSS3 и HTML5 вместо Canvas. Она является не самой легкой (как для JS), но одной из самых популярных. Набор заранее заготовленных видов анимации (поворот, наклон, ротация и тд.) делает её также одной из самых легких в использовании.

**jQuery** — [набор функций JavaScript](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0_JavaScript), фокусирующийся на взаимодействии [JavaScript](https://ru.wikipedia.org/wiki/JavaScript) и [HTML](https://ru.wikipedia.org/wiki/HTML). Библиотека jQuery помогает легко получать доступ к любому элементу [DOM](https://ru.wikipedia.org/wiki/Document_Object_Model), обращаться к атрибутам и содержимому элементов [DOM](https://ru.wikipedia.org/wiki/Document_Object_Model), манипулировать ими. Также библиотека jQuery предоставляет удобный [API](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B9) для работы с [AJAX](https://ru.wikipedia.org/wiki/AJAX). Разработка jQuery ведётся командой добровольцев на пожертвования. По статистике, почти 50% сайтов используют JQuery.

Но у всего есть свои минусы:

* у CSS есть аппаратное ускорение для плавных переходов со встроенной поддержкой в браузере, но правила объявляются в CSS и заставляет хитро изворачиваться в JavaScript, чтобы изменять значения динамически;
* jQuery познакомил с анимацией ряд других разработчиков, но он известен частыми проблемами с производительностью;
* [GreenSock](http://greensock.com/), [Tween.js](http://www.createjs.com/tweenjs) и Move.js улучшают производительность JavaScript, и отточены на множестве тестовых примеров практически до совершенства. Однако, они по-прежнему требуют поддержки и загрузки внешних библиотек.

Сейчас существует Web Animations API. Его цель — соединить мощь производительности CSS с плюсами и гибкостью JavaScript, и заставить сами браузеры следить за тем, чтобы это хорошо работало. Но поведение данной спецификации может измениться в будующих версиях, так как это **экспериментальная технология.**

WAAPI не планируется на замену существующим поведениям, а вместо этого объединяет различные способы и даже позволяет им взаимодействовать. Синтаксис похож на CSS, но добавляет переменные, элементы управления и вызов функций при завершении.

Исходя из вышесказанного было принято решение попробовать на практике данную спецификацию и применить ее в проекте.

# 2. Практический раздел

# 

## **2.1 настройка программного** **обеспечения**

**Visual Studio Code** — [редактор исходного кода](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80_%D0%B8%D1%81%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%B0), разработанный [Microsoft](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft) для [Windows](https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows), [Linux](https://ru.wikipedia.org/wiki/Linux) и [macOS](https://ru.wikipedia.org/wiki/MacOS). Позиционируется как «лёгкий» редактор кода для [кроссплатформенной](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C) разработки [веб](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5)- и [облачных](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B2%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) приложений. Включает в себя [отладчик](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%87%D0%B8%D0%BA), инструменты для работы с [Git](https://ru.wikipedia.org/wiki/Git), [подсветку синтаксиса](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%BA%D0%B0_%D1%81%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%BA%D1%81%D0%B8%D1%81%D0%B0), [IntelliSense](https://ru.wikipedia.org/wiki/IntelliSense) и средства для [рефакторинга](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B3). Имеет широкие возможности для [кастомизации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F): пользовательские темы, [сочетания клавиш](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%87%D0%B5%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%88) и [файлы конфигурации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B8%D0%B3%D1%83%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8). Распространяется бесплатно, разрабатывается как программное обеспечение с [открытым исходным кодом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), но готовые сборки распространяются под [проприетарной лицензией](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5)

Установка и настройка VS Code:

1. Загружаем последнюю версию VS Code.
2. Запускаем инсталлятор и следуем инструкциям: принимаем, добавляем все галочки, далее, ждем пока программа установится на наш ПК.
3. Запускаем приложение.
4. Заходим в настройки и задаем параметры табуляции.
5. Заходим во вкладку «Расширения» и устанавливаем необходимые нам дополнения для более удобной работы (Live Server, Prettier, Quokka.js и т.д.).
6. Создаем новый файл или новую папку (куда добавляем новые файлы с необходимым расширением и начинаем работу).

## 2.2 Разработка структуры проекта

Многостраничные сайты обычно разделяют на несколько страниц, также на отдельных страницах располагаются одинаковые части страниц, такие как header (шапка сайта) и footer (подвал сайта). В данном проекте такой вариант не используется так как сайт-визитка является одностраничным.

Проект состоит из каталога «styles», где хранятся файлы стилей.

Каталог «image» содержит изображения.

Каталог «images» содержит иконки.

Все скрипты, написанные на js, хранятся непосредственно в каталоге с html-страницами.

Каталог «fonts» содержит в себе используемые в проекте шрифты.

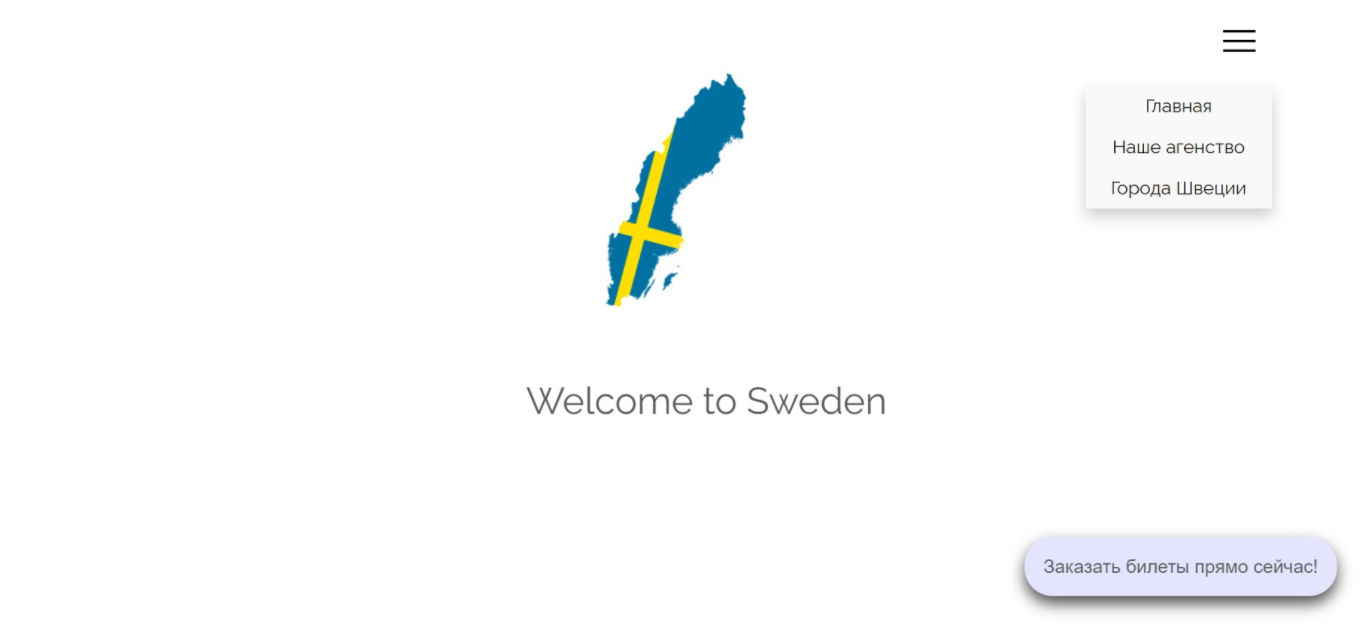
## 2.3 Верстка страницы

Так как макета не имеется дизайн сайта, будет браться из головы на основе других просмотренных сайтов.

Некоторые дизайнеры разрабатывают анимации которые хотят увидеть в проекте и только потом подстраивают под них контент проекта. В данном проекте будет верстаться сначала контент, а только потом уже анимация элементов.

Создается файл index.html и начинается верстка.

Было решено создать индивидуальную «голову» без лишний информации, дабы минимализировать проект.



В «голове» располагается дроплист, представляющий меню сайта.

Также была придумана висящая кнопка «Заказать билеты прямо сейчас!» для упрощения пользования сайтом, если пользователь захочет не рассматривать полностью главную страницу и сразу заказать билеты. Она ведёт к форме заполнения данных на aviasales.

Далее располагается один из самых главных элементов страницы – слайдер.

HTML код у данного элемента не большой (рисунок 3). CSS так же не содержит в себе ничего сложного (рисунок 4), однако эффект от данного элемента весьма впечатляющий.



Рисунок 3 – HTML код элемента слайдер

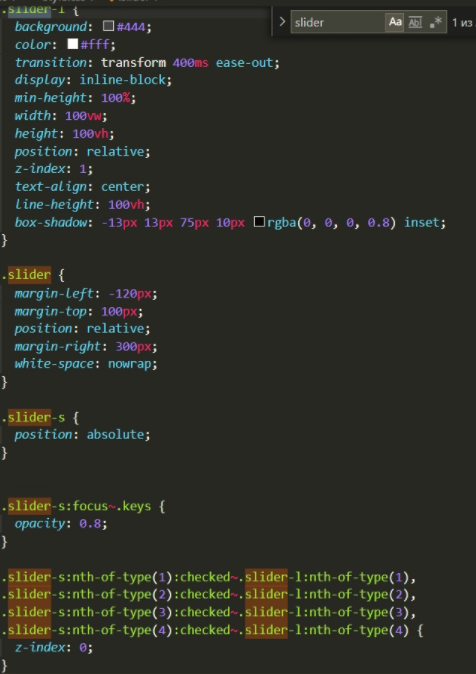


Рисунок 4 – кусок CSS код элемента слайдер

Далее расположен блок с описанием трёх городов Швеции (рисунок 5), для элементов которого есть эффект затемнения и выведение спойлера при наведении. Также при нажатии, он перекинет вас на страницу с информации об этом городе. (рисунок 6.1 и рисунок 6.2).

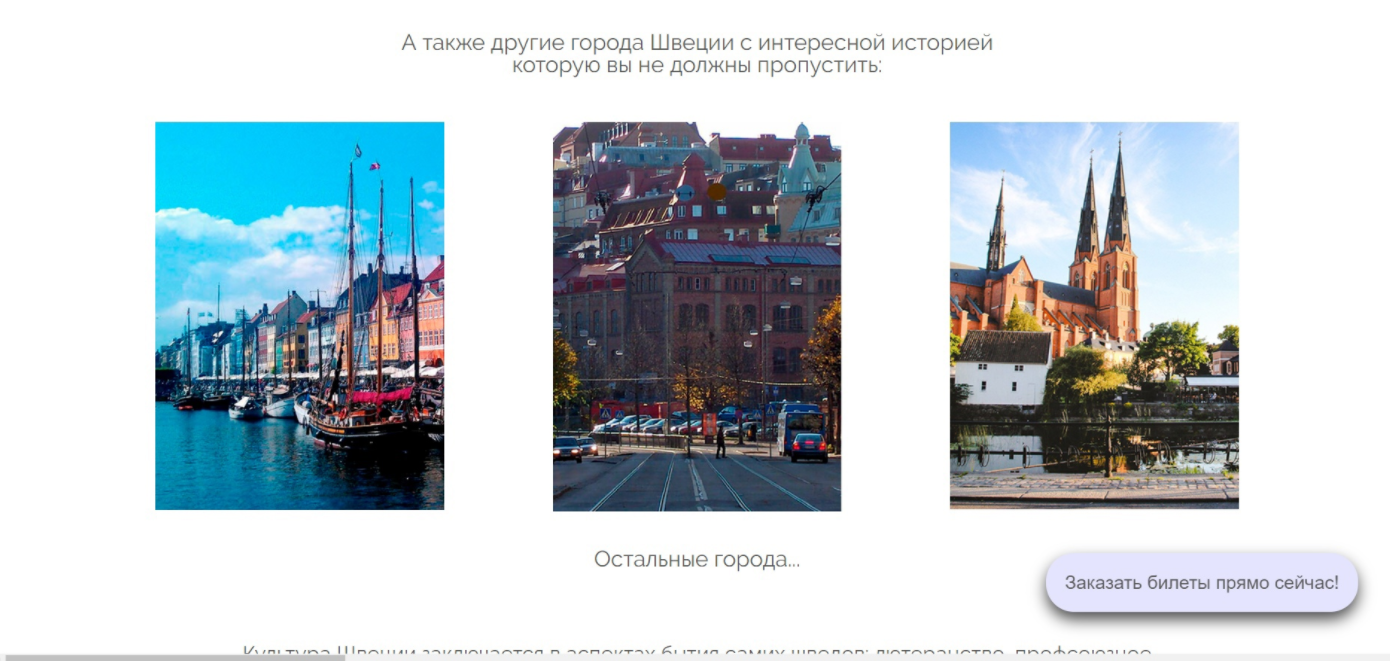


Рисунок 5 – вид блока с трёмя городами

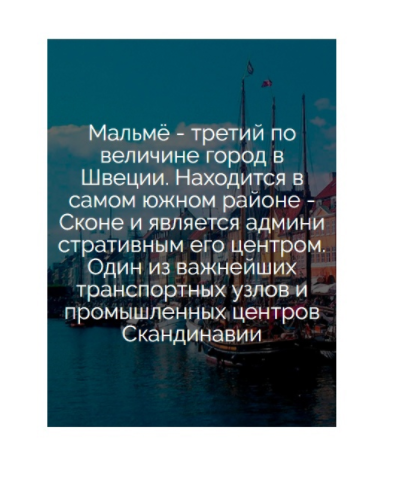


Рисунок 6.1 – Вид элемента при наведении

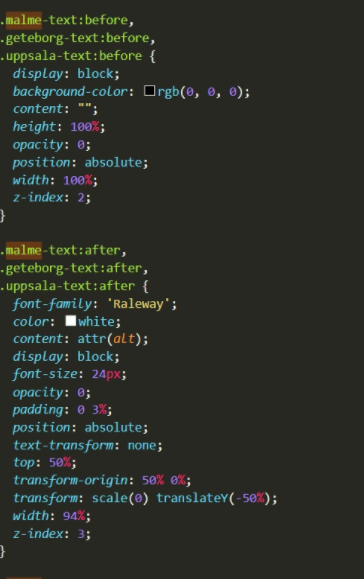
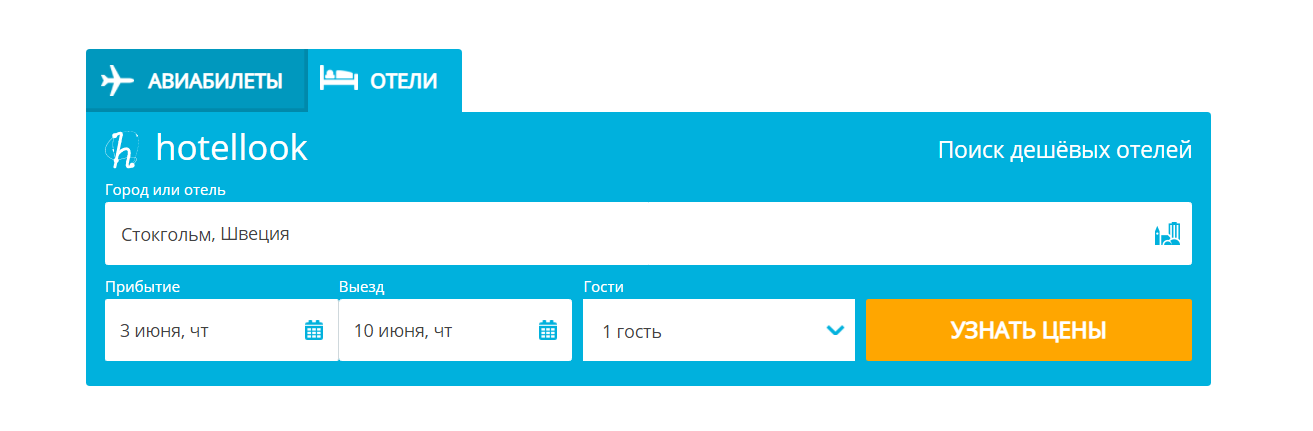
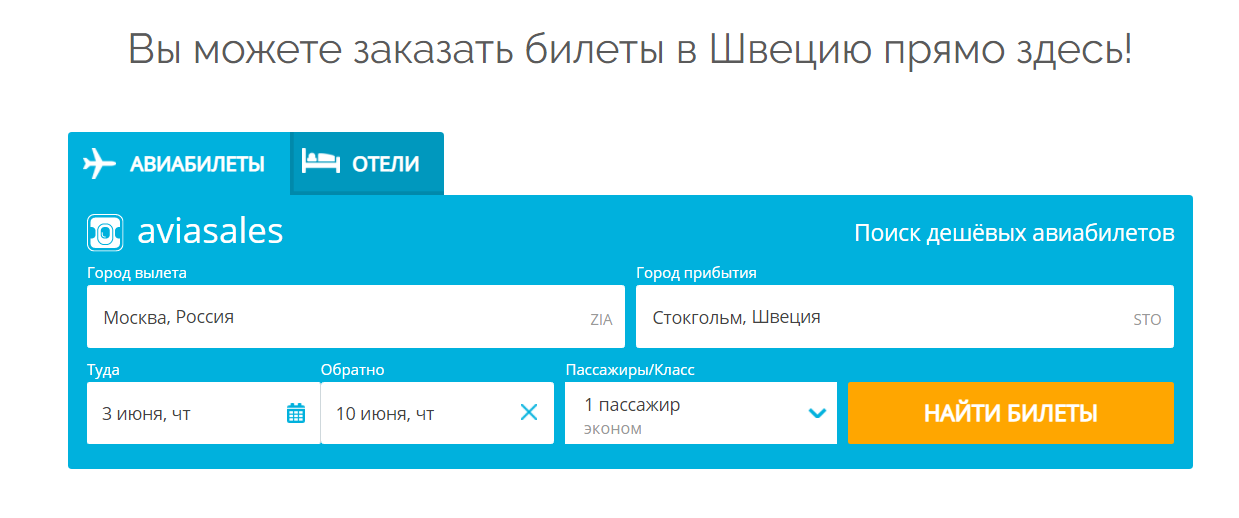


Рисунок 6.2 – кусок CSS код эффекта затемнения и показа спойлера

Дальше идут блоки с некоторой информации с использованием флексбокса.



Дальше идёт один из главных блоков с формой заказа билета на aviasales. Он был выполнен при помощи JS и библиотеки jQuery. В теории и крации, форма сама считывает введённые пользователем данных в формы и формирует ссылку на aviasales с этими параметрами. По умолчанию, были поставлены город вылета Москва и город прилёта Стокгольм без учитывания аэропорта. В этой форме пользователь может выбрать день вылета и обратный билет, количество пассажиров с собой. Также предусмотрена другая вкладка hotelbook, где можно выбрать отель для дальнейшего пребывания.

Именно сюда висящая кнопка перенаправляет вас, использую анимацию плавного скроллинга по всей странице.