

WEBFEJLESZTŐ

Skills Junior 2022

3. forduló

Bevezető

Egy jól ismert fejlesztő cég a közreműködésedet kéri az egyik projektjéhez. A backend már elkészült PHP és Laravel segítségével. Neked nem kell, illetve nem is szabad hozzányúlnod a backendhez, csupán a frontendet kell a leírásoknak megfelelően elkészítened.

Egy One Page weboldalt kell elkészítened egy utazási irodának, amelyik jelenleg Londonba szervez hétvégi bevásárló utakat. Az oldal egyrészt egy kis ízelítőt mutat be a városról, illetve a látványosságokról, másrészt lehetőség van lefoglalni egy utazást egy egyszerű űrlap kitöltésével.

A projekten belül a `public` mappában kell dolgoznod. A weboldalhoz a mintákat is itt találod. Az elkészítendő oldal a `london.html`, ennek itt a helye. A képek helye az `img` mappában van, a CSS és JavaScript fájlok pedig rendre a `css` és `js` mappákban.

A feladat részeinek leírása

A feladat megoldása három részre bontható.

1. Első lépésként – annak érdekében, hogy a keresőmotorok be tudják olvasni az oldalt a szolgáltatás indulás előtt – egy egyszerű statikus oldalt kell elkészíteni, ami bemutatja Londont.
2. Az oldal egyik fontos része a londoni látványosságok bemutatása, így legalább a Big Ben jelenjen meg az oldalon. A fejlesztői cég az ügyféllel együttműködve folyamatosan tölti fel az adatbázisba az adatokat, így amennyiben egy már elkészült, nem lehet nagy feladat elérni, hogy a látványosságokat véletlenszerűen jelenítse meg az oldalon egy API hívással.
3. Az ügyfelek véleménye fontos, így a látványosságok értékelését kell működésbe hozni. Mivel a megrendelő utakat szeretne értékesíteni, így ezt a funkciót is meg kell valósítani.

Első rész

Az oldal tetején jelenjen meg egy navigációs sáv, ami a böngésző ablak teljes szélességében jelenjen meg. Az ügyfél kedvenc színének a színkódja `#025a70`. Ez legyen a navigációs sáv háttere, továbbiakban legyen ez az elsődleges szín a különböző elemeknél. Az oldalon található világosabb színeket a szín áttetszőségével érd el! A menü olvashatóságának kedvéért válassz ehhez megfelelő kontrasztos szövegszínt.

A Brand helyén szerepeljen egyszerűen „London”, továbbá készítsd el a „Bevezető” és a „Látványosság” menüpontokat. Ezek az oldal megfelelő részére gördítsék a felhasználót finoman, arra odafigyelve, hogy a menü mindig az oldal tetején látszódjon, de ennek ellenére az oldal alcímét ne takarja ki a görgetés után!

Mobil nézetben a menüpontok egy hamburger menü segítségével kerüljenek megjelenítésre, az egyes menüpontok egymás alatt!

A menü alatt egy képváltó jelenjen meg, ami:

- a böngésző ablakának teljes szélességében terüljön el, egy képpont eltartás nélkül;
- az `img/banner` mappában található három képet jeleníti meg;
- a lapozó nyilakat jobbra és balra is megjeleníti;
- az alján megjeleníti, hogy hány elemből áll, illetve az aktívat kiemeli, kattintásra a megfelelő elemre lapoz!

Az oldal fő tartalmi része egy fix szélességű tárolóban található. A Londont bemutató részhez a szöveges tartalom a `london.txt`-ben található, ahol a címet a bekezdések követik. A blokkot egy fekete-fehér ábra zárja.

Az oldal alján alakítsd ki a kéthasábos `footert` a minta alapján!

A címek esetén ügyelj arra, hogy mobilon kisebb betűmérettel jelennek meg, mint tablet, vagy annál nagyobb kijelzőjű eszközök esetén! A mintának megfelelően állítsd be!

Második rész

A látványosságok blokk kialakításához a `london-eye.txt` tartalmazza a London Eye példa adatait. A tartalom kialakítása során felhasználhatod ezeket az adatokat, de a későbbiekben egy megadott API végpontról (`/api/poi/random`) kell majd betöltened a szükséges adatokat. Erről részletes leírást találsz a `README.md` fájlban. Az oldal betöltésekor egy API hívással jelenítsd meg az első látványosságot!

Egy sávban jelenjen meg a nevezetesség neve a bal oldalon, továbbá az értékelése a jobb oldalon! Az értékelést két tizedesjeggyel jelenítsd meg!

Alatta jelenjen meg a kiemelt főkép, illetve egy bekezdésben a leírása! Végezetül szükség lesz két gombra. Az első egy „Galéria” feliratú gomb, melynek lenyomására egy lenyíló részben jelenjenek meg a látványossághoz tartozó galéria képei, az `order` által meghatározott sorrendben.

Amennyiben az egeret a felhasználó a képre viszi, úgy a mérete növekedjen meg, továbbá kapjon `darkred` színű kiemelést a kép körül.

A másik gomb az „Új látványosság megtekintése” legyen! Ennek a segítségével lehet egy másik látványosságot betölteni.

Harmadik rész

A látványosságok részénél az értékelés pontértéke után jeleníts meg öt csillagot! Ebből annyi legyen kitöltve, mint az értékelések átlaga! Félig kijelölt csillag nincs, matematikai kerekítés segítségével határozd meg pontosan hányat kell kitöltötten megjeleníteni. Ennek a kialakításához a `star_empty.png` és `star_filled.png` képeket használhatod.

Amelyik csillagra kattint a felhasználó, egy annak megfelelő (egész) értékű értékelést kell rögzíteni. Például a negyedik csillagra kattintva 4-es értéket kell a szervernek továbbítani egy POST metódussal meghívva az `/api/rating` API pontot. A leírás ehhez szintén a `README.md` fájlban található.

A foglalási részhez bővítsd ki a menüt egy „Foglalás” menüponttal!

A foglalási űrlap elkészítéséhez a szükséges űrlapelemeket úgy készítsd el, hogy könnyen el tudj küldeni a `/api/booking` végpontnak, aminek a leírása a `README.md` fájlban található! Figyelj rá, hogy csak a helyesen megformázott adatot fogadja el!

A foglalás menete a `README.md` fájlban található. Ezek figyelembevételével a „*Költségek számítása*” gombra kattintva számítsd ki, hogy a lefoglalandó utazás mennyibe is fog kerülni! Amennyiben szombati napon nem a repülőt választja a felhasználó, úgy a „*Szombati indulással csak repülő választható!*” hibaüzenetet jelenítsd meg a költségek helyett.

További információk

A feladat elkészítéséhez a képek az `img` mappában találhatóak, ezek felhasználásával kell a feladatot megoldanod. Amennyiben a feladat megoldásához szükséges módosíthatod, vagy létrehozatsz új állományokat ezek felhasználásával.

A feladat megoldható HTML, CSS és JavaScript felhasználásával. Az oldal rácsszerkezete a Bootstrap-re épül, illetve felhasználja bizonyos komponenseit, formázásait. A szerkezet kialakításánál, vagy egyes elemek elhelyezésénél a Bootstrap helyett használhatsz akár CSS FlexBox, vagy CSS Grid Layout-ot is. Amennyiben úgy érzed a jQuery elősegíti a munkád, használd bátran.

Felhasználható technológiák és segítség:

- HTML
- CSS
- JavaScript, jQuery
- Bootstrap 4 / Bootstrap 5
- Zeal (Offline dokumentáció)

A projekt elkészítésekor az alábbi alapelveket vedd figyelembe:

- Ügyelj arra, hogy az elkészített kód szabványos legyen!
- A JavaScript kód lehetőség szerint működjön strict mode-ban!
- Ahol lehet és célszerű használj szemantikus HTML elemeket!
- A tervezés során mobile first szemléletet kövesd!
- Az oldal működjön Firefox, illetve Chrome böngészőkben!