



Цифровая олимпиада «Волга-ИТ'Х»

Номинация «Вёрстка»

Задание очного этапа

Для участников подготовлен макет, на котором изображены три экрана одной страницы, видеофайл с демонстрацией анимации страницы, папки с изображениями, иконками и шрифтами.

Макет страницы выполнен в формате xd. Для открытия файла вы можете использовать бесплатную программу Adobe XD (<https://creative.adobe.com/ru/products/download/xd>);

На первом экране, после загрузки страницы, начинается проигрывание стартовой анимации. После ее завершения, продолжается зацикленное воспроизведение анимаций движения фотонов по кривой и пульсации света лампочки.

На втором экране размещены три карточки. Необходимо предусмотреть корректное отображение экрана при увеличении или уменьшении количества карточек (минимум 2, максимум 5). При клике на карточку происходит смена картинки, увеличение ширины карточки.

Кнопки на закрытие и открытие карточки при hover'е заполняются белым цветом снаружи (по маске).

На третьем экране размещены 4 пина с анимацией пульсирования. При клике на пин стартует анимация появления текстового блока. При клике на любое свободное место, текстовый блок скрывается.

Переход между экранами осуществляется полностью (т.е страница не может остановиться в промежутке между двумя экранами). Смена экранов

происходит при прокрутке колесика мышки, либо при нажатии клавиш со стрелками.

Для большинства анимаций временная функция имеет вид `cubic-bezier(.37,0,.27,1)`. Исключение составляет движение фотонов по проводу (для них используется линейная функция) и мерцание лампочки на Powerbank'е (для нее используется `easy-in-out`) на первом экране.

Общие требования

1. Визуальное соответствие работы макету задачи;
2. Соответствие анимации видеоролику;
3. Проект должен корректно отображаться и работать в браузерах Chrome, Firefox, Safari, Opera;
4. Сайт должен нормально смотреться во всех стандартных разрешениях от 1920 и выше, не иметь горизонтального скrolла;
5. Адекватное отображение страницы при смене текстового наполнения;
6. Верстка должна соответствовать стандарту HTML5;
7. Внутри проекта должны быть все необходимые для его работы файлы (html, css, js, изображения);
8. При использовании CSS/HTML-препроцессоров, JS-транспилаторов, систем сборки, необходимо предоставить исходники файлов;
9. Если вы используете системы сборки (Gulp, Grunt, Webpack), необходимо приложить инструкцию, как собрать и запустить проект.
10. Преимущества имеют проекты, которые придерживаются какой-либо методологии для веб-разработки (например, БЭМ);