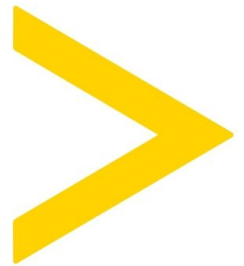


Завдання
Етапу Фіналу
DEV Challenge 11
Номінація Front-end developer (HTML+CSS)
Категорія Standard



1. Завдання

Зверстати [макет](#) “Всі. Свої”. Головну сторінку та сторінку маркету.

Файл [презентація](#).

Всі файли знаходяться за [посиланням](#).

Деталі завдання (вимоги до макету):

1. поведінку реалізувати згідно [відео](#);
2. 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;
3. в реалізації можна використовувати CSS фреймворки, але буде звертатися увага на оптимізацію рішення;
4. сайт повинен працювати на всіх пристроях. Адаптивність згідно макету.

2. Формат представлення результатів

1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Прізвище Ім'я.zip**, у якому мають бути наступні файли:
 - 1.1. вихідні файли проекту підготовлені для збірки (gulp-проект, webpack і т.п.) - папка **src**;
 - 1.2. зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері - папка **dist**.

Зверніть увагу, що назва архіву - єдине місце, де ви вказуєте свої персональні дані. Назви та зміст файлів всередині архіву не мають містити вашого ім'я чи прізвища. Перед завантаженням архіву обов'язково відкрийте його і перевірте, чи в назвах папок ваше рішення не додалося автоматично.

2. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:
 - 2.1. містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
 - 2.2. виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
 - 2.3. виконана за допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто;

3. Обмеження та критерії оцінювання

1. За наступний реалізований функціонал нараховуватимуться бали:

Критерій	Бали
Валідність	10
Відповідність	40
Закінченість	40
Адаптивність	40
Код	20
Автоматизація	10
JS	20
Оптимізація	20

2. Судді звертатимуть увагу на:
 - 2.1 автоматизацію. Використовуйте системи збірки ([gulp](#), [grunt](#) і т.д.);
 - 2.2 використання [BEM](#) або іншої широко розповсюдженої методології ([OOCSS](#), [SMACSS](#), і т.д.);
 - 2.3 використання концепції прогресивного поліпшення в розробці;
 - 2.4 верстку близьку до макету. Рекомендується використовувати [Pixel Perfect](#) розширення для Chrome, судді можуть використовувати його для перевірки вашої роботи;
 - 2.5 повністю закінчену верстку, за відсутні блоки зніматимуться бали;
 - 2.6 адаптивну верстку;
 - 2.7 коректну підтримку, там де це необхідно, touch подій;
 - 2.8 відповідність стандарту HTML 5;
 - 2.10 підтримку останніх 2х релізів браузерів (Chrome, Firefox, Opera, Safari, IE);
 - 2.11 наявність анімацій та їх якість реалізації;
 - 2.12 використання нових технологій;
 - 2.13 якість коду/архітектури.

4. Експерти



Олексій Калюжний

Front-end and WordPress teacher @Beetroot Academy. Чотирикратний переможець та тричі суддя Чемпіонату. Понад 8 років професійного досвіду.



Роман Вабіщевич

Керівник студії Front-end-y SE7ENSKY, на рахунку якої багато продвинутих та масштабних проєктів в Україні. Куратор курсу "Frontend Advanced" в Projector.

5. Контакти

1. Рішення необхідно вивантажити **до 18:00, 1 липня (EEST)** на Google Drive **за своїм особистим лінком, який ви отримали в листі від організаторів**. Після вичерпання часу ваш лінк стане неактивним. Після вивантаження рішення скачайте свій архів, відкрийте його і перевірте, чи не залишилося в ньому ваших персональних даних.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати в каналі своєї номінації в Slack - [Final DEV 11](#).
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату.
4. Організаційні запитання надсилайте у #general в Slack - [Final DEV 11](#).
5. Оголошення переможців відбудеться о 16:00, 2 липня (EEST).



General Partner



Strategic Partner



Strategic Partner

Development Center
Romania