

## Programátorský čtyřboj – disciplína č.2 – Programování Webu

Jednou ze schopností všeobecně zdatného programátora je umění prezentovat sebe nebo svou práci. K tomu může dobře posloužit webová stránka.

Úkolem této disciplíny je vytvořit pomocí HTML, CSS a JS (viz dále) webovou stránku hudebního festivalu podle přiloženého grafického návrhu – screenů v adresáři **./ZADÁNÍ-PŘEDLOHA** [zip archivu zadání](#). Základním úkolem je nakódovat stránku pro monitor, který máš k dispozici, pokud to zvládneš, bude úkolem udělat stránku responzivní, viz *Bonusy*.

Všechny dílčí obrázky, potřebné pro návrh, najdeš v adresáři **./OBRÁZKY** [zip archivu zadání](#).

Zadání a jeho soubory jsou k dispozici též na Githubu [https://github.com/DDMP6/web\\_2021](https://github.com/DDMP6/web_2021).

### Základní informace které nemusí být jasné z předlohy:

- Použijte Google fonts (<https://fonts.google.com/>) – nadpisy **Raleway**, ostatní texty **Nunito**.
- Rozměr fontů je na vás, měl by však poměrově odpovídat zadání.
- Hlavička je na stránce **zafixovaná** a při skrolování se pohybuje s oknem – při začátku skrolování se změní pozadí z průhledného na poloprůhledné a když se člověk vrátí zpět nahoru, tak se pozadí zase vrátí do průhledného stavu.
- Při kliknutí na Zobrazit vše se zobrazí **9 kontejnerů** s umělci, **bonus**: udělat plynulou animaci při zobrazení dalších umělců, při kliknutí na zobrazit méně, se opět zobrazí jen 3.
- Při kliknutí na více informací v kontejneru s umělcem se zobrazí více informací viz obrázek a pozadí ztmavne na čtvrtinu průhlednosti.
- Barvy pro gradient tlačítek: `rgb(122,63,145)`, `rgb(0,13,110)`
- Obrázky a kontejnery umělců mají zaoblené rohy a stíny.

### Bonus 1

- Při najetí na tlačítko plynulá změna pozadí na `rgb(25,25,25)` a textu na bílou a následně zase plynule zpátky.
- Udělejte webové stránky responzivní dle vlastního uvážení, jako breakpointy doporučuji: 480px – mobily, 780px – tablety, 1200px – menší notebooky, 1600 – větší notebooky a 1980+ velké monitory.
- Při zobrazení 1980px a více na šířku – nebude *body* 100 %, ale zastaví se maximální šířce 1980px a zároveň se doprostřed.

### Bonus 2

- Za pomoci JQuery udělejte plynulé skrolování mezi kotevními body – např. plynulý skrol k účinkujícím po stisknutí tlačítka nebo odkazu účinkující.
- Po stisknutí tlačítka Odebírat newsletter se zobrazí děková hláška přímo v tlačítku – viz obrázek a za 5 vteřin zase hláška zmizí a vrátí se obsah i barva tlačítka, taktéž se vyprázdní pole s emailem.

### Hodnocení

Obecně bude hodnocena podobnost s předlohou, kvalita a styl kódu.

- Podobnost se zadáním na běžné obrazovce – 40 bodů
- Responzivita – přehlednost a funkčnost – 25 bodů
- JavaScript – 25 bodů
- Přehlednost kódu – 10 bodů

### Odevzdání

Všechny potřebné soubory zabal do \*.zip archivu, tento archiv pojmenuj `prijmeni_j.zip`, kde „j“ je iniciála křestního jména a zašli na [olympiada-programovani@ddmp6.cz](mailto:olympiada-programovani@ddmp6.cz) nebo nahraj na náš Owncloud zde: <https://owncloud.cesnet.cz/index.php/s/uykqlxeodk9Rx2v> (nedej se zmást, že i po nahrání bude stále zobrazen stav „Uploading...“, pokud je soubor zobrazen v „Uploaded files“, nahrál se.) V případě, že odevzdáš postupně víc verzí, budeme hodnotit poslední odevzdanou verzi. Odevzdání je možné do čtvrtka 25.3.2021, 23:59.

Pro dotazy a podporu můžeš využít náš Discord <https://discord.gg/9PaJT8SY>

Hodně štěstí přejí DDM Praha 6 a Scriptmana!

