

Detaily, které nemusí být jasné z hlavní šablony

Dvě nejpoužívanější barvy kromě bílé jsou žlutá (#FAC81B) a červená (#E66768).

Horní menu je černá barva s průhledností 0.56.

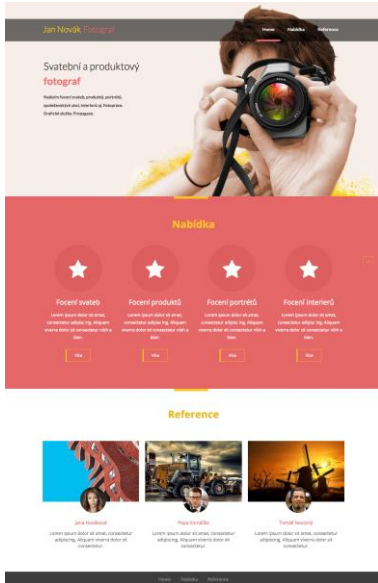
Po najetí myši na hvězdičku a nadpis v sekci Nabídka, by se tato hvězdička i s nadpisem měla obarvit na žlutou barvu, jako na obrázku:

Najetí na odkaz Více způsobí obarvení textu a rámečku na #6C6966:

Vpravo dole by měla být "přichycena" šipka bez ohledu na scrollování, která by sloužila k odscrollování nahoru (tuto funkci programuj, až když budeš mít vše ostatní - jde jen o šablonu).



Webová šablona stránek fotografa Jana Nováka



Na přiloženém obrázku je šablona, kterou máš za úkol nakódovat do HTML+CSS. Základním úkolem je nakódovat šablonu pro monitor běžného rozlišení, pokud to zvládneš, bude úkolem udělat šablonu responzivní, viz hodnocení.

Text tohoto zadání najdeš také v adresáři zadání v souboru README.html.

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

Obrázky pro responzivní chování k dispozici nejsou, takže je naprosto ve tvé režii, jak se s tím popereš. Základním pravidlem je, aby stránka vypadala přehledně pro libovolné používané rozlišení. Zpravidla to znamená vyřešit zalamování horizontálních objektů pod sebe, automatické roztáhnutí obrázků či jiných objektů na danou šířku. Zde je malá nápověda:

```
@media screen and (min-width: 800px) {  
    ...  
}
```

Výchozí HTML kód najdeš v souboru index.html. V něm můžeš udělat nějaké změny, ale měl by obsahovat téměř vše potřebné. Hlavní část práce by se měla odehrávat v souboru style.css. Vše by mělo být v rámci těchto dvou souborů, nevytvářej žádné podstránky apod.

Všechny potřebné obrázky najdeš ve složce images, není je třeba nijak upravovat.

Pokud budeš používat nějaké programy na předzpracování kódu, přilož v řešení jak zdrojový kód v nezpracované podobě, tak ve finální.

Pokud ti zadání přijde těžké, neboj se a zaměř se na věci, které ti jdou. Nemusíš například nakódovat sekci reference a patičku a radši se zaměřit na responzivitu, viz hodnocení. Zadání je udělané tak, aby to pro nikoho nebylo úplně jednoduché. Elektronickou verzi zadání stáhneš z adresy:

http://olympiada.ddmp6.cz/zadani_web_2022.zip

Hodnocení

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

Celkem je možné získat 100 bodů:

- Podobnost s předlohou pro běžnou obrazovku bez sekce reference a bez patičky: 40 bodů
- Sekce reference a patička: 10 bodů
- Responzivní chování šablony: 30 bodů
- Kvalita a přehlednost kódu: 20 bodů
- Bonus: pokud už máš opravdu všechno hotové, všechny změny, které nastanou po najetí myši, udělej plynulě
- Bonus 2: doprogramovat funkci skoku nahoru šipkou vpravo dole, viz výše

INFORMACE

Pořadatel soutěžní kategorie: Dům dětí a mládeže Praha 6 ve spolupráci se Scriptmana.com

Informační webová stránka: <https://olympiada.ddmp6.cz/>

Dotazy během Soutěžního dne: <https://olympiada.ddmp6.cz/podpora/>

Vyhlášení výsledků:

- výsledky budou k dispozici na internetu na adrese www.ddmp6.cz a <https://olympiada.ddmp6.cz/>

Odevzdání:

Své řešení zabalte do archivu (*.zip, *.rar, *.7z, *.tar.gz) a pojmenujte ve tvaru `prijmeni_jmeno.koncovka` a nahrajte na odkaz <https://owncloud.cesnet.cz/index.php/s/mtmkmPK5ga4df7e>. Pokud chcete nahrát řešení znovu, přidejte za původní tvar jména archivu podtržítka a číslovku 2, kterou a s každým dalším případným nahráním inkrementujte o jedna (například „novak_jan_2.zip“). Zda se soubor nahrál můžete zkontrolovat na odkazu <https://owncloud.cesnet.cz/index.php/s/3Wzltc5ebU7bWQI>.

Dotazy po skončení soutěžního dne: Tomáš Košťál, tel. 235 323 333, e-mail: tomas.kostal@ddmp6.cz