

Witryna oparta o szablon i biblioteki

Potrzeba szybkiej realizacji rozbudowanego projektu coraz częściej wymaga użycia gotowych fragmentów kodu, bibliotek, lub skorzystania z udostępnianych przez serwisy widżetów. Zadaniem webdevelopera będzie połączenie wszystkich komponentów w spójną całość oraz jedynie nieznacznego dostosowania ich do realizowanego pomysłu. Należy więc nauczyć się korzystać z dobrodziejstw projektów Open Source oraz narzędzi już raz napisanych. Przykładami takich projektów mogą być:

- mapa z **GoogleMaps** lub wideo z **YouTube** – widżety pozwalające na skorzystanie z fragmentu serwisu / platformy hostującego określoną usługę bez konieczności dostarczania wybranych funkcjonalności samodzielnie lub pisania ich specjalnie dla projektu.
- framework **jQuery** – jest to biblioteka, która ma za zadanie uprościć tworzenie skryptów pisanych w języku JavaScript. Zaletą jest uproszczona składnia. Wadą jest duża waga plików. Często użycie jQuery jest nie uzasadnione, a wręcz szkodliwe dla projektu.
- galeria **LightBox2** – skrypt ułatwiający przeglądanie zdjęć w obrębie jednej strony bez konieczności przeładowywania całej strony wraz ze zdjęciem.
- banery **NivoSlider** – skrypt oparty o bibliotekę jQuery pozwalający na automatyczne przesuwanie zdjęć z zastosowaniem rozbudowanych animacji.

Projekt układu strony

Logo Nazwa firmy / Klasa-Nazwisko	Karuzela banerów (tylko na stronie głównej)
Strona główna*	Treść główna (Landing page na stronie głównej)
O projekcie*	
Galeria*	
Multimedia*	
Dodatki*	
Kontakt*	Mapa (tylko na stronie głównej)
(pusto)	

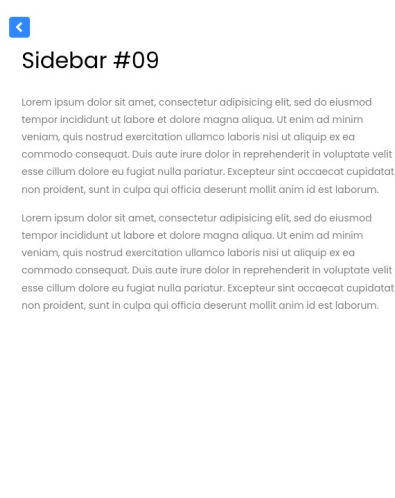
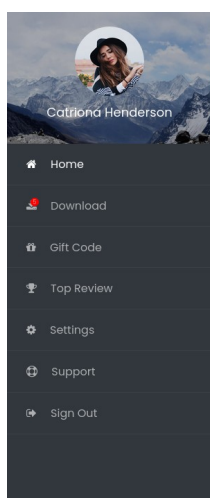
*Przypisanie zadań dla odnośników znajduje się na ostatniej stronie tego dokumentu.

Zadanie 1. Szablon

Znajdź gotowy szablon dla witryny, który będzie odpowiadał wizualnemu gustowi twórcy oraz spełniał poniższe kryteria:

- menu nawigacyjne po lewej stronie; menu jest statyczne, przesuwa się (scrolluje) wraz z treścią główną każdej strony,
- menu nawigacyjne jest zawsze widoczne (na wersji desktopowej witryny), nie minimalizuje się, nie ma dodatkowego menu,
- szablon w wersji HTML5, może być responsywny,
- braki w szablonie należy uzupełnić by dopasować go do *Projektu układu*.

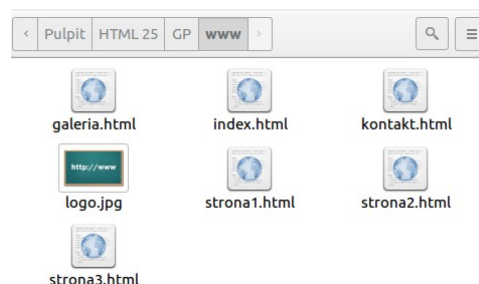
Przykłady:



Zadanie 2. Podstrony

Użyj pobranego i dopasowanego szablonu witryny, by stworzyć kolejne podstrony (*podobnie jak na obrazku z prawej*) zmieniając ich treść główną odpowiednio z kolejnymi lekcjami:

- Strona główna (index.html)
- O projekcie (artykul.html)
- Galeria (galeria.html)
- Multimedia (wideo.html)
- Dodatki (dodatki.html)
- Kontakt (kontakt.html)



Struktura katalogów powinna wskazywać na **porządek** w projekcie!!!

Zadanie 3. Kontakt

Szczegóły podstrony *kontakt* zostaną przedstawione na innych zajęciach - przede wszystkim należy zamieścić tam informacje kontaktowe z autorem projektu.

Przypisanie zadań dla odnośników witryny

Odnośnik	Zadanie	Opis
Strona główna index.html	Lib0. Szablon witryny Lib1. Osadzanie czcionki	Czcionka musi znajdować się na każdej podstronie tak jak Szablon, ponieważ jest wzorcem dla wszystkich następnych podstron
Strona główna index.html	Lib3. Karuzela banerów Lib4. Osadzanie map	Karuzela musi znajdować się WYŁĄCZNIE na stronie głównej witryny (plik index.html) tak samo jak mapa OpenStreetMap w stopce.
O projekcie artykul.html	Lib2. Artykuł semantyczny Lib6. Implementacja galerii	Ta podstrona w postaci artykułu-instrukcji, pokazuje kod użyty do załączenia czcionki oraz kilka screenów dot. tego zagadnienia
Galeria galeria.html	Lib6. Implementacja galerii	Na podstronie galerii ma być przedstawiona tylko galeria zdjęć z ich miniaturkami. Część tego zadania (zdjęcia w artykule) ma być wykonana na podstronie O projekcie (artykul.html)
Multimedia video.html	Lib5. Odtwarzacze wideo	Ta podstrona ma przedstawiać wszystkie możliwe sposoby osadzania Multimediów: podcasty AUDIO oraz listy i materiały WIDEO
Dodatki dodatki.html	-	Tutaj można umieścić treści z pozostałych zadań lub dodatkowe informacje, linki do innych witryn/serwisów
Kontakt kontakt.html	Lib4. Osadzanie map (GM)	Na stronie kontaktu należy osadzić formularz kontaktowy po jednej stronie oraz interaktywną mapę po drugiej stronie (OSM lub GM)

Kryteria oceny projektu

Ocenie podlegają następujące elementy i zagadnienia:

- dostosowanie wybranego szablonu do podanych wymagań wraz z ([0.5] + [składowe]):
 - zachowaniem układu [0.5],
 - użytą czcionką [0.5],
 - dopasowaną kolorystyką [0.5],
 - niechowającym się menu [0.5],
 - dostępными wszystkimi podstronami z menu w obrębie całej witryny [0.5],
- zastosowanie i poprawne działanie wszystkich bibliotek przerabianych na warsztatach [0.5],
- utrzymanie przejrzystej struktury katalogów projektu, w tym grupowanie w katalogach plików tego samego typu z różnych bibliotek (fonty, css, js, obrazy, multimedia) [0.5]
- dostarczenie spakowanej wersji kompletnej witryny prowadzącemu [0.5],
- poprawna walidacja – zgodność całej witryny ze standardami W3C [0.5].

Ocena projektu

Maksymalna ocena: **6 (sześć)**

Typ zadania / oceny: projekt / zaliczenie praktyczne

Termin zdania projektu: **2021-12-06**