

План занятий				
День 1 - Концепция, дизайн в Figma, структура данных и старт проекта на React + TS	День 2 - Компонентный UI, стек карточек и управление состоянием	День 3 - Физика жестов, свайпы и интерактивные анимации	День 4 - Логика двух игроков, алгоритм совпадений, LocalStorage и QR	День 5 - Деплой на Vercel, генерация QR и командная защита проектов
(2 ч) Теория: Изучение базы веба и стека: HTML/CSS верстка, основы JS/TS и концепция React. UX/UI паттерны карточных интерфейсов, форматы данных JSON и типизация TypeScript.	(1 ч) Практика + теория: Инициализация проекта через Vite (React + TS) и настройка Git. Компонентный подход в React, разбиение интерфейса на компоненты (Header, Card, ActionButtons), передача пропсов, хук useState и однонаправленный поток данных.	(1 ч) Теория: Обработка жестов (Pointer/Touch Events, Drag gestures, Velocity, Threshold), аппаратное ускорение CSS-трансформаций и расчет прозрачности бейджей от смещения.	(1 ч) Теория: Алгоритмы фильтрации и поиска пересечений в массивах JS. Работа с Web Storage API (localStorage), передача состояния сессии через URL-параметры и QR-код.	(1 ч) Теория: Основы веб-хостинга, сборки бандлов (npm run build) и деплоя. Структура эффективной презентации IT-продукта (проблема, ЦА, стек, живое демо в командах).
(0.5 ч) Практика: Объединение в команды по 2–3 человека, выбор уникальной тематики проекта. Разбор готового UI-кита в Figma.	(1.5 ч) Практика: Верстка компонентов Header, Card и ActionButtons с использованием библиотек компонентов и иконок. Абсолютное позиционирование стопки карточек.	(1.5 ч) Практика: Интеграция Framer Motion / react-tinder-card, настройка перетаскивания карточки мышью и тач-жестами с физикой упругого возврата.	(1.5 ч) Практика: Разработка экрана передачи хода («Игрок 1 закончил → передайте телефон или отсканируйте QR игрока 2»), сохранение списков лайков в LocalStorage.	(1 ч) Практика: Финальная полировка интерфейса, сборка production-билда, деплой проекта на Vercel и генерация постоянного QR-кода на рабочее веб-приложение.
(1.5 ч) Практика: Сбор и оформление локальной JSON-базы (10–15 объектов с картинками, тегами, описанием)	(1.5 ч) Практика: Управление состоянием колоды через useState, типизация интерфейсов данных, добавление кликов по кнопкам Like/Dislike/Undo. Синхронизация с кодом дня на GitHub.	(1.5 ч) Практика: Настройка угла поворота и вылета карточки за экран, добавление динамических бейджей «LIKE» / «NOPE». Синхронизация с кодом дня на GitHub.	(1.5 ч) Практика: Написание функции пересечения массивов двух игроков, верстка финального экрана «It's a Match!» и вывод совпавшего элемента. Синхронизация с кодом дня на GitHub.	Командная защита проектов: Презентация проектов команд (2–3 человека) Парное тестирование приложений между командами Подведение итогов и награждение.