

## Описание поведения элементов

Интерактивная версия документа :  
Общие пункты для всего сайта:

1. Номер телефона 123-456-7890

2. E-mail

st.arrow

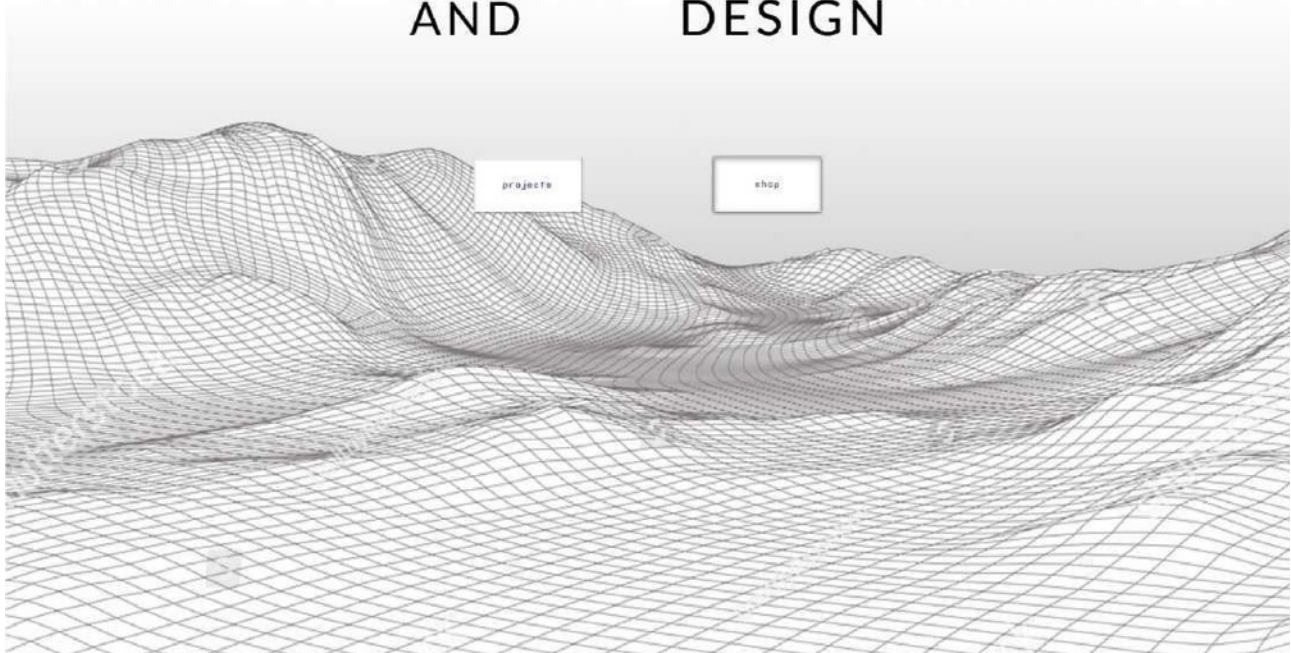
info@studioarrow.ru

+7 916 441 01 41

Info  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BEHANCE



WE ARE WIZARDS  
OF ARCHITECTURE  
AND DESIGN



При наведении надпись выделяется **болдом** и при нажатии у пользователя открывается почта с заполненным полем электронного адреса студии и темой письма **ИИ** (пример болда на макете страницы INFO). По e-мэйлу - в неактивном состоянии пусть он будет как обычный текст, не подчеркнутый ничего

### 3. Меню

При наведении и нажатии пункт меню подсвечивается синим. Пункт меню, который подразумевает активную в данный момент страницу подсвечен синим цветом все время нахождения пользователя на странице и выделен средним болдом. Нажатие другого пункта меню, при одновременном нахождении пользователя на активной странице подсвечивает новый пункт меню синим.

One Two **Three**

### 4. Лого шар

Отображается почти на всех страницах (размещение согласно дизайн макету) и имеет два состояния: статичное и подвижное. Во всех случаях лого шар является способом перехода на главную страницу сайта. В том случае, когда лого шар подвижен, то он “следит” за движением курсора; скорость его движения плавна и движение имеет тяжеловесный характер. [Как здесь.](#) Глаза следят за курсором. С той разницей, что лого шар следит всей орбитой. Шар должен быть сам по себе подвижен, а лого по сути остается на месте.

### 5. Объемные кнопки

При нажатии цвет надписи на кнопке становится синим (согласно дизайн макета), нажатие плавное и производит эффект “средней упругости” .





Info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BEHANCE



Info Image



#### СНЕЖКОМ

Тип проекта: архитектурный проект жилого комплекса

Локация: городской округ Красногорск, Московская область

Статус: идея



1 / 1



## 6. ::слайды::

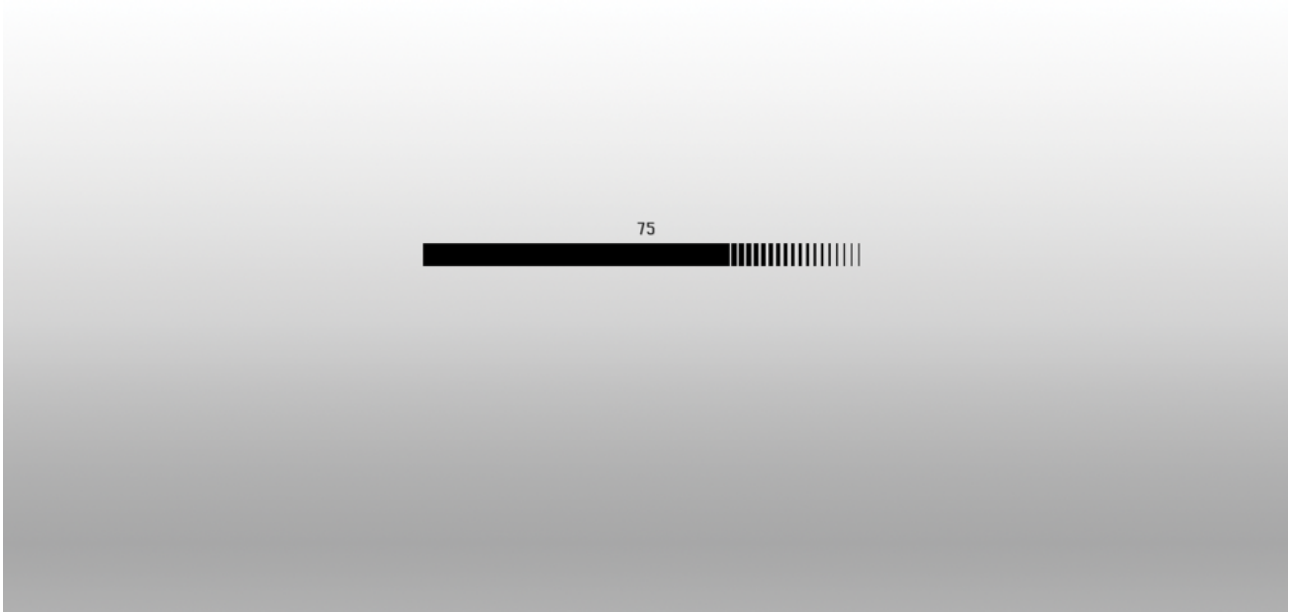
**Слайды** визуальной информации переключаются по очереди боковыми кнопками и номер слайда отображается в цифрах рядом с кнопками. При нажатии на кнопку знак подсвечивается синим. Знак - это стрелка, после нажатия кнопка становится "впуклой" на момент нажатия (на примере это нижняя кнопка), после смены слайда кнопка становится на место и обе кнопки остаются выпуклыми до следующего нажатия.

info  
projects  
shop  
FACEBOOK



### 7. ::Индикатор загрузки::

Прогресс бар сохраняется до полной загрузки сайта



### 8. ::404::

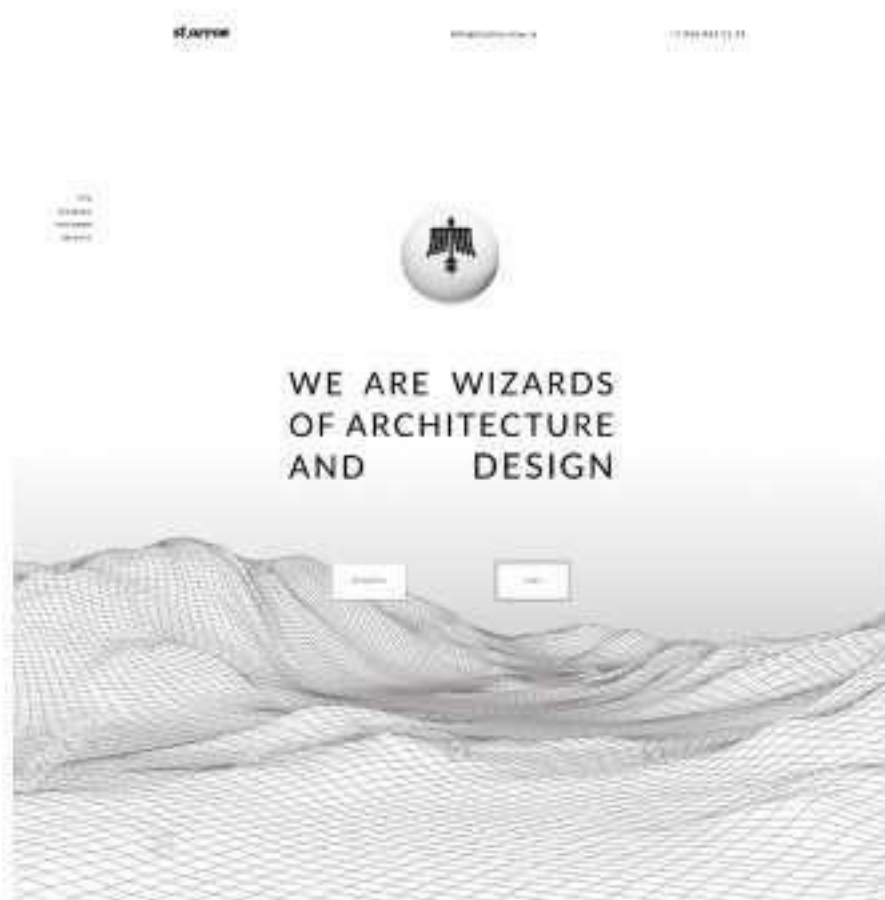


### 8.1 ::лого шар::

**Лого шар** подвижен [Как здесь](#). С той разницей, что лого шар следит всей орбитой. Шар должен быть сам по себе подвижен, а лого по сути остается на месте.

*Фоновые кривые безье* - креативное программирование

## 9. ::Home:: (Главная)



**Лого шар** подвижен

*Ландшафт* - креативное программирование или анимация

# 10 ::Info::

(О компании)

лого шар статичен

st.arrow

info@studioarrow.ru

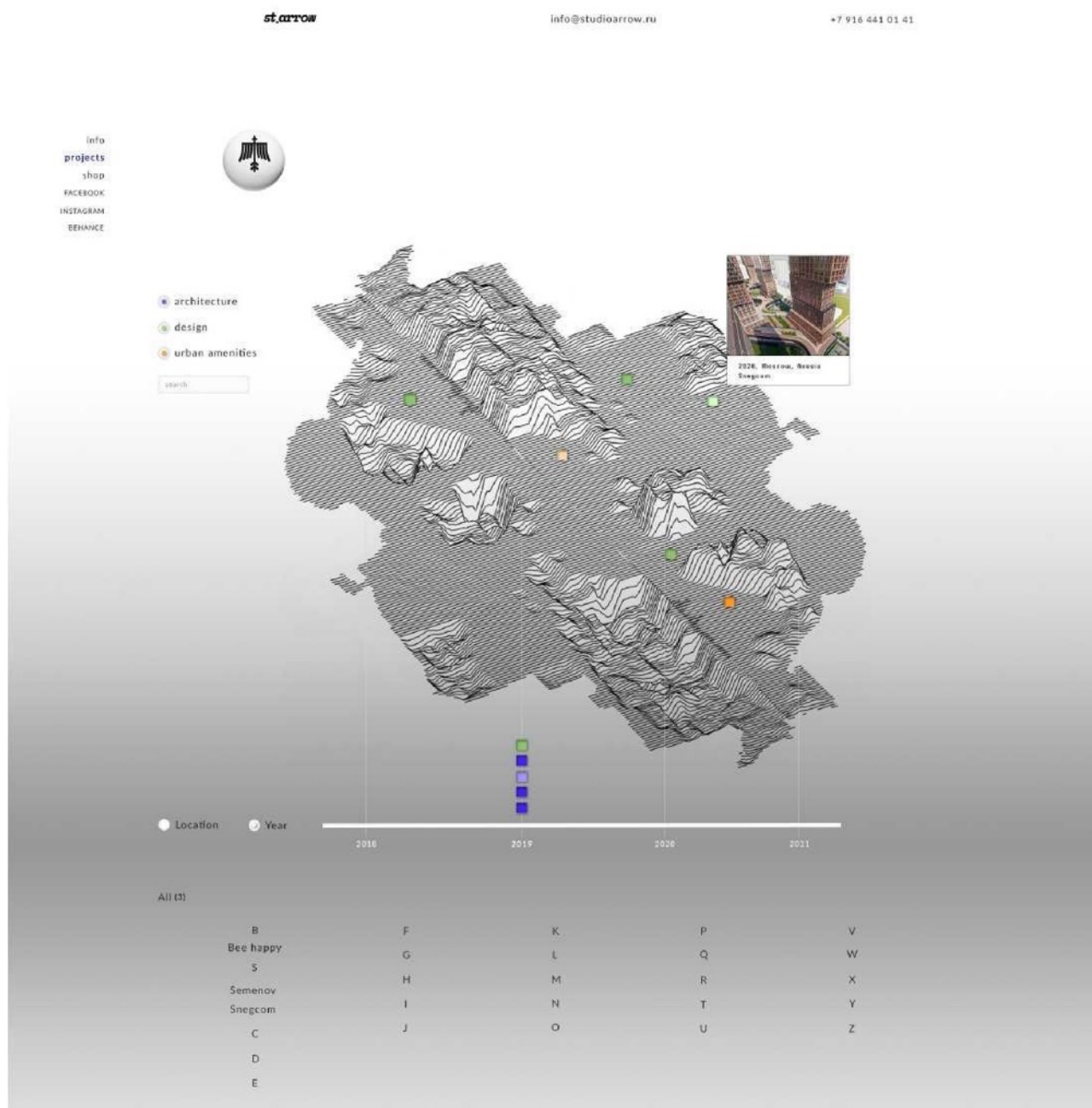
+7 916 441 01 41

info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BERNANCE



Studio Arrow is a Copenhagen, New York, London and Barcelona based group of architects, designers, urbanists, landscape professionals, interior and product designers, researchers and inventors. The office is currently involved in a large number of projects throughout Europe, North America, Asia and the Middle East. BIG's architecture emerges out of a careful analysis of how contemporary life constantly evolves and changes. Not least due to the influence from multicultural exchange, global economical flows and communication technologies that all together require new ways of architectural and urban organization. We believe that in order to deal with today's challenges, architecture can profitably move into a field that has been largely unexplored.

## 11. All projects (Все проекты)



## 12. Лого шар статичен

## 13. Остров - креативное программирование

**14. Категории проектов** - при выборе категории “архитектура” на острове отображаются квадраты (проекты) синего цвета; при выборе категории “дизайн” на острове отображаются квадраты (проекты) зеленого цвета); при выборе категории “благоустройство” на острове отображаются квадраты оранжевого цвета. Категории могут быть выбраны по отдельности или все сразу.

**15. Поиск** - при введении ключевого слова на странице вместо раздела ALL выводятся ссылки на страницы сайта и проекта, содержащие введенные пользователем слова поиска. сортировка проектов - В зависимости от выбранной категории (локация или год) проекты



появляются на оси определенного года или географической точки. Сортировка происходит по принципу или/или и не может отображать сортировку по локации или году одновременно. Шкала может листаться вперед скролом. Т. е. графический элемент линии шкалы, остается статичным, но при скроле меняются значения отметок шкалы (2022, 2023, 2024, 2025). На шкале есть возможность выделить отдельные отметки: год или локацию в зависимости от выбранной ранее категории. В этом случае другие проекты остаются отображенными не на отметках шкалы, а неотсортированными “на острове”. Их плавное исчезновение/появление перемещение при выборе разной категоризации происходит со средней скоростью (медленнее, чем big project <https://big.dk/#projects>).

**16. Мини окна** - при наведении курсора проект подсвечивается цветом на тон светлее основного цвета квадрата (проекта) и выводит мини окно с картинкой и короткой информацией о проекте. Перейти на проект можно выбрав мини окно с картинкой проекта или нажатием на квадрат (проект)

**17. Алфавитный список** - номера рядом с All отображают общее количество проектов, опубликованных на сайте. Пользователю видны только те буквы алфавита, в числе которых на данный момент существуют проекты. Остальные “незадействованные” буквы не отображаются до тех пор, пока на сайт не добавляется проект, название которого начинается с определенной буквы.

**18. ::Project:: (Страница-шаблон одного проекта: Семёнов, Все happy, Снежком, Свобода гармоничного развития)**

**19. Лого шар** статичен

**20. Кнопка с графическим элементом** возвращает пользователя на страницу Все проекты

**21. ::закладки::**

- при переключении текстового материала закладки переключаются поочередно, т.е. пользователю выводится текст только одной закладки. При включении кнопки визуальной информации под окном текста появляется дополнительное окно с визуальным материалом. Визуальный материал также отображается поочередно.

**22. ::бегунок::**

- если текстовая информация превышает 10 строк, то далее вниз текст листается с помощью бегунка.



- info
  - projects
  - shop
  - FACEBOOK
  - INSTAGRAM
  - BEHANCE
- 



Info Text Image

В основе концепции комплексной застройки «BEE HAPPY» положено создание среды, в которой существующая граница между городом и природой будет стёрта путём диффузии этих двух процессов. Пространственное взаимодействие с рекой Яуза определяет приоритетные видовые раскрытия застройки и естественное формирование основного внутреннего рекреационного объекта - живописной набережной реки. Планируемые здания располагаются на объединяющих их стилобатах в отдельных кварталах-группах, имеют постепенное





- info
- projects
- shop
- FACEBOOK
- INSTAGRAM
- BEHANCE



Info Image



### СНЕЖКОМ

Тип проекта: архитектурный проект жилого комплекса

Локация: городской округ Красногорск, Московская область

Статус: идея



1/1





- info
- projects
- shop
- FACEBOOK
- INSTAGRAM
- BEHANCE



Safe Text Image Video



### СЕМЕНОВ

Тип проекта: дизайн

Локация: город Семёнов, Нижегородская область

Статус: идея

Награды: призер Международного Фестиваля Социальной рекламы и Коммунаций LIME 2020 в номинации Lime.Print classic по теме: «Культура – неотъемлемая среда человеческой жизни»

## 23. ::Shop:: (Магазин)

Общее для всего раздела:

**Фон** остается фиксированным

*Фигуры*- креативное программирование.

**Лого шар** статичен

## 24. кнопки магазина

**All** сортирует товары по алфавиту

**New** отображает первыми последние добавленные товары в магазин

**Favorites** выводит отмеченные пользователем товары

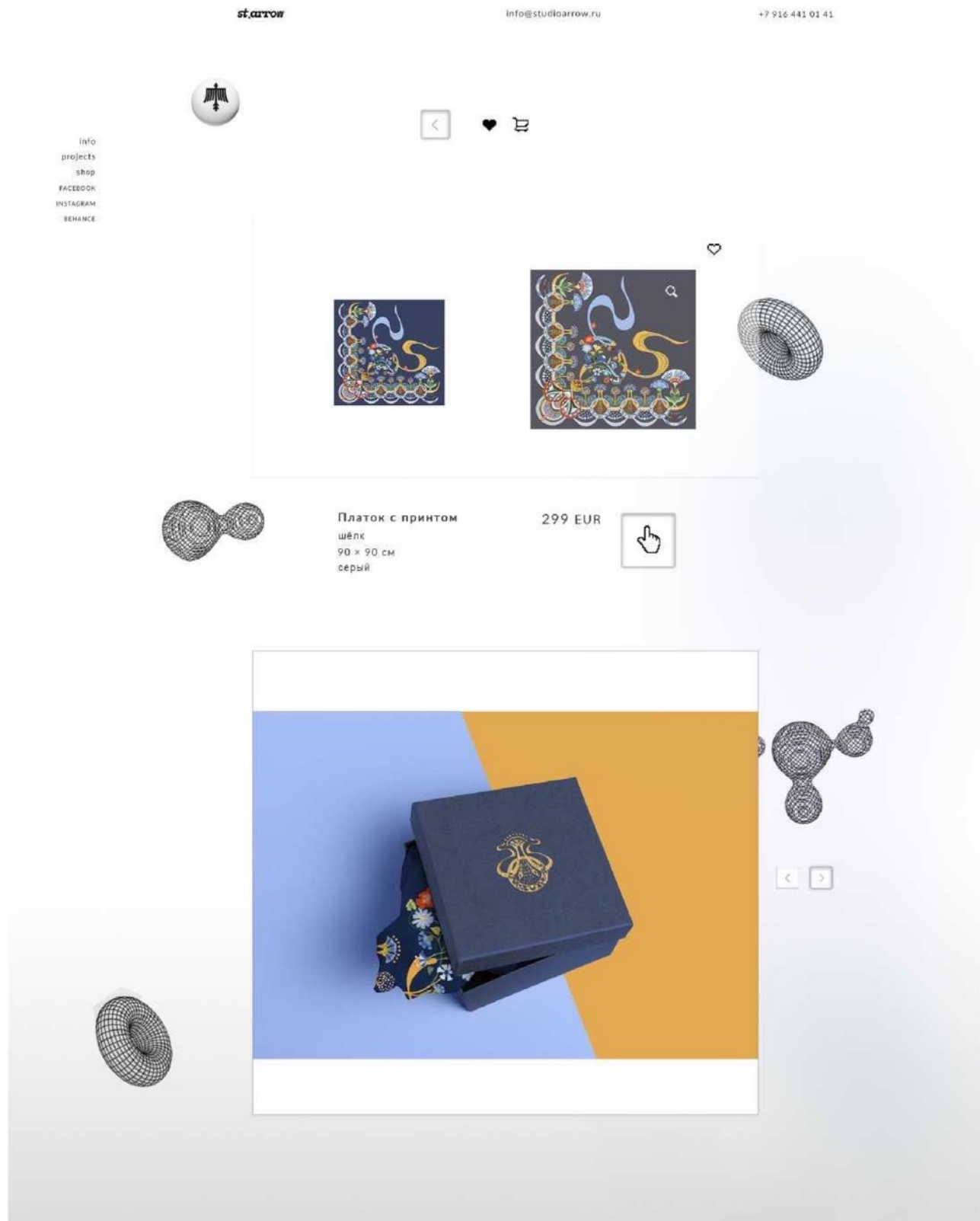
**Корзина** - это переход пользователя в свою Корзину. При добавлении товара в магазин рядом с иконкой появляется сумма цены всех добавленных товаров в магазине.

**Стрелка налево** Пользователь возвращается на предыдущую страницу Магазина. **Shop** пользователь попадает на начальную страницу Магазина.

## **25. Страница Shop (Магазин)**

**Выбор товара** при наведении пользователем курсором на определенный товар, товар выделяется рамкой и подписью с наименованием и ценой товара. Пользователь переходит на страницу одного товара при клике.

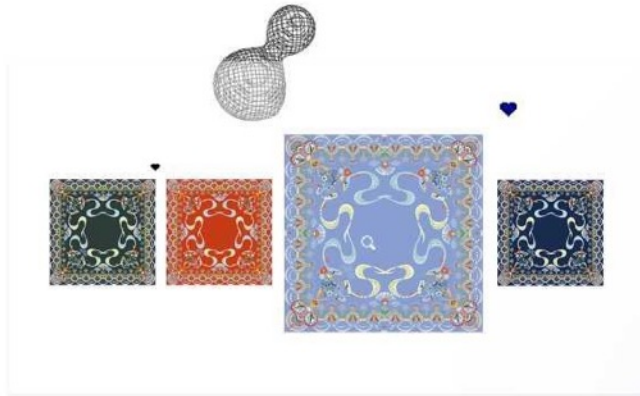
**::Shop-item-1:: (Страницы одного товара: 1 карточка товара, 2 карточка товара, 3 карточка товара, 4 карточка товара)**





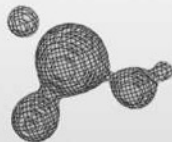
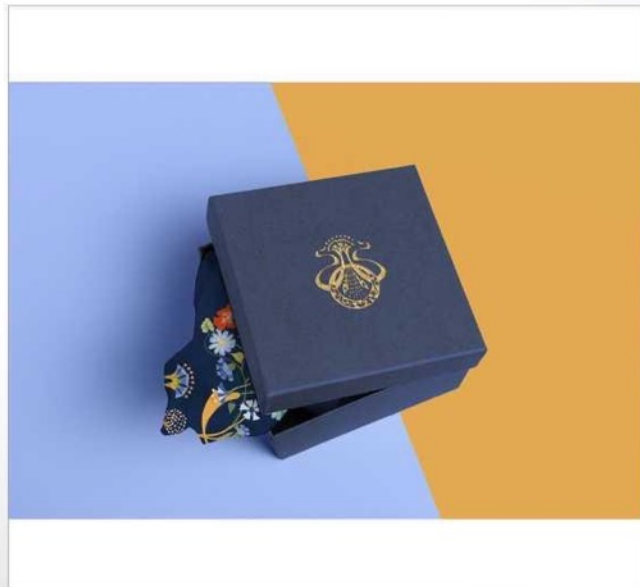


info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BEHANCE



Платок с принтом  
шёлк  
90 x 90 см  
синий

299 EUR



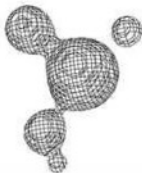


info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BEHANCE



Интерьерный текстиль

299 EUR



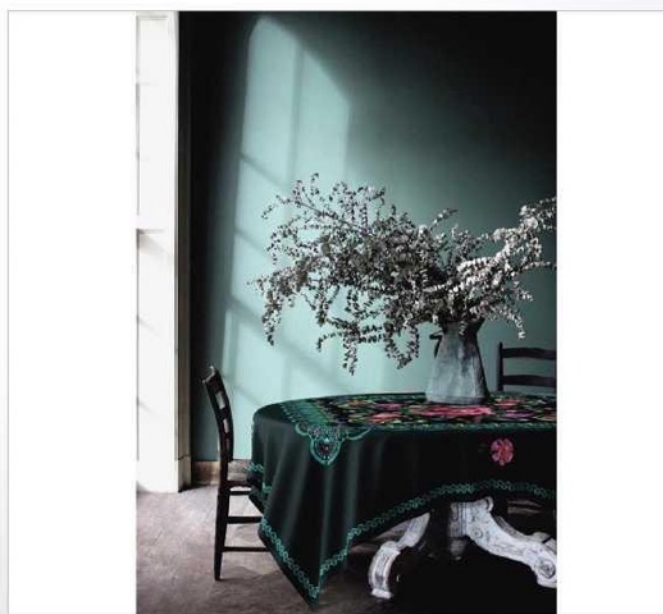


info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
REHANCE



Скатерть с принтом Lily  
хлопок  
150 x 150 см  
темно-зеленый

299 EUR



**Вариации товара** товар одной категории может иметь цветовые или графические вариации.shop\_item3 Отображение вариаций товара происходит по принципу карусели, где в центре и увеличенным оказывается тот вариант, который был свободно выбран пользователем. Перемещение невыделенных вариантов в рамках происходит по принципу справа налево. Пользователь может выбрать товар как Favorites нажав на появляющуюся иконку сердечка . После нажатия иконки сердечка у иконки появляется синяя заливка. В

карусели при условии, что товар ранее выбран как Favorites, сердечко сохраняется, но залито черным цветом, а не синим. Если товар не выбран и не выбран в Favorites, то иконка сердца не отображается (пример на странице Товара То есть ::Shop-item-1:: - это 4 страницы с разным поведением, а не одна страница описанная четырьмя изображениями [shop item1](#) [shop item1](#) [shop item1](#) [shop item1](#) Вариация товара в категории текстиль отображается по принципу слайдера, где переключение слайдов осуществляется с помощью иконок стрелок.



**Зум** - при наведении пользователем курсора на выбранный товар, курсор становится лупой нажав на которую появляется маленькое квадратное окно. Пользователь может передвигать курсор в пределах окна перемещаясь по объекту. При скроле объект увеличивается или уменьшается до оригинального размера. Кнопка с графическим элементом позволяет пользователю добавить товар в корзину. Кнопка при нажатии выделяется синей обводкой.

**::Shopping cart:: (Корзина)**

В корзине отображаются все добавленные пользователем в корзину товары. Кнопки количества выбранного товара (- и +) позволяют пользователю выбрать количество товара, который он хочет оплатить. При выборе количества 0, у пользователя запрашивается подтверждение удаления товара из магазина. Строка с ценой отображает сумму, которую составляет общее количество выбранного товара. Total отображает общую сумму всех товаров.

**Кнопка с графическим элементом** позволяет пользователю подтвердить свой выбор в Корзине и перейти к Оформлению заказа. [Shopping cart next](#)

## 26. ::Shopping\_cart-next::

(Оформление заказа)

st\_arrow info@studioarrow.ru +7 916 441 01 41

info  
projects  
shop  
FACEBOOK  
INSTAGRAM  
BENANCE

Shop

В нашем интернет-магазине оплата заказа происходит после подтверждения наличия товара.  
Пожалуйста, заполните форму ниже и мы свяжемся с вами в ближайшее время.

ИМЯ  
E-MAIL  
МОБ. ТЕЛ.  
Предпочтительный способ связи:  
 e-mail  моб. тел.  любой  
Что-то ещё? Скажите нам:  
TOTAL: 897 EUR

**Кнопка с графическим элементом** позволяет пользователю подтвердить оформление своего заказа. Нажатие кнопки подтверждает действия пользователя и отправляет заполненную форму на электронную почту Студии Эрроу и пользователь автоматически переходит на следующую страницу.

:27. ::Shopping cart\_thank you:: (Спасибо за заказ!)

Shopping cart thank you



**Автоматический переход** пользователь находится на данной странице 5 секунд, после чего автоматически переходит на начальную страницу магазина.