

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Компетенция

ВЕБ-ДИЗАЙН И
РАЗРАБОТКА

Задание первого дня (Дизайн и верстка + JavaScript + PHP)

Игровое поле представляет собой подводный мир с плавающими рыбками. Игрок должен набрать максимальное количество баллов, кликая на них. После клика по рыбке она исчезает, а игрок получает очки. Каждая рыбка движется со случайной скоростью и по случайным разным траекториям. Рыбка не может находиться на игровом поле постоянно. Если по рыбке не кликнули в течение 10 секунд, она должна уплывать. Одновременно на одном игровом поле может находиться не более 10 рыбок. Существуют рыбки 3 размеров. При клике на маленькую зачисляется 30 очков, на среднюю – 20 очков, на большую – 10 очков.

Участнику необходимо разработать дизайн, реализовать указанный функционал игры, а также разработать понятный и удобный интерфейс игры (менять игровую логику запрещено).

HTML 5 и CSS 3 код должны быть валидными. Создаваемые файлы должны быть структурированы и содержать комментарии. PHP и JS код должен выполняться без отображения ошибок, в т.ч. в консоли браузера.

Браузером для проверки основных функциональных возможностей является MozillaFirefoxDeveloperEdition. Однако работа приложения будет также проверена в браузере GoogleChrome для проверки кроссбраузерности программы.

- * стартовый экран - содержит наименование игры, поле ввода имени игрока, а также кнопку “Начать игру”. Имя не может быть пустым. Кнопка “Начать игру” активна, если только введено имя пользователя.

- На стартовом экране представлена инструкция к игре.

- * экран игры - интерфейс должен содержать:

- * блок с таймером - содержит таймер обратного отсчета с указанием минут, секунд в формате мм:сс. Таймер должен обновляться без перезагрузки страницы. В этом же блоке располагается кнопка “пауза”

- * блок с заработанными баллами - количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.

- * блок с именем игрока - если игрок на стартовом экране в имени ввел “tester” то имя пользователя должно иметь иное визуальное оформление, так как это “кодовое” слово для игры в тестовом режиме.

- * игровое поле - Процесс игры должен включать в себя взаимодействия пользователя и компьютера и протекать без обновления страницы

- * экран окончания игры - содержит таблицу результатов с первыми 10 лучшими результатами. Если игрок по баллам не вошел в 10 лучших, то

вместо 10 места показывается его результат с указанием места в таблице результатов.

Разрешенные JS-библиотеки: jQuery, jQuery UI. JavaScript фреймворки запрещены.

Модуль 1 (3 часа)

В данном модуле необходимо решить следующие задачи:

* Разработка дизайна интерфейса игры, учитывая удобство использования интерфейса. В результате выполнения задания необходимо создать psd и png файлы для каждого из экранов.

Используйте следующие имена файлов:

- для стартового экрана – X_start.psd, X_start.png, X_start.xcf;
- для экрана игры – X_play.psd, X_play.png, X_start.xcf;
- для экрана окончания игры – X_results.psd, X_results.png, X_result.xcf, где X-номер машины участника.

При проверке в первую очередь экспертами будут просматриваться png-файлы. Однако в ряде случаев эксперты могут обратиться к psd-файлам.

Участники также могут представить дополнительные графические файлы на свое усмотрение с целью подчеркнуть разного рода эффекты, элементы и т.д. В этом случае дополнительные изображения сохраняются в папке X_day1_1/images/additional/.

* Верстка стартового экрана, игрового поля и экрана окончания игры. Вам следует использовать не менее 1 из предоставленных вам шрифтов (*.ttf).

* Анимация элементов экранов. Участнику необходимо реализовать анимацию кнопок, а также всех интерактивных элементов игры (кнопок, рыбок, изменение значение таймера и др.).

Работу следует представить в виде, доступном для проверки верстки и реализованной анимации.

Модуль 2 (3 часа)

Реализация логики, в состав которой должны быть включены следующие функции:

* Пауза игрового процесса - останавливается время на таймере, запрещается воздействие на игровое поле. Режим паузы также может быть инициирован по нажатию на клавишу пробел. Возобновление игры также возможно по нажатию на кл

* Таймер обратного отсчета - начинает обратный отсчет с началом игры, начальное значение 00:30. Как только таймер обратного отсчета доходит до значения 00:00, игра заканчивается.

* Таблица результатов - показывает 10 лучших результатов игры. Если игрок не вошел в 10 лучших, его результат отображается ниже с указанием занятого им места в таблице результатов.

* Сохранение итоговых результатов в базу данных на стороне сервера.

* Режим теста – режим, в котором таймер обратного отсчета не запускается, и игра не останавливается при взаимодействиях, которые подразумевают конец игры.

* Реализация логики работы игрового поля, например, изменение количества баллов, уменьшение оставшегося времени, а также обработка соответствующих событий – подсчет баллов, конец игры и т.д. должна быть представлена с анимацией.

Разрешенные JS-библиотеки: jQuery, jQuery UI. JavaScript фреймворки запрещены.

В приведенной ниже таблице описывается, как распределяются баллы относительно разделов WSSS:

WSSS SECTION	Описание	Баллы
1	Workorganizationandmanagement	2
2	Communicationandinterpersonalskills	2
3	Websitedesign	11
4	Websitelayout	13
5	Clientsidedevelopment	11
6	Serversidedevelopment	2
7	Contentmanagementsystems	0
Итого		41

Задание второго дня (PHP + JavaScript)

В данном задании участнику необходимо реализовать сервис по записи на учебные курсы по иностранным языкам. Использование PHP Framework по желанию участника. Также разрешено использование Jquery, Jquery UI.

HTML и CSS код должны быть валидными. Создаваемые файлы должны структурированы и содержать комментарии. PHP и JS код должен выполняться без отображения ошибок, в т.ч. в консоли браузера.

Работа будет проверяться в браузере Google Chrome.

Модуль 3 (3 часа)

Необходимо реализовать указанный функционал:

* Регистрация - Содержит следующие поля (все поля валидируются на стороне клиента:

- * ФИО - содержит только кириллицу без цифр и знаков препинания.
- * E-mail - валидируется на соответствие шаблону e-mail адресов
- * Логин - должен быть уникальным
- * Пароль - должен содержать не менее 6 символов английской раскладки, верхнего и нижнего регистра
- * Подтверждение пароля - должно совпадать с полем Пароль
- * Изображение пользователя (аватар) в указанном формате и ограничением по размеру
- * кнопка Зарегистрироваться.

В случае несоответствия требованиям выводится соответствующее сообщение, поля с ошибками выделяются.

* Авторизация - после авторизации простого пользователя должно отправлять в личный кабинет, а администратора в панель управления сайтом. Логин администратора: admin, пароль: wsr2018. При успешной авторизации пользователя перенаправляет на страницу просмотра своих записей на услуги.

* Панель управления сайтом - страница доступная по адресу <сайт>/admin панель управления сайтом доступна только администратору

Разделы пользователя:

- * Просмотр курсов с фильтром (активна, прошла, нет мест)
- * Пагинация страницы с курсами
- * Записи на курсы
- * Просмотр своих записей на курсы
- * Отмена записи (не позднее 1 дня до начала курсов)

Разделы администратора:

* Добавление курсов (с указанием количества доступных для записи мест, наименование, дата)

- * Просмотр записей на курсы
- * Удаление записей курсов

Модуль 4 (3 часа)

Перед участником ставится задача улучшения работы сервиса путем изменения взаимодействия пользователя с интерфейсом. Для этого необходимо реализовать следующий функционал:

- * Пагинация страницы с курсами
- * Поиск по курсам с автодополнением (подсказки при наборе текста) слов в поиске(ajax)

- * Импорт данных об услугах из XML файла - участнику предоставляется файл, ему необходимо написать страницу для его импорта на сайт.

- * Улучшение дизайна, учитывая целевую аудиторию

- * Создание логотипа

Разрешенные PHP-фреймворки: Yii2 (basic), Laravel 5

В приведенной ниже таблице описывается, как распределяются баллы относительно разделов WSSS:

WSSS SECTION	Описание	Баллы
1	Work organization and management	2
2	Communication and interpersonal skills	2
3	Website design	9
4	Website layout	7
5	Client side development	9
6	Server side development	10
7	Content management systems	0
Итого		39

Задание третьего дня (Wordpress)

Необходимо создать сайт-визитку для сайта компании, занимающейся ремонтом квартир, используя готовую CMS. Установить шаблон, один из предложенных. На сайте должны быть следующие разделы:

1. Главная страница
2. О компании
3. Галерея (установить из предложенных). К каждой картинке должна быть возможность прописать описание

4. Оставить заявку
5. Услуги (к каждой услуге описание и картинка), все услуги на одной странице
 - a. Установка межкомнатных дверей
 - b. Поклейка обоев
 - c. Укладка плитки
 - d. Электромонтажные работы
 - e. Укладка ламината

На сайте должен быть оформлен призыв оставить заявку (цель разработки сайта-визитки).

Заказчик пожелал использование hover-анимации элементов интерфейса.

Участнику необходимо установить CMS (Wordpress), настроить её и доработать согласно заданию. Участнику дается архив с CMS, а также набор плагинов, шаблонов, текстов и картинок.

Модуль 5 (3 часа)

В данном модуле необходимо:

- * произвести установку CMS
- * настроить её согласно предоставленным данным о компании
- * заполнить информацией - предоставленной, но разрешается дописывать информацию для создания целостности восприятия сайта
- * установить плагины: галерея, обратная связь
- * установить шаблон - один из предоставленных. Разрешается изменять шаблон, добавлять (удалять) картинки и блоки для создания лучшего восприятия сайта
- * Панель администрирования должна быть доступна по адресу <сайт>/wsr
- * meta, keywords должны быть настроены в соответствии с темой сайта.

В приведенной ниже таблице описывается, как распределяются баллы относительно разделов WSSS:

WSSS SECTION	Описание	Баллы
1	Work organization and management	2
2	Communication and interpersonal skills	2
3	Website design	2
4	Website layout	2

5	Client side development	2
6	Server side development	2
7	Content management systems	8
Итого		20