Региональный чемпионат

«Молодые профессионалы» (WorldSkillsRussia Юниоры)

Республики Хакасия

Конкурсное задание –

ВЕБ ДИЗАЙН

Согласовано:

**Национальный эксперт ВСР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/**

**Описание задания на чемпионаты 2017-2018 соревновательного года**

**(юниорская лига)**

Задание состоит из четырех обязательных (на 2 дня) и двух дополнительных модулей (5-6 модули добавляются, если предусмотрен третий день соревнований). При этом в течении дня конкурсант выполняет одно задание, состоящее из двух модулей. Нарушать порядок выполнения модулей в рамках одного дня нельзя.

Задания построены с учетом WSSS:

* Организация работы и управление (WSSS 6%)
* Коммуникационные и межличностные навыки (WSSS 6%)
* Графический дизайн веб-страниц (WSSS 22%)
* Верстка страниц (WSSS 22%)
* Программирование на стороне клиента (WSSS 22%)
* Программирование на стороне сервера (WSSS 14%)
* Системы управления контентом (Content management systems) (WSSS 8%)

**Задание первого дня ( PHP + JavaScript)**

В данном задании участнику необходимо реализовать сервис по записи на речной или морской круиз. Участнику дается готовый макет, который ему необходимо использовать. 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 1 (2 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
  + 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 круизов с фильтром (активен, прошел, нет мест)
* Записи на круиз
* Просмотр своих записей на круизы(если постоянный клиент)

Разделы администратора:

* Добавление услуги/круиза (с указанием количества доступных для записи мест)
* Просмотр записей на услугу/круиз
* Удаление записей на услугу/круиз

**Модуль 2 (2 часа)**

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

* Поиск по услугам
* 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** | **5** |
| **5** | **Client side development** | **5** |
| **6** | **Server side development** | **4** |
| **7** | **Content management systems** | **0** |
| **Итого** |  | **27** |

**Задание второго дня (Wordpress)**

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

**Модуль 3 (2 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 шаблон - один из предоставленных. Разрешается изменять шаблон, добавлять (удалять) изображения и блоки для создания лучшего восприятия сайта

**Модуль 4 (2 часа)**

В данном модуле необходимо:

* установить и настроить плагины: галерея, обратная связь, SEO, Google Analytics.
* создать резервную копию сайта, включая дамп базы данных
* настроить вход в панель администрирования согласно представленным требованиям
* проработать дизайн с целью улучшения восприятия информации и соответствия целевой аудитории

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** |

**Задание третьего дня (Дизайн и верстка + JavaScript + PHP)**

В данном задании участнику необходимо разработать игру по типу морского боя. Игра представляет собой два поля, разделенных на квадратные области, в которых находятся фрагменты «кораблей». В одном из полей находятся «корабли» игрока, а в другом – скрытые «корабли» противника(компьютера). После размещения «кораблей» в полях, их вращение или изменение местоположения – запрещено. Задача игрока – «потопить» все «корабли» противника до полной потери собственных. Игрок может сделать только один ход подряд, следующий ход возможен после хода компьютера. Участнику дается набор шрифтов, картинок, а также четкое описание логики игры (не исключена видео-демонстрация процесса, исключающая дизайнерские и интерфейсные решения). Участнику необходимо разработать дизайн, реализовать указанный функционал игры, а также разработать понятный и удобный интерфейс игры (менять игровую логику запрещено).

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.

Браузером для проверки основных функциональных возможностей является Mozilla Firefox Developer Edition. Однако работа приложения будет также проверена в браузере Google Chrome для проверки кроссбраузерности программы.

* стартовый экран - содержит наименование игры,  поле ввода своего имени, а также кнопку “Начать игру”. Имя не может быть пустым. Кнопка “Начать игру” активна, если только введено имя пользователя.
* экран игры - интерфейс должен содержать:
  + блок с таймером - содержит таймер продолжительности игры 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.
  + 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 рекордов.

**Модуль 5 (2 часа)**

В данном модуле необходимо решить следующие задачи:

* Разработка дизайна интерфейса игры, учитывая удобство использования интерфейса.
* Верстка стартового экрана, игрового поля и экрана окончания игры
* Анимация игрового поля. Участнику необходимо реализовать анимацию кнопок, а также всех интерактивных элементов игры.
* Разработка анимации элементов управления

**Модуль 6 (2 часа)**

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

* Пауза игрового процесса - останавливается время на таймере, запрещается воздействие на игровое поле, перечень элементов, для которых может сохранять анимация описывается экспертами отдельно (например, перемещение фона в режиме паузы).
* Таймер продолжительности игрового процесса - начинает счет с началом игры, останавливается, когда заканчивается игра.
* Реализация логики работы игрового поля, например, расстановка «кораблей», способ выбора целей, и т.д.

**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** | **Work organization and management** | **2** |
| **2** | **Communication and interpersonal skills** | **2** |
| **3** | **Website design** | **10** |
| **4** | **Website layout** | **8** |
| **5** | **Client side development** | **7** |
| **6** | **Server side development** | **0** |
| **7** | **Content management systems** | **0** |
| **Итого** |  | **29** |