



Конкурсное задание  
областного этапа  
«**JUNIORSKILLS**»  
по компетенции  
**Web - технологии**



## **Описание конкурсной компетенции**

Работа с веб-технологиями – это ключевой навык в мире, который все чаще ставит Интернет в центр современной цифровой платформы. Это также один из самых сложных и разнообразных навыков.

Веб-дизайнеры и разработчики сначала установят профессиональные отношения с клиентами, чтобы развить глубокое понимание требований к их веб-сайту. Сильные дизайнерские и коммуникативные навыки в сочетании с пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций – все это очень важно. В процессе разработки веб-дизайнеры и разработчики создают базы данных, создают программы, а также тестируют и отлаживают веб-сайты.

Веб-разработчик компетентен как в области технологий, так и в графическом дизайне. На сайтах веб-технология используется в том числе для автоматизации функций и помощи в управлении контентом. Творческие способности нужны веб-разработчикам при подборе цветов, шрифтов и графики, для поддержки эффективной рабочей коммуникации с профессиональными дизайнерами, а также при разработке структуры сайта. Хорошо спланированный пользовательский интерфейс (ПИ) гарантирует интерес посетителя к открытой и другим страницам сайта и, как следствие, высокую его конверсию. Веб-разработчик так же обязан знать основы проектной работы, продукцию, которой посвящен контент сайта, знать технологии и методы программирования на стороне сервера и клиента, разбираться в основах программной архитектуры и базах данных для хранения информации и организации сложных веб-сервисов, и основы управления сайтом. Совместимость конечного продукта с современными версиями наиболее распространенных веб-браузеров, программам и устройств обязательна.

### **Конкурсная документация:**

конкурсное задание, критерии оценки его выполнения по конкурсной компетенции «Web-технологии»;

правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке по конкурсной компетенции «Web-технологии»;

инфраструктурный лист по конкурсной компетенции «Web-технологии».

### **Конкурсное задание**

В конкурсе принимают участие команды, состоящие из 1(одного) учащегося в возрасте 14–17 лет. Возраст участника определяется на момент проведения конкурса.

Рекомендуемое время выполнения конкурсного задания – 4 (четыре) часа.

## **Задание №1.** Разработка игры.

В данном задании участнику необходимо разработать онлайн игру (тему игры определяют организаторы конкурса).

Участнику дается текстовый файл с описанием игровой логики, набор шрифтов, картинок, а также четкое описание логики игры (не исключена видео-демонстрация процесса, исключая дизайнерские и интерфейсные решения). Участнику необходимо разработать дизайн, реализовать указанный функционал игры, а также разработать понятный и удобный интерфейс игры (менять игровую логику запрещено).

1. 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.

2. Экран игры, интерфейс, должен содержать:

2.1. 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».

2.2. Блок с заработанными баллами – количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.

2.3. Блок с именем игрока – если игрок на стартовом экране в имени ввел «tester», то имя пользователя должно отображаться по-другому, так как это «кодовое» слово для игры в тестовом режиме.

2.4. Игровое поле зависит от выбранной экспертами игры. Процесс игры должен включать в себя взаимодействия пользователя и компьютера и протекать без обновления страницы.

3. 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.

HTML и CSS 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 Mozilla Firefox Developer Edition. Однако работа приложения будет также проверена в браузере Google Chrome для проверки кроссбраузерности программы.

## **Задание №2.** Разработка на стороне сервера.

В данном задании участнику необходимо реализовать функционал блога. Участнику даются готовые макеты, которые ему необходимо использовать.

Макеты представляют собой 5 HTML страниц:

index.html – домашняя страница сайта, которая содержит в себе блок с популярными постами, блок с рейтингом пользователей, список

последних постов.

single.html – страница, отображающая один пост, содержит собственно пост и блок с комментариями.

user.html – страница с записями пользователя.

add.html – страница добавления записи.

blocked.html – отображается в случае блокирования пользователя.

Простой пользователь может:

регистрироваться;

авторизоваться;

просматривать посты;

ставить «лайки».

Блогер имеет возможность:

завершать сессию;

добавлять посты;

добавлять комментарии к постам;

ставить «лайки».

Администратор в дополнение к функциям блогера может редактировать и удалять посты, блокировать и разблокировать пользователей.

При выполнении задания использование фреймворков запрещено.

### **Общие требования к выполнению конкурсного задания**

Для выполнения задания по компетенции «Web-технологии» участники должны владеть знаниями и навыками:

языков разметки и описания стилей;

языков программирования PHP и JavaScript;

использования фреймворков CSS;

использования сторонних библиотек для языков программирования PHP и JavaScript;

использования графических редакторов.

Во время выполнения конкурсного задания участникам запрещается пользоваться электронными и мобильными устройствами: мобильные телефоны, смартфоны, плееры, наушники, диктофоны.

Организаторы самостоятельно определяют оборудование, необходимое для выполнения конкурсного задания.

### **Критерии оценки выполнения конкурсного задания**

Конкурсное задание должно быть оценено в тот же день.

Оценка выполнения конкурсного задания осуществляется членами жюри в соответствии с приведенными критериями.

Максимальная сумма баллов за выполнение конкурсного задания – 100.

Рекомендуемые критерии оценки:

Группа критериев	Оценка в баллах
	Сумма
Разработка игры	50
Разработка на стороне сервера	50
Итого	100

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго выполнять правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке по компетенции «Web-технологии».

За несоблюдение участниками конкурса правил безопасного поведения на площадке снимается от 1 до 50 баллов.

Правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке, инфраструктурный лист по конкурсной компетенции «Web-технологии» разрабатываются организаторами третьего этапа республиканского конкурса в соответствии с особенностями используемого оборудования.

### Требования к участникам

1. Количество участников в команде – 1;
2. Ноутбук для работы со следующим программным обеспечением:

1. Браузер	Google Chrome, Mozilla Firefox.
2. Текстовый редактор	VSCode, Sublime Text, Notepad++ или аналоги.
3. Операционная система	Windows 10 и выше. Другие операционные системы тоже разрешены.
4. Офисные программы	Microsoft Office или аналоги
5. Графические программы	Любая
6. Локальный сервер	OpenServer
7. Программа для работы с pdf файлами	Любая.

### 3. Запрещено участникам:

- отвлекать других конкурсантов;
- использование другого программного обеспечения;
- использование сторонних библиотек;
- использование интернета при выполнении задания;
- помощь преподавателя;

- использование сторонней техники (например: мобильный телефон).