

Отборочный чемпионат ВУЗа

Инструкция для конкурсанта



Инструкция	3
Введение	3
Правила	3
Оценка	3
Практические результаты	4
Инструментарий	4
Руководство по стилю	4
Макет и технические характеристики	4



Инструкция

Введение

Настоящий документ определяет правила выполнения конкурсного задания для компетенции «Программные решения для бизнеса». Рекомендуем внимательно ознакомиться с этим документом, а также предлагаемыми ресурсами, такими как изображения, тексты и структурированные файлы.

Для выполнения задач конкурсного задания вы можете использовать любые инструменты, предоставляемые согласно инфраструктурному листу.

В случае нехватки времени для выполнения всех оставшихся задач вы можете пропускать выполнение некоторых задач в пользу других. Однако ожидается, что вы предоставите завершенное приложение в конце конкурса, чтобы облегчить оценку вашей работы.

Правила

Во время проведения соревнований просим соблюдать следующие правила:

- Запрещено использование любых устройств связи (мобильный телефон, планшет и т.д.);
- Запрещено использование ваших собственных устройств хранения данных (USB-накопители, жесткие диски и т.д.);
- Запрещено использовать интернет-ресурсы с введением учетных данных;
- Запрещено общение с другими конкурсантами;
- Запрещено приносить на конкурс книги, заметки и т.д.;
- Разрешено использовать личные устройства ввода информации (клавиатура, мышь, трекбол и т.д.), но эти устройства не должны быть программируемыми и должны работать без дополнительной установки драйверов (эти требования предварительно проверяются техническим экспертом);
- Разрешено использовать личные средства повышения эргономики (коврик для мыши, подставка под запястья и т.д.), а также талисманы (также проходят проверку у технического эксперта);
- При возникновении любой внештатной ситуации с программным или аппаратным обеспечением, а также периферийными устройствами необходимо немедленно прервать работу и обратиться к эксперту.

Несоблюдение этих правил может привести к дисквалификации с соревнований.



Оценка

Каждая задача оценивается путем тестирования реализации требуемого функционала. Кроме того, ко всем частям вашего решения применяются следующие критерии:

- Весь исходный код должен быть оформлен в соответствии с соглашением об именовании и прокомментирован;
- Не должно возникать ошибок, ведущих к прекращению работы системы, – реализована правильная обработка исключений.

Практические результаты

Все практические результаты должны быть размещены в предоставленном вам репозитории. Практическими результатами являются исполняемый файл приложения, исходный код приложения, база данных на сервере, а также SQL-скрипт в репозитории, и графические/текстовые файлы. Заполните также дополнительную информацию о способе запуска приложения в файле `readme.md`.

По окончании конкурса вы также должны передать все документы и заметки эксперту.

Для оценки работы будет учитываться только содержимое репозитория. При оценке рассматриваются заметки только в электронном виде (`readme.md`). Рукописные примечания не будут использоваться для оценки.

Инструментарий

Система должна быть разработана в качестве настольного приложения (также потребуется разработать часть функционала в виде мобильного приложения). Для разработки системы вы можете выбрать между платформами .NET, Java или Python.



Руководство по стилю

Макет и технические характеристики

Все компоненты этой системы должны иметь единый согласованный внешний вид, соответствующий руководству по стилю.

Обеспечьте соблюдение требований всех компонентов в следующих областях:

- цветовая схема;
- границы и подсветки;
- использование шрифтов;
- разметка и дизайн (предпочтение отдается масштабируемой компоновке экранов);
- группировка элементов (в логические категории);
- использование соответствующих элементов управления (например, выпадающих списков для отображения подстановочных значений из базы данных);
- расположение и выравнивание элементов (метки, поля для ввода и т.д.);
- общая компоновка должна быть логичной, понятной и простой в использовании;
- стиль программирования (1C, C#, JAVA).