# Требования и рекомендации

## Введение

Настоящий документ определяет правила выполнения сетевого этапа соревнований World Skills Russia для компетенции «Программные решения для бизнеса».

Для выполнения задач 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 максимально завершенную работу в конце каждой сессии, чтобы облегчить оценку вашей работы.

## Правила

Во время проведения соревнований необходимо соблюдать следующие правила:

* Запрещен доступ в Интернет;
* Запрещено использование любых гаджетов (мобильный телефон, планшет, смарт-часы и т.д.);
* Запрещено использование ваших собственных устройств хранения данных (USB накопители, жесткие диски и т.д.);
* Запрещено общение с другими участниками соревнований;
* Запрещено приносить на конкурс книги, заметки и т.д.;
* Разрешено использовать личные устройства ввода информации (клавиатура, мышь, трекбол и т.д.), но эти устройства должны быть проводными, непрограммируемыми 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 удалению с площадки проведения соревнований.

## Название приложения

Используйте соответствующие названия для ваших приложений и файлов. Так, например, наименование настольного приложения должно обязательно включать название компании-заказчика.

## Файловая структура

Файловая структура проекта должна отражать логику, заложенную в приложение. Например, все формы содержатся в одной директории, пользовательские визуальные компоненты – в другой, классы сущностей – в третьей.

## Структура проекта

Каждая сущность должна быть представлена в программе как минимум одним отдельным классом. Классы должны быть небольшими, понятными и выполнять одну единственную функцию (Single responsibility principle). Для работы с разными сущностями используйте разные формы, где это уместно.

## Логическая структура

Логика представления (работа с пользовательским вводом/выводом, формы, обработка событий) не должна быть перемешана с бизнес-логикой (ограничения и требования, сформулированные в заданиях), а также не должна быть перемешана с логикой доступа к базе данных (SQL-запросы, запись, получение данных). В идеале это должны быть три независимых модуля.

## Руководство по стилю

Визуальные компоненты должны соответствовать руководству по стилю, предоставленному в качестве ресурсов к заданию в соответствующем файле. Обеспечьте соблюдение требований всех компонентов в следующих областях:

* цветовая схема,
* размещение логотипа,
* использование шрифтов,
* установка иконки приложения.

## Макет и технические характеристики

Все компоненты системы должны иметь единый согласованный внешний вид, соответствующий руководству по стилю, а также следующим требованиям:

* разметка и дизайн (предпочтение отдается масштабируемой компоновке; должно присутствовать ограничение на минимальный размер окна; должна присутствовать возможность изменения размеров окна, где это необходимо; увеличение размеров окна должно увеличивать размер контентной части, например, таблицы с данными из БД);
* 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.);
* последовательный переход фокуса по элементам интерфейса (по нажатию клавиши TAB);
* общая компоновка логична, понятна и проста в использовании;
* последовательный пользовательский интерфейс, позволяющий перемещаться между существующими окнами в приложении (в том числе обратно, например, с помощью кнопки «Назад»);
* соответствующий заголовок на каждом окне приложения (не должно быть значений по умолчанию типа MainWindow, Form1 и тп).

## Обратная связь с пользователем

Уведомляйте пользователя о совершаемых им ошибках или о запрещенных в рамках задания действиях, запрашивайте подтверждение перед удалением, предупреждайте о неотвратимых операциях, информируйте об отсутствии результатов поиска и т.п. Окна сообщений соответствующих типов (например, ошибка, предупреждение, информация) должны отображаться с соответствующим заголовком и пиктограммой. Текст сообщения должен быть полезным и информативным, содержать полную информацию о совершенных ошибках пользователя и порядок действий для их исправления. Также можно использовать визуальные подсказки для пользователя при вводе данных.

## Обработка ошибок

Не позволяйте пользователю вводить некорректные значения в текстовые поля сущностей. Например, в случае несоответствия типа данных или размера поля введенному значению. Оповестите пользователя о совершенной им ошибке.

Обратите внимание на использование абсолютных и относительных путей к изображениям. Приложение должно корректно работать в том числе и при перемещении папки с исполняемым файлом.

При возникновении непредвиденной ошибки приложение не должно аварийно завершать работу.

## Оформление кода

Идентификаторы переменных, методов и классов должны отражать суть и/или цель их использования, в том числе и наименования элементов управления (например, не должно быть значений по умолчанию типа Form1, button3).

Идентификаторы должны соответствовать соглашению об именовании (Code Convention) и стилю CamelCase (для C# и Java) и snake\_case (для Python).

Допустимо использование не более одной команды в строке.

## Комментарии

Используйте комментарии для пояснения неочевидных фрагментов кода. Запрещено комментирование кода.

Хороший код воспринимается как обычный текст. Не используйте комментарии для пояснения очевидных действий. Комментарии должны присутствовать только в местах, которые требуют дополнительного пояснения.

Используйте тип комментариев, который в дальнейшем позволит сгенерировать XML документацию, с соответствующими тегами (например, param, return(s), summary и др.)

## Оценка

Каждая задача оценивается путем тестирования реализации требуемого функционала. Так как требования к реализуемой системе очень высоки, возможно, будут использоваться средства для автоматизированного тестирования приложения. В связи с этим, в ходе разработки, может возникнуть необходимость следовать определенным правилам именования и структурирования проекта.

## Предоставление результатов

Все практические результаты должны быть переданы заказчику путем загрузки файлов на предоставленный вам репозиторий системы контроля версий git. Практическими результатами являются

* исходный код приложения (в виде коммита текущей версии проекта, но не архивом),
* исполняемые файлы,
* прочие графические/текстовые файлы.

Результаты работы каждой сессии должны быть загружены в отдельный репозиторий с названием «User\_X» (X – номер рабочего места).

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.

Заполните также дополнительную информацию о проекте и способе запуска приложения в файле readme.md.

Обратите внимание, что дополнительного времени после окончания сессии на сохранение не предусмотрено, поэтому будьте бдительны и загружайте результаты работ своевременно в рамках сессии.