Перший варіант

Другий варіант

Третій варіант

Четвертий варіант

П'ятий варіант

Шостий варіант

Сьомий варіант

Версія 1.5.0

Уроки

Практична частина іспиту складається з одного завдання. Для його реалізації ви можете використовувати Angular або React. Вибір залишається за

Екзаменаційне завдання

Angular, React

Використання фреймворків

студентом.

Перший варіант Створити додаток «Список справ». Основне завдання проєкту: надати користувачу можливість керувати своїми справами.

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості:

Використання фреймворків Angular, React

- Додати справу:
 - Назва справи.
 - Дата/час виконання
 - Опис справи.
 - Теги: • Пріоритет справи.
- Видалити справу.
- Редагувати справу. • Створити проєкт.
- Внести справу в проєкт.
- Сформувати список справ:
 - на день
 - На тиждень • На місяць
- Пошук справ:
 - За назвою. • За словами в описі.
 - За тегом/тегами. • За пріоритетом.

Створіть гру «П'ятнашки». Докладніше про гру читайте тут.

Другий варіант

Головні особливості реалізації гри:

• Вибір режиму гри:

- 8 (3×3)
- 15 (4×4) • Вибір стильового оформлення гри:
 - Темна тема
 - Світла тема
- Режими гри: • Збирає людина
- Збирає комп'ютер • Початкове розмішування головоломки:
 - Ручне розмішування Комп'ютерне розмішування
- Статистика:
 - Кількість часу, витраченого на головоломку • Кількість перестановок головоломки для збору

посиланням.

Головні особливості реалізації гри:

Створіть гру «Пам'ять». Ознайомитися з правилами гри англійською можна за цим

• Вибір розміру поля • Початкове розміщення карток виконується комп'ютером

• Кількість переворотів карток

• Звуковий супровід гри:

Третій варіант

- Статистика:

• Якщо картки збігаються, звучить один звук

• Якщо картки не збігаються, звучить інший звук

• Вибір стильового оформлення гри:

• Час гри

Темна тема • Світла тема

Четвертий варіант Створіть гру «Морський бій». Ознайомитися з правилами гри можна за цим

посиланням. Головні особливості реалізації гри:

• Режими гри: • Людина - комп'ютер

- Комп'ютер комп'ютер • Розміщення кораблів:
 - Гравець розставляє вручну • Комп'ютер розставляє замість гравця
- Комп'ютер може грати у двох режимах: Випадковий постріл
- Відображати поточний стан ігрового поля гравця та комп'ютера • Можливість зупинки, припинення, нового запуску гри
- Вибір стильового оформлення гри:
 - Темна тема • Світла тема

П'ятий варіант Створіть вебдодаток «**Автомобільний катало**г». Основне завдання проєкту: надати користувачу можливість переглядати інформацію про автомобілі.

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості:

■ Інтелектуальна гра. Комп'ютер будує стратегію гри, а не стріляє випадково

• Перегляд інформації про автомобіль • Перегляд усіх автомобілів певного виробника • Перегляд усіх автомобілів певного року випуску

- Перегляд усіх автомобілів вказаного кольору • Перегляд усіх автомобілів зазначеного об'єму
- Перегляд усіх автомобілів вказаного цінового діапазону • Додати автомобіль: Назва
 - Рік випуску ■ Об'єм

Виробник

- Ціна • Колір
- Опис • Видалити автомобіль
- Шостий варіант

• Редагувати інформацію про автомобіль

Створити вебдодаток «**Клініка**». Основне завдання проєкту - надати функціональність для роботи стоматологічної клініки.

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості: • Додавання лікарів:

- П.І.Б. • Контактний телефон. • Спеціалізація.
- Видалення лікарів.
- Редагування інформації про лікарів. • Можливість запису пацієнта на прийом до лікаря.
- Запис на певний час і дату. Якщо слот зайнятий, додаток має запропонувати інший слот. • Перенесення запису на інший вільний слот.
 - Видалення запису на слот.

Створіть вебдодаток «Flashcards». Основне завдання проєкту - надати функціонал для тренування запам'ятовування фактів. Картка з фактом має містити факт і питання до нього. Наприклад, питання: «Найбільший за площею континент?» - Факт

Сьомий варіант

(відповідь до питання): Азія». Факти можна об'єднувати у групи. Користувач може тренуватися як за одиночними фактами, так і за групою фактів. До кожного факту або групи можна прикріпити набір тегів. Наприклад, якщо у нас факти з географії, тегами можуть бути: «географія», «континенти», «країни» тощо.

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості:

Факти: • Створення картки факту. ■ Видалення картки факту.

- Зміна картки факту.
- Групи:
 - Створення груп для фактів. ■ Видалення груп для фактів.

• Зміна груп для фактів.

- Теги: • Створення тегу.
 - Видалення тегу. • Зміна тегу. • Пошук за тегом.

Усі права на фото-, аудіо- і відеотвори, що охороняються авторським правом і фрагменти яких використані в матеріалі, належать їх законним власникам. Фрагменти творів використовуються в ілюстративних цілях в обсязі,

© STEP IT Academy, itstep.org

виправданому поставленим завданням, у рамках учбового процесу і в учбових цілях, відповідно до законодавства про вільне використання твору без згоди його автора (або іншої особи, яка має авторське право на цей твір). Обсяг і спосіб цитованих творів відповідає прийнятим нормам, не завдає збитку нормальному використанню об'єктів авторського права і не обмежує законні інтереси автора і правовласників. Цитовані фрагменти творів на момент використання не можуть бути замінені альтернативними аналогами, що не охороняються авторським правом, і відповідають критеріям добросовісного використання і чесного використання. Усі права захищені. Повне або часткове копіювання матеріалів заборонене. Узгодження використання творів або їх фрагментів здійснюється з авторами і правовласниками. Погоджене використання матеріалів можливе тільки якщо вказано джерело. Відповідальність за несанкціоноване копіювання і комерційне використання матеріалів визначається чинним законодавством.