

- Перший варіант
- Другий варіант
- Третій варіант
- Четвертий варіант
- П'ятий варіант
- Шостий варіант
- Сьомий варіант

Використання фреймворків Angular, React

Уроки



Екзаменаційне завдання  
Використання фреймворків  
Angular, React

Версія 1.5.0

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

Перший варіант

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

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості:

- 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.

Другий варіант

Створіть гру «П'ятнашки». Докладніше про гру читайте [тут](#).

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

Третій варіант

Створіть гру «Пам'ять». Ознайомитися з правилами гри англійською можна за цим [посиланням](#).

Головні особливості реалізації гри:

- Вибір розміру поля
- Початкове розміщення карток виконується комп'ютером
- Звуковий супровід гри:
  - Якщо картки збігаються, звучить один звук
  - Якщо картки не збігаються, звучить інший звук
- Статистика:
  - Час гри
  - Кількість переворотів карток
- Вибір стильового оформлення 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
  - Інтелектуальна гра. Комп'ютер будує стратегію гри, а не стріляє випадково
- 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 каталог». Основне завдання проєкту: надати користувачу можливість переглядати інформацію про автомобілі.

Інтерфейс додатка має надавати такі можливості:

- 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
  - Виробник
  - Рік випуску
  - Об'єм
  - Ціна
  - Колір
  - Опис
- Видалити автомобіль
- Редагувати інформацію про автомобіль

Шостий варіант

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.

Сьомий варіант

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 (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.