****

# Задание для демонстрационного экзамена по комплекту оценочной документации № 1.3 по компетенции № 17 «Веб-дизайн и разработка»

Вариант 3

Задание включает в себя следующие разделы:

1. Формат Демонстрационного экзамена
2. Формы участия
3. Вид аттестации
4. Модули задания, критерии оценки и необходимое время
5. Необходимые приложения

Продолжительность выполнения задания: 3 ч.

1. Формат Демонстрационного экзамена:

Очный / Распределенный / Дистанционный

1. Форма участия:

Индивидуальная

1. Вид аттестации:

Промежуточная

1. Модули задания, критерии оценки и необходимое время

Модули и время сведены в Таблице 1.

**Таблица 1.**

| **№ п/п** | **Модуль, в котором используется критерий** | **Критерий** | **Время выполнения Модуля** | **Проверяемые  разделы WSSS** | **Баллы** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Судейские** | **Объективные** | **Общие** |
|  | Модуль 1 | Организация работы и управление | 1,5 часа | 1 | 0,8 | 0,2 | 1 |
|  | Коммуникационные и межличностные навыки | 2 | 1 | 0 | 1 |
|  | Программирование на стороне сервера | 6 | 0 | 10 | 10 |
|  | Модуль 2 | Организация работы и управление | 1,5 часа | 1 | 0,7 | 0,3 | 1 |
|  | Коммуникационные и межличностные навыки | 2 | 1 | 0 | 1 |
|  | Программирование на стороне клиента | 5 | 1 | 9 | 10 |
|  | **Итого** | | | | 4,5 | 19,5 | 24 |

Модули с описанием работ

Модуль 1: Разработка на стороне сервера

## содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

1. WSR\_DE\_2021\_TP\_MODULE\_1.docx ­– Задание
2. WSR\_DE\_2021\_TP\_MODULE\_1\_MEDIA.zip – Медиа файлы

## введение

Ваша задача разработать сайт для обсуждения «впечатлений».

Впечатления – это мероприятия, организованный местными жителями и выходящие за рамки обычной экскурсии или мастер-класса.

Вам предоставляются заранее сверстанные макеты всех страниц сайта. Вам необходимо реализовать следующий функционал:

* Регистрация, авторизация и выход пользователей
* Разграничение пользователей по ролям (администратор и пользователь)
* Создание и просмотр впечатлений
* Подписки на впечатления
* Административная панель с возможностью просмотра (впечатлений, пользователей)

Время на выполнение: 1,5ч.

## описание проекта и задач

**Регистрация**

Пользователи должны иметь возможность зарегистрироваться в системе. Для этого им требуется ввести следующие данные на форме регистрации:

* ФИО ­– обязательное поле, только кириллица
* Email – обязательное поле, уникальный email
* Пароль – обязательное поле
* Повтор пароля – обязательное поле, должно совпадать с паролем
* Аватарка профиля – обязательное поле, файл с расширением png, jpg или jpeg

Данные с формы должны валидироваться на стороне сервера и в случае ошибки валидации необходимо отобразить соответствующие ошибки на форме. Все зарегистрировавшиеся пользователи должны автоматически получать роль пользователя.

**Авторизация**

Пользователи должны иметь возможность авторизоваться в системе используя email и пароль. Все ошибки валидации должны отображаться.

**Выход**

Авторизовавшиеся пользователи должны иметь возможность выйти из системы нажав на кнопку выхода в меню навигации.

**Просмотр своих впечатлений**

Пользователь должен иметь возможность просмотреть свои впечатления. Для этого ему необходимо перейти в раздел своих впечатлений.

На странице своих впечатлений пользователь должен видеть список впечатлений, отсортированный по количеству подписок (чем больше пользователей подписались на впечатление, тем оно выше):

Каждое впечатление должно включать в себя: название, описание, кол-во подписок и статус. Статус может быть:

* Впечатление на модерации
* Впечатление одобрено
* Впечатление отклонено

**Создание впечатления**

Пользователь должен иметь возможность создать новое впечатление. Для этого ему необходимо нажать «Создать впечатление» в разделе своих впечатлений.

На форме создания впечатления необходимо заполнить следующие поля:

* Название – обязательное поле
* Описание – обязательное поле

В случае ошибок валидации необходимо отобразить сообщения об ошибках.

Только что созданное впечатление должно отображаться у пользователя в списке его впечатлений.

**Главная страница**

На главной странице должны выводиться все впечатления. У каждого впечатления необходимо отобразить:

* Название
* Дата создания впечатления в формате гггг-мм-дд
* Описание
* Информация о количестве подписок на впечатление
* Перечисление пользовательских изображений, которые подписались
* Кнопка «Подписаться»

Авторизованный пользователь должен иметь возможность подписаться на впечатление.

Гость не должен видеть кнопку «Подписаться».

**Подписка на впечатление**

Под каждым впечатлением должны быть перечислены изображения пользователей, которые подписались на впечатление. Подписки должны быть отсортированы по времени подписки (сначала самые первые).

Функционал администратора

**Просмотр впечатлений**

На данной странице должны выводиться все впечатления, которые создали пользователи.

Список впечатлений должен быть отсортирован в следующем порядке:

1. Новые впечатления, которые ожидают модерацию
2. Одобренные впечатления
3. Отклоненные впечатления

Администратор может одобрить впечатление, тогда впечатление будет отображаться на главной странице.

Администратор может отклонить впечатление, тогда впечатление не будет отображаться на главной странице.

**Просмотр списка пользователей**

На данной странице должны выводиться все пользователи.

Каждый пользователь должен отображать следующую информацию:

* ID
* Аватар
* ФИО
* Email
* Кол-во впечатлений

Администратор должен иметь возможность заблокировать или разблокировать пользователя. Заблокированные пользователи не должны иметь возможности создавать впечатления и подписываться на чужие впечатления.

## Инструкции для участника

Ваша работа должна быть доступна по адресу: http://xxxxxx-m1.wsr.ru, где xxxxxx – ваш логин

Создайте учетную запись администратора со следующими учетными данными:

* Логин: admin
* Пароль: aDmin

Вам предоставляются следующие конфигурации PHP Фреймворков:

* Laravel 8.16.1
* Yii 2.0.39

Вы можете использовать любой из предоставленных Фреймворков.

Модуль 2: Разработка на стороне клиента

## содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

1. WSR\_DE\_2021\_TP\_MODULE\_2.docx ­– Задание
2. WSR\_DE\_2021\_TP\_MODULE\_2\_MEDIA.zip – Медиа файлы

## введение

К вам обратилась компания по разработке игр для веб-сайтов. Компания просит помочь в разработке веб-игры. Вам предоставляется вся необходимая верстка. Ваша задача – только клиентское программирование.

Время на выполнение: 1,5ч.

## описание проекта и задач

**Экран входа**

При открытии игры должен быть отображен экран входа в игру.

На данном экране необходимо отобразить изображения предоставляемого транспорта, на котором поедет игрок в процессе игры. Транспорт перечислен в файле cars.json. Информация о транспорте должна получаться из файла при каждом обновлении страницы. Также на этом экране располагается кнопка для начала игры. Эта кнопка должна быть недоступна для нажатия пока игрок не определиться с транспортом, на котором он поедет. Для этого ему необходимо выбрать один из предоставляемых видов транспорта.

При клике на кнопку входа экран должен смениться на игровой.

**Игровой экран**

На игровом экране должны отображаться следующая информация:

* Название выбранной машины
* Секундомер (начинает считать с 00:00), который должен быть запущен при старте игры
* Счетчик жизней (при старте у игрока есть 4 жизни).

Игровое поле – это дорога, на которой находиться машина.

При старте игры машина должна появляться слева из-за границы экрана.

В процессе игры должны появляться препятствия (1 препятствие каждые 2 секунды). Препятствия должны появляться на дороге справа (за границей экрана) и двигаться справа-налево.

Дорога должна двигаться и отображать процесс движения.

При соприкосновении машины с препятствием счетчик жизней должен уменьшаться.

Машиной можно управлять с помощью кнопок W и S. Кнопка W должна двигать машину вверх, а кнопка S вниз.

Машина не должна выходить за пределы дороги.

Если нажать «пробел», то должен активироваться режим ярости. В этом режиме все препятствия, которые появляются на дороге должны самоуничтожаться. Машина может ехать в режиме ярости только 4 секунды. После этого нужно 5 секунд на восстановление. Постарайтесь визуально отобразить нахождение машины в этом режиме.

Должна быть возможность поставить игру на паузу нажав кнопку ESC. Повторное нажатие должно продолжить игру. Во время паузы все интерактивные действия (анимация, секундомер, препятствия, машина, режим ярости) должны быть приостановлены.

Когда жизни будут равны нулю, то игра должна закончиться и должен отобразиться экран с результатами.

**Экран с результатами**

На экране с результатами необходимо отобразить следующую статистику:

* Время, которое игрок продержался в игре.
* Время, которое игрок провел в режиме ярости.
* Время предыдущего игрока.

Если до этого никто не играл. То вместо предыдущего времени необходимо указать «00:00». Время предыдущего игрока должно сохраниться и после перезагрузке страницы.

Если игрок продержался дольше, чем предыдущий, то должно отобразиться сообщение о выигрыше, иначе о проигрыше.

На экране с результатами есть кнопка «Играть сначала» при клике, на которую должен открываться первый экран для выбора машины.

## Инструкции для участника

Ваша работа должна быть доступна по адресу: http://xxxxxx-m2.wsr.ru, где xxxxxx – ваш логин

Вы можете использовать библиотеку jQuery.