



Завдання
Відбіркового етапу Web Challenge
Front-end (JavaScript)
Middle/Senior

1. Завдання
2. Формат рішення
3. Обмеження та критерії оцінювання
4. Експерти
5. Контакти

Завдання

Створити інетпретатор або транспайлер псевдомови та запустити виконання скрипту на ній.

Дані:

- 1.1. Три приклади, написані на псевдомові.
- 1.2. Результати виконання першого прикладу

У проєкті необхідно виконати наступне:

- 1.3. Створити HTML сторінку з трьома стовпцями:
 - 1) перший стовбець – textarea для вводу прикладу та кнопка **Execute**;
 - 2) другий – в залежності від написання або стек, або трансльований JS. Стек – опціонально;
 - 3) третій – результат виконання скрипту на псевдомові.
- 1.4. Не використовувати сторонні бібліотеки для аналізу коду (побудова AST-дерев), побудови транспайлерів і т.п. Завдання має бути **ПОВНІСТЮ** написане вами.
- 1.5. Створити мінімальний рантайм мови.
- 1.6. **Бонус 1:**
 - 1) **Час виконання скрипту**;
 - 2) Відображення стеку виконання;
 - 3) **Створення саме інтерпретатора, а не транслятора.**

Приклад:

Коментар	Код	Результат
Прості арифметичні операції	<code>(+ 3 (* 4 5))</code>	23
Рантайм мови де є: 1) умова if; 2) корінь квадратний; 3) строкові літерали; 4) функція виводу на екран.	<code>(if (= (sqrt 100) 10) (print "should be 10") (print "error"))</code>	?
Додана підтримка визначення функцій та можливість рекурсивного виконання	<code>(define (fib n) (if (= n 1) (0) (if (= n 2) (1) (+ (fib (- n 1)) (fib (- n 2))))))</code>	<code>(fib 6)</code> <code>=> 5</code>

2. Формат рішення

2.1. Рішення надсилати в **ОДНОМУ** файлі-архіві з назвою у форматі “Прізвище Ім’я.zip”,

2.2. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу

учасника, якщо робота:

- 1) містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
- 2) виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
- 3) виконана з допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

3. Обмеження та критерії оцінювання

3.1. Критерії оцінювання:

3.1.1. Реалізація буде перевірена за допомогою Python one line web server (python -m SimpleHTTPServer).

3.1.2. Приймаються тільки зібрані проекти без Server-side javascript. Якщо для запуску проекту треба виконати npm install (або bower, etc.), то робота буде дискваліфікована. При цьому source code надавати необхідно.

3.2. Судді звертатимуть увагу на:

- 1) коректність виконання коду псевдомови;
- 2) якість коду та логіка обробки помилок;
- 3) коректність роботи додатку.

4. Експерти



Максим Клімішин

СТО в компанії
GVMachines Inc. (Zakaz.ua,
CartFresh.com).



Анджей Гужовський

Архітектор інтернет-систем і
розробник високого рівня.



Юлія Пучніна

Фанат рісьорчу,
статистики та всього, що
пов'язано з графікою у
браузерах.



Олексій Коваленко

Фронт-енд художник із
законом під архітектора.
Обожнює FP і вважає, що
код має бути коротким,
швидким і незрозумілим.



Денис Кузін

Займає позицію full-stack JS
розробника. Пройшов
довгий і тернистий шлях від
недолугого студента до
Senior Software Engineer в
компанії EPAM.

5. Контакти

- 5.1. Рішення надсилайте на пошту: webchallenge2016@uwcua.com до 27 березня, 23:59 (EEST). **Тема листа:** “Номінація. Прізвище Ім’я”. Рішення, подані пізніше вказаного терміну, зараховані не будуть.
- 5.2. Рішення надсилайте з пошти реєстрації. Рішення з незареєстрованої пошти прийняті не будуть.
- 5.3. Питання та уточнення **щодо змісту завдання** ви можете задати за адресою box@uwcua.com.
- 5.4. Судді даватимуть відповіді на найбільш важливі для вирішення завдання питання та ігноруватимуть:

1) питання, які не стосуються завдання;

2) питання, відповіді на які вже надані або присутні у тексті завдання.

5.5. Час роботи саппорту: **щодня 10:00 - 18:00.**

5.6. **Оголошення півфіналістів відбудеться 18 квітня.**

Генеральний партнер Web Challenge



Генеральні партнери сезону

