



Завдання
Півфіналу Web Challenge
Back-end
Junior

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

1. Завдання

Розробити платформу, яка виконуватиме функції персонального помічника.

Проблема:

Темп нашого життя зростає невгамовно швидко, ми постійно поглинаємо все більше інформації. Ми постійно вчимося новому, пізнаємо щось, витрачаємо зусилля на щоденну працю. Та інколи відчуваєш, що встиг би зробити набагато більше з навіть примітивним помічником.

Рішення:

В світі бізнесу існують такі люди, як персональні помічники - це смарт хлопці та дівчата, які слідкують за графіком або виконують завдання свого боса, і дуже важливо в цій професії якомога скоріше навчитися планувати наперед виконання тих чи інших завдань. Пропонуємо вам автоматизувати одну задачу, яку гіпотетично може виконувати така людина.

Реалізація:

Потрібно реалізувати дуже простий інтерфейс, на якому буде кнопка, за допомогою якої, можна дати голосом команду (а як закінчив, потрібно натиснути знов на кнопку, щоб команда стала в чергу на виконання) і список, в якому відображається статус усіх команд, що вже виконуються або будуть виконані.

Сервіс буде розпізнавати поки що тільки одну команду – це команда “Замовити піцу”, із якої він зможе дістати:

- 1) номер телефону;
- 2) адресу;
- 3) спосіб розрахунку (готівка або термінал);
- 4) назва піци та напою (може бути, а може ні);
- 5) дату та час або “зараз”;
- 6) назву піцерії, в якій замовити.

Після цього сервіс під’єднається до сайту піцерії і замовить через форму замовлення піцу, яку вказав “замовник” (якщо замовлення відбулось успішно, то задача помічається як виконана).

Важливо, що цей сервіс повинен мати змогу виконувати заплановані задачі (замовити піцу на конкретну дату), а також має миттєво відповідати і бути спроможним витримувати високе навантаження без втрат у швидкості прийому заявок.

Не менш важливо створити таку програмну архітектуру, щоб усі частини цього сервісу можна було легко розширювати, наприклад:

- 1) саму команду замовлення піци, додаючи нові піцерії (і способи замовлення в них);
- 2) список команд, які підтримує сервіс (не тільки замовлення піци);
- 3) системи зберігання даних про виконані завдання.

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) всередині архіву 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. Судді звертатимуть увагу на:

- 1) здатність додатка виконувати завдання;
- 2) якість коду/архітектури;
- 3) використання нових технологій.

3.2. Критерії оцінювання:

- 1) обов’язково рішення повинно бути задеплованим на сервер або потрібно, щоб був сконфігурований Vagrant. (Без виконання цього пункту рішення може бути не переглянуто як слід);

- 2) код рішення повинен бути легко розширюваним (якщо це ООП, то потрібно дотримуватись принципів ООД), зрозумілим та добре структурованим;
- 3) добрим тоном буде якщо у вас будуть присутні unit test (якщо ООП, то важливо, щоб код був таким, щоб можна було “замокати” будь-який об’єкт у вашому рішенні).

4. Експерти



Юрій Глухов

Займається розробкою гри
на мові програмування Nim



Ростислав Дзінько

Архітектор програмного
забезпечення та R&D
інженер



Олексій Милоцький

Займається архітектурою та
розробкою
високонавантажених Web-
додатків рівня Enterprise



Денис Яремов

Senior Software Engineer в
інтелектуальних,
високонавантаженими та
ріл-тайм системами в
компанії Lohika.

5. Контакти

- 5.1. Рішення надсилайте на пошту: webchallenge2016@uwcua.com до **23:59 (EEST) 1 травня включно**. **Тема листа: “Номінація. Категорія. Прізвище Ім’я”** (де Номінація – назва вашої номінації; Категорія - ваша категорія junior\middlesenior; Прізвище Ім’я – ваші дані). 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 фіналістів відбудеться 23 травня.**

Генеральний партнер Web Challenge



Генеральні партнери сезону

