



Завдання
Відбіркового етапу Web Challenge
Back-end
Junior

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

1. Завдання

Створити веб-додаток для знаходження більшої кількості цікавих проектів на GitHub, які не потрапляють у Github trending projects.

Деталі завдання:

[Github trending projects](#) відображає лише ті проекти, які набрали максимальну кількість зірочок за тиждень/місяць. Таким чином у перспективних проектів, що тільки розвиваються, мало шансів бути “поміченими”, доки у них немає зірочок. Потрібно формувати графіки “популярності” за періодами. Популярність може бути визначена кількістю нових зірочок за період, кількістю комітів за період, кількість активних контриб'юторів за період.

У проекті необхідно виконати наступне:

1.1. Для обраного проекту формувати графік:

- 1) за кількістю нових зірочок за період (тиждень\місяць);
- 2) за кількістю унікальних контриб'юторів за період;
- 3) за кількістю комітів за період.

1.2. Сортувати проекти (знаходити топ кількість) за вищевказаними критеріями.

1.3. Сортувати організації (знаходити топ кількість) за:

- 1) абсолютною кількістю комітів за період;
- 2) середньою кількістю комітів (враховуючи кількість співробітників організації).

1.4. Дані необхідно агрегувати та тримати у підготовленому стані на стільки, на скільки це можливо, аби час відповіді був мінімальним.

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. Судді звертатимуть увагу на:

- 1) здатність додатка виконувати завдання;
- 2) якість коду/архітектури;
- 3) використання інженерних практик : Юніт-тести, TDD;
- 4) використання нових технологій;
- 5) дизайн додатку.

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

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



