

Хакатон bizHack 12-13 мая 2018

Конкурсное задание

Задание 4

Составлено:

группа экспертов WorldSkills





Введение

На этом занятии от вас потребуется создать мобильное приложение для посетителей мероприятий NBA.

Указания для участника

При создании всех компонентов мобильного приложения вы должны использовать предоставленное руководство по стилю настолько, насколько это позволяет мобильная платформа и здравый смысл по использованию небольших разрешений экрана. Т.е. приоритетом должно являться удобство использования мобильного приложения, а не точное соответствие требований по стилю (который создавался для десктопного приложения).

Убедитесь, что подготовлены все сообщения о проверке и ошибках для всех компонентов системы.

Убедитесь в работоспособности всех необходимых кнопок/гиперссылок в конце выполнения задания.

Убедитесь, что во всех компонентах системы используется единообразная система наименований.

В конце вы должны подготовить работоспособный проект и предоставить его для проверки.

Обратите внимание, что независимо от избранной вами платформы для разработки прикладного решения, заказчик ожидает от вас интерфейса, функционально близкого к прототипу, предоставленному в файле «wireframe.pptx».



ТРЕБУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (ДЛЯ ЗАДАНИЯ 4)

4.1 СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ – СПИСОК РЕЗУЛЬТАТОВ МАТЧЕЙ

Для пользователей интересующихся играми НБА ассоциация решила создать мобильное приложение, которое будет оперативно знакомить их с результатами матчей.

Т.к. решение возникло буквально вчера, заказчик не успел подготовить отдельное задание для мобильной разработки. Поэтому вам предлагается использовать слайды примеров интерфейса для ПК. Ваша задача оптимизировать их под экраны мобильных устройств и планшетов.

Для начала нужно реализовать список результатов матчей (Matchup List) – это будет основное окно мобильного приложения.

Если на выбранную дату никаких матчей нет, то должно отображаться соответствующее уведомление.

Пользователи должны иметь возможность выбрать дату, чтобы посмотреть информацию о матчах в этот день. Информация о матчах должна быть отсортирована по времени начала матча в восходящем порядке.

Список информации о матчах в конкретный день должна включать следующее:

- Статус: статус матча в первой колонке
 - Если игра еще не началась, показывать Not Start на голубом фоне
 - Если игра уже идет, показывать Running на красном фоне
 - Если игра завершилась, показывать Finished на сером фоне
- Логотип гостевой команды
- Название гостевой команды
- Результат: формат этой колонки должен быть [Результат гостевой



команды] – [Результат команды хозяев]

- Если игра еще не началась, показывать «–»
- Если игра продолжается, показывать количество очков в реальном времени
- Если игра завершена, показывать окончательный результат
- Логотип команды хозяев
- Название команды хозяев
- Место проведения

Подробности матчей (Matchup Detail) открываются в отдельном окне при нажатии на интересующую пользователя строку в списке. Если игра еще не началась, то никаких действий предприниматься не должно.

Пожалуйста, учтите следующие моменты, касательно мобильной разработки:

- В мобильном интерфейсе достаточно вывести список матчей. Секцию между выбором даты и таблицей на слайде «Matchup List» презентации можно проигнорировать
- На экране всегда должен быть доступен выбор даты. При смене даты, список заполняется автоматически
- При начале работы приложения устанавливается текущая дата
- Следует учитывать небольшой экран мобильного устройства, а также положение его в пространстве (вертикальное или горизонтальное) – экран списка матчей должен эффективно использовать оба этих положения
- Идеально, если мобильное приложение будет учитывать – на планшете оно запускается, либо работает на смартфоне
- Вы сами определяете, как и с какой частотой мобильное приложение будет запрашивать информацию из основной информационной системы. При этом нужно понимать, что болельщики хотят видеть оперативную информацию, насколько это возможно
- В мобильном приложении в интерфейсах не нужно реализовывать «шапку» (с логотипом) и «подвал» (голубую полосу со счетчиком лет). Вместо этого нужно предусмотреть вывод этой информации в отдельном окне, которое пользователь сможет вызвать из меню, выбрав пункт «About NBA»
- В целом при разработке этого мобильного приложения не нужно соблюдать руководство по стилю, переданное вам ранее (т.к. это



руководство написано для десктопных приложений)

Материалы: `wireframe.pptx`

4.2 MATCHUP DETAIL (ИНФОРМАЦИЯ О МАТЧЕ) В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ – ПОДРОБНОСТИ МАТЧА

Учитывая вводные про мобильную разработку предыдущего задания, создайте экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Matchup Detail в макете. На этом экране посетители могут просматривать подробную информацию о матчах.

В верхней части формы должна отображаться информация о командах и результаты. Информация о командах должна включать название команды и логотип. Результаты включают общий итог и количество очков за каждую четверть. Название и очки выигравшей команды должны отображаться жирным шрифтом. Если игра переходит в овертайм, то необходимо загружать также данные и по овертайму, с указанием «ОТ1» для первого овертайма, «ОТ2» для второго и т. д. Если матч еще не закончен, то очки для тех четвертей, которые еще не начались, должны отображаться как «».

Под результатом должен отображаться статус матча.

- Если игра еще не началась, Not Start на голубом фоне
- Если игра уже идет, показывать Running на красном фоне
- Если игра завершилась, показывать Finished на сером фоне

Если игра еще не завершена, то в эти поля необходимо загружать данные текущей ситуации на поле.

Для мобильного приложения решено сначала реализовать только вывод информации в список на закладке «Log» (Журнал). Не обязательно сейчас делать закладки, но заголовок просматриваемой информации нужен.



LOG (ЖУРНАЛ)

В этом списке должны подробно отображаться все события каждой четверти. Указанные события должны быть отсортированы по времени в нисходящем порядке. Список должен включать следующие поля:

- OccurTime: время события
- Team: название команды (сокращ.)
- Player: формат поля: «Имя игрока (Номер на форме)»
- ActionType: тип действия
- Remark: комментарий

Пользователи могут выбрать нужную четверть, чтобы увидеть вышеуказанные подробности матча. Если игра переходит в овертайм, добавьте также данные и по овертайму, с указанием «OT1» для первого овертайма, «OT2» для второго и т. д.

Кнопку «Search» можно не делать, а отображать информацию сразу после выбора варианта из списка.

Материалы: `wireframe.pptx`