

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 пирклади, написані на псевдомові.
- 1.2. Результати виконання першого прикладу

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

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:
 - 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 проекта треба виконати npm install (або bower, etc.), то робота буде дискваліфікована. При цьому source code надавати необхідно.
- 3.2. Судді звертатимуть увагу на:
 - 1) корректність виконання коду псевдомови;
 - 2) якість коду та логіка обробки помилок;
 - 3) коректність роботи додатку.

4. Експерти



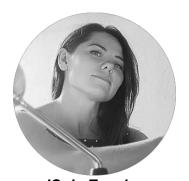
Максим КлімішинCTO в компацнії

GVMachines Inc. (Zakaz.ua,

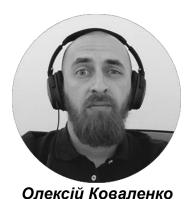
CartFresh.com).



Анджей Гужовський Архітектор інтернет-систем і розробник високого рівня.



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



Фронт-енд художник із закосом 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



