

Завдання Півфіналу  
Dev Challenge 10  
**Front-end JS**  
**PRO**



## 1. Завдання

**Реалізувати конструктор принтів на товари.**

Опис додатку:

користувач повинен мати змогу вибрати основу для виробу(футболка, чашка, кепка, тощо), вибрати один або декілька малюнків, картинок, текст (далі - принт) з заданого каталогу, які повинні бути нанесені на основу. При виборі малюнка він має з'явитись на вибраній основі. При натисканні на картинку на ній мають з'явитись контроли, які будуть означати, що картинку можна змінювати. Принт (картинка) не повинен виходити за межі основи, або картинка повинна обрізатись при виході за межі основи.

## 2. Формат представлення результатів

2.1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в **ОДНОМУ** файлі-архіві з назвою у форматі **“Номінація.zip”**, у якому мають бути наступні файли:

- 1) вихідні файли проекту підготовлені для збірки (gulp-проект, webpack і т.п.);
- 2) зібрану версію проекту, яку можна просто відкрити в браузері.

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. Обмеження реалізації завдання:

- 1) Допускається використання допоміжних бібліотек загального призначення, таких як lodash, jquery, underscore та інші;
- 2) Не допускається використання бібліотек, які реалізують 2d чи 3d трансформації.

3.2. За наступний реалізований функціонал нараховуватимуться бали:

- 1) додавання картинки – 5 балів;
- 2) переміщення по основі перетягуванням – 5 балів;
- 3) переміщення картини за допомогою стрілок клавіатури – 5 балів;
- 4) поворот – 5 балів;
- 5) масштабування(розтягування) з фіксацією протилежного контролю – 10 балів;
- 6) можливість малювання тексту від руки(маніпулятора) – 10 балів;
- 7) зміна порядку накладання картинок (z-index):
  - a. наперед, назад, на передній план, на задній план – 10 балів;
  - b. експорт виробу в графічному форматі – 10 балів;
  - c. видалення – 5 балів.

3.3. Додаткові бали можна отримати за:

- 1) дотримання одного стилю написання коду;
- 2) оптимальність коду;
- 3) однаковий функціонал для редагування всіх типів принтів;
- 4) видалення принтів;
- 5) обмеження одночасної кількості принтів .

#### 4. Експерти



**Євген Вовк**

Senior Software Engineer  
@EPAM Systems



**Андрій Шумада**

Fullstack js developer  
@Debitoor/Ciklum



**Максим Крамаренко**

Front-End Technical Lead  
@Zoomdata/Ciklum

## 5. Контакти

- 5.1. Рішення необхідно вивантажити у особистому кабінеті на сайті [devchallenge.it](https://devchallenge.it) за необхідною номінацією **до 30 жовтня, 23:59 (EEST)**. Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
- 5.2. Питання та уточнення **щодо змісту завдання** ви можете задати за адресою [box@devchallenge.it](mailto:box@devchallenge.it).
- 5.3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату.
- 5.4. Час роботи саппорту: **щодня 10:00 - 21:00**.
- 5.5. Усі посування дедлайнів відносно публікації завдання Півфіналу враховано.
- 5.6. **Оголошення півфіналістів відбудеться 14 листопада.**

Генеральний партнер сезону:

PROFFSTORE

