

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐHQG TP HỒ CHÍ MINH
CÂU LẠC BỘ LẬP TRÌNH WEB UIT



TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐHQG TP HỒ CHÍ MINH
CÂU LẠC BỘ LẬP TRÌNH WEB UIT

WEBDEV ADVENTURE VÒNG 2

KẾT QUẢ VÒNG 1

Cam on vì đã đến

wda01

sao ke

Totally Spies

wda04

wiwin

wda03

Hội bỏ 50k mua deadline

wda02

Fairy dust

KẾT QUẢ VÒNG 1

cyber gang

Meow Meow

khongPhaiVozer

tdhp

GNIMB

mern

Golf team

alpha beta

Cocacola

gallifrey



WEBDEV

ADVENTURE

20
22

ĐỀ TÀI NỔI BẬT

.....

ĐỀ THI

ĐỀ THI VÒNG 2

Sau khi nhận được những ý tưởng của các đội từ vòng 1, chúng tôi - BGK - rất bất ngờ vì tính sáng tạo và những sự độc đáo trong suy nghĩ và trong tư duy của các bạn.

Vòng 2 chính là nơi để các bạn hiện thực hoá những gì bản thân đã mường tượng về sản phẩm của mình ở vòng 1. **Sử dụng những công cụ coding, hãy chuyển ý tưởng của bạn từ trên giấy thành một sản phẩm website/mobile app, gồm cả 3 thành phần là frontend, backend và database.**

Cách chấm điểm của vòng 2 sẽ khác biệt so với vòng 1 một chút.

ĐỀ THI

ĐỀ THI VÒNG 2

Ở vòng 2, trong thời gian giới hạn mà BGK cho phép, hãy **hiện thực hoá tối đa những chức năng mà các bạn đã liệt kê ở vòng 1**. Đội nào thực hiện được càng nhiều những chức năng này, và các chức năng tránh được càng nhiều trường hợp đặc biệt (edge case), sẽ càng có điểm số cao. chúng tôi cũng chú ý đến kiến trúc của sản phẩm (high-level design - scalability, pwa, multi-platform). Sử dụng một mô hình kiến trúc rõ ràng, source code được thiết lập chặt chẽ, khoa học và theo quy ước chung sẽ là những điểm mạnh cho đội các bạn.

Những yếu tố khác như sự **sáng tạo trong giao diện**, thử nghiệm các công nghệ đặc biệt (PWA, smart contract...), tối ưu hoá code (code splitting, caching, lazy loading...) và trải nghiệm người dùng (UX) cũng sẽ được tính điểm bonus.

ĐỀ THI

ĐỀ THI VÒNG 2

Nếu bạn có thể, hãy deploy sản phẩm của mình lên một nền tảng nào đó (vercel, heroku, netlify...)

Cuối cùng là **teamwork**. Đội thi trình bày được một sản phẩm chín chu, nhưng không trình bày được vai trò của thành viên trong việc xây dựng toàn bộ hệ thống đó, cũng sẽ không được đánh giá cao. Sau vòng 2, sẽ có 8 đội được bước vào vòng chung kết, nhằm thuyết trình ý tưởng của mình cho ban giám khảo và thuyết phục họ sản phẩm của mình xứng đáng đạt giải quán quân.

ĐỀ THI

TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM (BẮC BUỘC)

Số lượng chức năng thực hiện được so với như đã liệt kê ở vòng 1

Số lượng các chức năng hoạt động tốt / tổng số đã thực hiện

Giao diện đáp ứng (responsive)

Số lượng edge case ít

Source code phân chia rõ ràng, sạch sẽ (không phải clean code)

Tránh được những yếu tố hacking cơ bản như XSS, SQL injection,...

Không lạc đề so với vòng 1

TEAMWORK

ĐỀ THI

TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM (NÂNG CAO, BỔ SUNG)

Sản phẩm có high level design tốt

Tính scalability khả thi

Multiplatform, pwa,...

Bảo mật tốt, có các protected routes

Deployment

Công nghệ đặc biệt

Tối ưu hoá code

SEO, UI/UX hợp lý

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐHQG TP HỒ CHÍ MINH
CÂU LẠC BỘ LẬP TRÌNH WEB UIT

WEBDEV ADVENTURE

Q&A

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐHQG TP HỒ CHÍ MINH
CÂU LẠC BỘ LẬP TRÌNH WEB UIT

WEBDEV ADVENTURE CHIA SẺ

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐHQG TP HỒ CHÍ MINH
CÂU LẠC BỘ LẬP TRÌNH WEB UIT

WEBDEV ADVENTURE

KẾT THÚC