

AKADÁLYMENTES WEBOLDALAK FEJLESZTÉSE

4. forduló



A kategória támogatója: Cone Development

Ismertető a feladatlaphoz

Közeleg az 5. forduló, figyelj az időpontokra!

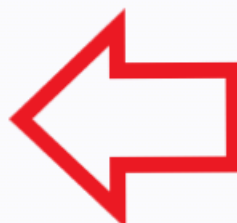
Használd a naptárat:

KATEGÓRIÁIM

Összesen 10 kategóriára jelentkezted



Versenynaptár letöltése



Vagy figyeld kategóriánként az időpontokat (íme egy MINTA, hol találod):




● 3. FORDULÓ

A lezárt fordulókban eddig megszerzett pontok:

0/100 pont

**BOSCH**
Invented for life

Fordulók

Forduló	Pontok, időtartam	Feladat megoldható	Státusz
7. forduló	23 pont 25:00	 2023.11.28. 20:00-tól 2023.11.28. 20:35-ig	Feladatlap
6. forduló	23 pont 30:00	 2023.11.21. 20:00-tól 2023.11.21. 20:40-ig	Feladatlap
5. forduló	28 pont 25:00	 2023.11.14. 20:00-tól 2023.11.14. 20:35-ig	Feladatlap

Amennyiben olyan kategóriában játszol, ahol van csatolmány, de hibába ütközöl a letöltésnél, ott valószínűleg a vírusirtó korlátoz, annak ideiglenes kikapcsolása megoldhatja a problémát. (Körülbelül minden 3000. letöltésnél fordul ez elő.)

Jó versenyzést kívánunk!

#4 Navigálás

Hogy interakcióba tudjunk lépni egy weboldallal, alkalmazással, a megfelelő navigálás alapvető. Mindez nem csak az egeres "mutatók és kattintók" módszert takarja, hanem azt is, ha valaki a billentyűzetet használja. Ebben az esetben a két-dimenziós szabad mozgás nem elérhető, amiért fontos, hogy ne állítsunk plusz akadályt a felhasználók elé.

1. feladat 1 pont

Milyen opciója van a felhasználónak - aki CSAK billentyűzettel navigál - a tartalomon belüli ugrásra?

Válasz

- ☐ TAB-bal ugrálás linkről-linkre.
- ☐ Landmark elemek közötti ugrálás, keresés.

- ☐ Címsorok közötti ugrálás, opcionálisan kiválasztva a szintet.

2. feladat 1 pont

Miért fontosak a landmark elemek?

Válasz

- ☐ Mert a felhasználók közvetlenül ugorhatnak ahhoz az elemhez, ahol a számukra (feltételezhetően) érdekes tartalom van.
- ☐ Mert a keresőknek fontosak.
- ☐ Mert jobban tudjuk strukturálni a tartalmat, aminek köszönhetően sokkal átláthatóbb lesz a kódunk.

3. feladat 1 pont

Mire használható egy képernyőfelolvasó?

Válasz

- ☐ A képernyőfelolvasó kiírja nekünk a képernyőn látható szöveget nagy, sárga betűvel.
- ☐ A képernyőfelolvasó felolvas nekünk egy adott kontextuson belüli (weboldal, operációs rendszeren belüli ablak), szöveges formában értelmezhető tartalmat.

4. feladat 2 pont

Kiknek hasznos a képernyőfelolvasó?

Válaszok

- ☐ A diszlexiás személyeknek, akik nehezebben ismerik fel az írott szöveget.
- ☐ Bárkinek, aki valamilyen személyes okból kifolyólag jobban tudja feldolgozni a hallott szöveget, vagy a hallott plusz olvasott szöveget együttesen.
- ☐ Időseknek, akiknek megromlott a látása.

- ☐ A siket, vagy hallássérült felhasználóknak.

5. feladat 1 pont

Mi az a keyboard trap (billentyűzet csapda)?

Válasz

- ☐ Amikor véletlenül letiltjuk a TAB billentyűt.
- ☐ Amikor a felhasználó TAB billentyűből nem tudja bejárni az oldal egészét. Például beragad egy WYSIWYG szerkesztőben, ahol a TAB billentyűnek saját funkciója van, tehát nem tudja elhagyni ezt a mezőt.

6. feladat 1 pont

Miért fontos a skip link? Milyen problémát old meg?

Válasz

- ☐ Egy rejtett navigációt tudunk létrehozni vele, ami segít a keresőknek a hatékonyabb oldal feltérképezésben.
- ☐ Tartalomjegyzékként funkcionáló navigációt tudunk létrehozni vele, amitől a tartalmunk könnyebben áttekinthető lesz.
- ☐ A skip link segítségével gyorslinkeket helyezhetünk el az oldalon belül. Segít átugrani az ismétlődő oldalelemeket - mint a fejléc navigáció - és segítségével egyből a törzstartalomhoz navigálhatunk.

7. feladat 1 pont

Mi a legnépszerűbb képernyőfelolvasó Windows-ra?

Válasz

- ☐ NVDA
- ☐ JAWS
- ☐ Talkback

Megoldások beküldése