

ClassOfMadmoo



XSsoftware

REDEFINING ONLINE ENTERTAINMENT

WWW.XS-SOFTWARE.COM

Съдържание

Описание.....	3
Основни компоненти.....	4
Изисквания.....	6
Технически задания.....	7
Бонус/незадължителни задания.....	8
Критерии за оценяване.....	9
Материали.....	10



1. Описание

ClassOfMadmoо е платформа за е-обучение. В нея потребителите са разделени на две групи, ръководители (tutors) и студенти. Ръководителите могат да създават класове в различни дисциплини, както и да дават задания на студентите, участващи в класовете.

В духа на opensource проектите ClassOfMadmoо използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

2. Основни компоненти

а) Ръководителска роля

Тази роля се приема от професорите и дава достъп до създаването на класове и задаването на задания. Ръководителя може да участва в дискусиите на класа.

б) Студентска роля

Тази роля дава възможност за участието на потребителя в определен клас, както и предаването на задания. Студента може да участва в дискусиите на класа.

в) Клас

Класовете се създават от ръководителите. След създаването им, всички участници в класа (студенти + ръководител) могат да започват нови дискусии. Всеки клас има и собствен Dashboard. Класовете имат само един ръководител, но неограничен брой студенти. Всеки клас има ръководител, участващи студенти, име и дата на започване.

д) Dashboard на класа

На тази страница студентите в стил tweeter, могат да слагат кратки съобщения, както и да виждат стартирани нови дискусии и нови задания. Ръководителите биха могли да ползват dashboard'a за да слагат линкове към лекции или да информират студентите си за промени в учебния процес и др. Допълнително на тази страница, ръководители и студенти получават съобщения свързани със заданията.

е) Страница с дискусиите на класа

На тази страница потребителите могат да виждат наличните дискусии за класа, както и да стартират нови такива.

ф) Преглед на дискусиите

На тази страница потребителите могат да разгледат коментарите по дадена дискусия, както и да добавят нови коментари.

г) Преглед на наличните класове

На тази страница потребителите могат да видят наличните класове, както и да търсят по ключови думи в заглавието на класа.

h) Преглед на клас

На тази страница потребителите могат да видят детайлна информация за класовете, както и да заявят участието си в даден клас. Ако вече са част от класа, виждат Dashboard'a на класа.

и) Страница за създаване на задание

Страницата е достъпна само за ръководителите, на нея могат да създават задание, което да публикуват в класа. При създаване на заданието, студентите получават съобщение на Dashboard'a с кратка информация за заданието. Всяко задание има заглавие, текст, дата на създаване и краен срок за предаване.

j) Страница за преглеждане на заданията

На тази страница студентите могат да преглеждат заданията по дадения клас. От тук става и предаването на вече завършеното задание. Заданията, които са получили оценка за дадения потребител, могат допълнително да съдържат информация и за оценката.

к) Страница за логин/регистрация/забравена парола

На тази страница потребителите трябва да могат да се регистрират и логват в играта. Допълнително трябва да бъде разработена функционалност за забравена парола и Facebook Login

3. Изисквания

- Разработка на модула за създаване на клас
- Разработка на модула за dashboard на класа
- Разработка на модула за търсене/участие в класа
- Разработка на модула за създаване на задание
- Разработка на модула за преглеждане на заданията
- Разработка на модула за преглеждане на дискусиите
- Разработка на страницата за логин/регистрация/facebook логин/забравена парола

4. Технически задания

- Разработка на backend/frontend/сървър частта, както и статичните страници с Ruby on Rails
- Използване на twitter bootstrap за интерфейса на приложението
- Разработка на базата данни с MySQL
- Интегриране на github в проекта
- Избиране на opensource лиценз за проекта
- Разработване на автоматизирани тестове с rspec за Ruby on Rails частта
- Спазване на форматиране на кода и най-добри конвенции чрез rubocop
- Спазване на форматиране на кода и най-добри конвенции с jshint
- Документиране на кода с rdoc

5. Бонус/незадължителни задания

- Страница с наличните класове, в които участва потребителя
- Messaging система между потребителите

6. Критерии за оценяване

- Изпълнение на поставените задачи
- Изпълнение на основната функционалност на проекта
- Code coverage %
- Качество на автоматизираните тестове
- Спазването на конвенции и начини за форматиране на програмния код
- Качество на документацията
- Качество на схемата на базата данни
- Сложност (Complexity) на кода

7. Материали

- Markdown <http://daringfireball.net/projects/markdown/>
- Ruby on Rails <http://rubyonrails.org/>
- Angular.js <http://angularjs.org/>
- MySQL <http://www.mysql.com/>
- Git <http://git-scm.com/>
- Github <https://github.com/>
- Rspec <http://rspec.info/>
- Jasmine <http://pivotal.github.io/jasmine/>
- Yeoman <http://yeoman.io/>
- Rubocop <https://github.com/bbatsov/rubocop>
- JSHint <http://www.jshint.com/>
- Rdoc <https://github.com/rdoc/rdoc>
- JSDoc3 <https://github.com/jsdoc3/jsdoc>
- Graphics/Assets
 - <http://answers.unity3d.com/questions/16650/game-asset-website-list-free-and-paid-textures-mod.html>
 - <http://getbootstrap.com/>