Отборочный чемпионат ВУЗа

Инструкция для конкурсанта

[Инструкция 3](#_heading=h.30j0zll)

[Введение 3](#_heading=h.1fob9te)

[Правила 3](#_heading=h.3znysh7)

[Оценка 3](#_heading=h.2et92p0)

[Практические результаты 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Инструментарий 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Руководство по стилю 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Макет и технические характеристики 4](#_heading=h.4d34og8)

# Инструкция

## Введение

Настоящий документ определяет правила выполнения конкурсного задания для компетенции «Программные решения для бизнеса». Рекомендуем внимательно ознакомиться с этим документом, а также предлагаемыми ресурсами, такими как изображения, тексты и структурированные файлы.

Для выполнения задач конкурсного задания вы можете использовать любые инструменты, предоставляемые согласно инфраструктурному листу.

В случае нехватки времени для выполнения всех оставшихся задач вы можете пропускать выполнение некоторых задач в пользу других. Однако ожидается, что вы предоставите завершенное приложение в конце конкурса, чтобы облегчить оценку вашей работы.

## Правила

Во время проведения соревнований просим соблюдать следующие правила:

* Запрещено использование любых устройств связи (мобильный телефон, планшет и т.д.);
* Запрещено использование ваших собственных устройств хранения данных (USB-накопители, жесткие диски и т.д.);
* Запрещено использовать интернет-ресурсы с введением учетных данных;
* Запрещено общение с другими конкурсантами;
* Запрещено приносить на конкурс книги, заметки и т.д.;
* Разрешено использовать личные устройства ввода информации (клавиатура, мышь, трекбол и т.д.), но эти устройства не должны быть программируемыми и должны работать без дополнительной установки драйверов (эти требования предварительно проверяются техническим экспертом);
* Разрешено использовать личные средства повышения эргономики (коврик для мыши, подставка под запястья и т.д.), а также талисманы (также проходят проверку у технического эксперта);
* При возникновении любой внештатной ситуации с программным или аппаратным обеспечением, а также периферийными устройствами необходимо немедленно прервать работу и обратиться к эксперту.

Несоблюдение этих правил может привести к дисквалификации с соревнований.

## Оценка

Каждая задача оценивается путем тестирования реализации требуемого функционала. Кроме того, ко всем частям вашего решения применяются следующее критерии:

* Весь исходный код должен быть оформлен в соответствии с соглашением об именовании и прокомментирован;
* Не должно возникать ошибок, ведущих к прекращению работы системы, - реализована правильная обработка исключений.

## Практические результаты

Все практические результаты должны быть размещены в предоставленном вам репозитории. Практическими результатами являются исполняемый файл приложения, исходный код приложения, база данных на сервере, а также SQL-скрипт в репозитории, и графические/текстовые файлы. Заполните также дополнительную информацию о способе запуска приложения в файле readme.md.

По окончании конкурса вы также должны передать все документы и заметки эксперту.

Для оценки работы будет учитываться только содержимое репозитория. При оценке рассматриваются заметки только в электронном виде (readme.md). Рукописные примечания не будут использоваться для оценки.

## Инструментарий

Система должна быть разработана в качестве настольного приложения (также потребуется разработать часть функционала в виде мобильного приложения). Для разработки системы вы можете выбрать между платформами .NET, Java или Python.

# Руководство по стилю

## Макет и технические характеристики

Все компоненты этой системы должны иметь единый согласованный внешний вид, соответствующий руководству по стилю.

Обеспечьте соблюдение требований всех компонентов в следующих областях:

* цветовая схема;
* границы и подсветки;
* использование шрифтов;
* разметка и дизайн (предпочтение отдается масштабируемой компоновке экранов);
* группировка элементов (в логические категории);
* использование соответствующих элементов управления (например, выпадающих списков для отображения подстановочных значений из базы данных);
* расположение и выравнивание элементов (метки, поля для ввода и т.д.);
* общая компоновка должна быть логичной, понятной и простой в использовании;
* стиль программирования ( 1С, [C#](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/programming-guide/inside-a-program/coding-conventions), [JAVA](http://www.oracle.com/technetwork/java/codeconvtoc-136057.html)).