

# **UA Web Challenge VII**

### **Team**

- 1. Завдання
- 2. Судді
- 3. Контакти

## 1. Завдання

Створити сайт, який би допомагав людині, яка хоче допомогти волонтерам, знайти діяльність та спосіб допомоги, які підходять їй найкраще.

#### Ролі користувачів:

- а) Адміністратор додає інформацію про волонтерські програми
- b) Користувач (авторизований або гість) може шукати волонтерські програми та слідкувати за їх оновленнями

#### Можливості сайту:

Адмінка: (основне завдання)

- 1) Додавання волонтерських програм
- 2) Додавання новин проектів
- 3) Надання іншим користувачам прав Адмінистратора

Основний сайт: (основне завдання)

- 1) Авторизація користувача
- 2) Пошук волонтерських програм за визначеними критеріями:
  - а) географічне розташування
  - б) тематика волонтерської програми
  - в) тип допомоги, яку готова надати людина
- 3) Зручний користувацький інтерфейс для пошуку (приклад наведений у додатку до завдання)
- 4) Після обрання програми, користувач може підписатися на отримання оновлень по проекту на електронну пошту
- 5) Оновлення проекту, додані адміністратором, надсилаються на електронну пошту користувачам, які на них підписалися



АПІ: (опціональне завдання, на додаткові бали, за умови виконання основного завдання) Всі функції основного сайта через REST API, для доступу до функцій сайту з мобільних, та із зовнішніх застосувань

#### Вимоги до результату

- 1. Ваш додаток винен запускатися з використанням Vagrant (<a href="http://www.vagrantup.com/">http://www.vagrantup.com/</a> версії 1.6 та вище), vagrant up без додаткових плагінів, має запускатись сервер на порту 8888 та прокидатися на host машину. Використовуйте <a href="https://github.com/stanma/vagrant">https://github.com/stanma/vagrant</a> як зразок Vagrantfile. Або через Docker таким самим чином.
- 2. Вибір мови програмування на Ваш вибір, головне це повинна бути одна з веб-мов (ASP, Ruby, Python, PHP, Perl etc). Вибір фреймворків, бібліотек не обмежено та на Ваш вибір. Головне не паліть з пушки по горобцям :-) Судді залишають за собою право зняти бали за непотрібний оверхед.

Увага! Без реалізованого пункту 1) робота суддями може не розглядатися.

#### Критерії оцінювання:

Виконання основного завдання оцінюється у максимум 100 балів.

Завдання вважається виконаним повністю, якщо реалізованими є всі функції основного завдання. За опціонне завдання, можна отримати максимум 25 балів, якщо основне завдання є повністю виконаним.

На оцінку основного і додаткових завдань впливають:

- Використання гарних паттернів побудови архітектури системи
- Безпека системи
- Продуманий і зручний інтерфейс користувача, як в адмінці, так і на основному сайті
- Однакова поведінка сайту у різних броузерах
- Наявність unit тестів
- Для додаткового завадання дотримання RESTful принципів

#### Додаток





# 2. Судді

Завдання розробили та будуть оцінювати судді номінації:



Володимир Гоцик

Python розробник, team lead @ GetGoing Inc. Більше 10 років у програмуванні. Цікавиться складними системами та великими даними.

Організатор щорічних конференцій PyCon Ukraine, періодичних мітапів Kyiv.Py.



Станіслав Малкін

Один з організаторів UA Web Challenge.
Технічний спеціаліст з дев'ятирічним досвідом у комерційних проектах: аутсорс та продуктові компанії. Виступав в ролі розробника, тімліда і проджект менеджера. Сфера інтересів - навантажені проекти та функціональне програмування.
На даний момент - СТО європейського проекту ОТТ-телебачення.

## 3. Контакти

Роботи надіслати на <u>judges@uwcua.com</u> до 29 березня включно.

Груповий скайп-чат для уточнень по завданню: <a href="http://tinyurl.com/9s8gd9q">http://tinyurl.com/9s8gd9q</a>. Суддями та саппортом ігноруватимуться питання:

- усі питання, які не стосуються завдання
- усі питання, відповіді на які присутні у самому завданні

Ваші рішення є Вашою інтелектуального власністю та не можуть бути використані без Вашого дозволу поза меж Правил Всеукраїнського чемпіонату з веб-розробки UA Web Challenge VII. Кращі рішення будуть опубліковані на сайті проекту із зазначенням авторства.

Генеральний партнер сезону

