

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого областного конкурса «WebApp Contest»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Целью проведения областного открытого конкурса «WebApp Contest» (далее – конкурс), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является активизация деятельности учреждений дополнительного образования детей и молодежи в области веб-программирования, а также создание условий для развития мотивации учащихся к познанию, STEM-образованию и творчеству.

1.2. Основные задачи:

популяризировать дальнейшее развитие инновационного творчества по созданию интернет-приложений;

выявлять и поддерживать талантливых учащихся, создавать условия для раскрытия их творческих способностей;

содействовать профессиональной ориентации подростков.

2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

3. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Регистрация на конкурс выполняется во время регистрации на STEAM-фестиваль. Конкурс проводится во второй день фестиваля на базе ГГУ, факультет физики и информационных технологий, по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 2-й этаж, начало в 10.00.

4. ЖЮРИ КОНКУРСА

4.1. Рабочим органом конкурса является жюри, в состав которого входят компетентные в области front-end разработки специалисты ИТ-компаний.

4.2. Жюри проводит установочный мастер-класс по использованию среды разработки, оценивает конкурсные работы, подводит итоги конкурса.

5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

5.1. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь, изучающие веб-программирование.

5.2. Возраст участников конкурса от 14 до 17 лет.

5.3. Участники конкурса должны иметь практические навыки владения языком разметки веб-страниц HTML, использования таблиц стилей CSS, знать основы языка программирования JavaScript.

5.4. Для включения в список участников конкурса необходимо до 04.06.2022 заполнить заявку: <https://forms.gle/mqYXyvCcAYG3VguE8>.

5.5. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям конкурса, приниматься не будут.

5.6. Представители участников при регистрации должны иметь копию документа, удостоверяющего личность участника (паспорт или свидетельство о рождении).

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

6.1. На подготовку конкурсного проекта отводится 3 часа, за это время нужно выполнить конкурсное задание и создать интерактивное интернет-приложение на научную тему фестиваля с обязательным использованием HTML, CSS, JavaScript.

6.2. Перед началом конкурса проводится установочная консультация.

6.3. Для выполнения творческих интернет-приложений участникам конкурса предоставляется компьютерная техника.

7. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

7.1. Представляемые на конкурс творческие интернет-приложения должны соответствовать тематике и разработаны только с использованием HTML, CSS, JavaScript (см. задания прошлых конкурсов).

Для поиска дополнительной информации разрешено пользоваться интернетом, запрещено пользоваться библиотеками.

7.2. Конкурсные работы оцениваются по критериям:

полнота выполнения задания (10 баллов),

качество кода: знание и применение HTML, CSS, JavaScript (10 баллов).

7.3. Заимствованные из интернета или других источников программные коды не оцениваются.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

8.1. В конкурсе устанавливается I место – одно, II место – одно, III место – одно.

Задание конкурса «WebApp Contest» 2018 года.

Создать интерактивное интернет-приложение «Список дел» с обязательным использованием HTML, CSS, JavaScript.

Пользователь приложения должен иметь следующие возможности:

добавлять новую задачу;

удалять существующую задачу;

отмечать задачу выполненной/невыполненной.

Для добавления задачи пользователь обязан указать текст задачи.

Задания выводятся на экран в виде списка, порядок элементов списка определяется очередностью их добавления. Добавленные ранее находятся ниже. Напротив каждой задачи должна выводиться кнопка для удаления. Список задач не должен очищаться после обновления страницы. Все задачи требуется сохранять в localStorage.

Задание конкурса «WebApp Contest» 2021 года.

Разработайте приложение, которое представляет собой экран для игры «Поле чудес».

При запуске приложения ведущий загадывает слово и вводит его в специальное поле. После чего на экране должны отобразиться ячейки, по одной на каждую букву в загаданном слове. Игроки по очереди пытаются отгадать слово по буквам. Для этого ведущий по нажатию на кнопку «Отгадать букву» инициирует ввод предложенной буквы.

Если предложенная буква присутствует в слове, то она должна открыться в ячейке. Если нет, то ничего не происходит и ход переходит к следующему игроку. Буква может встречаться в слове несколько раз, в таком случае все ячейки с угаданной буквой должны открыться одновременно. Если кто-то из игроков отгадал слово полностью, то ведущий может открыть все оставшиеся ячейки «вручную» кликнув по ним.

Особенности:

ввод слова и букв может осуществляться любым способом (prompt() будет достаточно);

при попытке повторно отгадать уже угаданную букву, ячейка не должна менять свое состояние;

при «ручном» открытии буквы ячейка должна поворачиваться на каждое действие;

вся вводимая информация должна проверяться, и в случае ошибки процедура ввода должна повториться;

открытие ячейки (поворот) должен быть анимирован, желательно с эффектом глубины.