WEB-Дизайн и разработка

Вузовский отборочный открытый чемпионат Оренбургского государственного университета по стандартам WorldSkills 2019
День 2. Разработка на стороне клиента

## содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

1. Задание.docx
2. media.zip – Медиа файлы

## введение

Клиент из прошлого модуля продал игру, которую вы ему разработали и сильно разбогател. На часть денег он приобрел себе замок в Англии. Помимо приставки Dendy, он очень любит все автоматизировать. В наше время автоматизация и информатизация плотно вошли в жизнь каждого. Появляется все больше и больше гаджетов, в том числе для дома. И чем их больше, тем сложнее их контролировать.

Вам предстоит помочь вновь помочь клиенту, разработав интерфейс системы умного замка – «Smart Castle».

Система должна быть адаптивная, открываться на телефоне, планшете и компьютере без проблем. Мы повседневно пользуемся множеством гаджетов в своих домах. Поэтому приложение должно быть удобным и продуманным, чтобы пользователь хотел им пользоваться.

Вам предстоит разработать дизайн, сверстать его и подключить к готовой серверной части. Задача сложная, но вы один из лучших разработчиков, поэтому вы справитесь!

Технологии этого задания: HTML5, CSS3, JavaScript, VueJS, React, Граф. Дизайн

Данное задание рассчитано на 6 часов и состоит из 2ух модулей по 3ч. Распределите свое время таким образом, чтобы успеть выполнить все поставленные задачи.

Вам необходимо реализовать функционал сервиса. Серверная часть интерфейса в формате REST уже представлена. Также вы получите Postman-коллекцию с запросами к серверной части для простоты работы.

## описание проекта и задач

Ваша задача – разработать дизайн приложения, которым удобно пользоваться на смартфонах с разрешением 375х812px.

Несмотря на то, что основная целевая группа будет пользоваться вашим приложением с мобильных устройств, вы должны предусмотреть возможность удобного пользования с планшетов и компьютеров. Поэтому ваша верстка должна быть адаптивна и корректно открываться со следующих устройств:

* Мобильные телефоны с разрешением 375x812px (IPhone X);
* Планшеты с разрешением 1366х1024px (IPad Pro);
* Компьютеры с шириной экрана от 1600px.

В приложении должны быть реализованы следующие экраны:

* Экран авторизации
	+ Поле для ввода логина;
	+ Поле для ввода пароля;
	+ Кнопка входа.
* Домашний экран
	+ Доступные комнаты замка, каждая комната должна иметь название и изображение;
	+ Избранные устройства и датчики.
* Экран комнаты
	+ Название комнаты;
	+ Устройства и датчики комнаты.
* Экран устройств и датчиков
	+ Все устройства и датчики. Каждое устройство должно отражать свое состояние, а датчик показывать свое значение. Все устройства и датчики должны иметь название.
* Экран макросов
	+ Уже имеющиеся макросы, с названиями и возможностью удаления;
	+ Кнопка для создания нового макроса.

*Под макросом понимается набор команд (инструкция, сценарий), которые должны быть выполнены при его запуске.*

**ПЕРВЫЕ 3 ЧАСА**

За первые 3ч вам необходимо разработать дизайн и сверстать нарисованные экраны.

Сохраните разработанные дизайны в директорию design под следующими именами:

* Экран авторизации – mobile\_login.png
* Домашний экран – mobile\_home.png
* Экран комнаты – mobile\_room.png
* Экран устройств и датчиков – mobile\_devices.png
* Экран макросов – mobile\_macros.png

Для общей демонстрации всех экранов вам предоставляется Mockup с 5 экранами Iphone X. Используйте данный мокап и сохраните результат в папке design с именем mobile\_mockup.png

Сохраните все исходные файлы в директорию sources в папке design. Под исходными файлами понимаются файлы с разрешениями .ai, .psd, .eps и т.п.

Для демонстрации дополнительных состояний, например, интерактивности или анимации сохраните дополнительные файлы под следующими именами:

* Экран авторизации – mobile\_login\_2.png, mobile\_login\_x.png …
* Домашний экран – mobile\_home\_2.png, mobile\_home\_x.png …
* Экран комнаты – mobile\_room\_2.png, mobile\_room\_x.png …
* Экран устройств и датчиков – mobile\_devices\_2.png, mobile\_devices\_x.png …
* Экран макросов – mobile\_macros\_2.png, mobile\_macros\_x.png …

Для общей демонстрации всех экранов вам предоставляется Mockup с 5 экранами Iphone X. Используйте данный мокап и сохраните результат в папке design с именем mobile\_mockup.png

Сохраните все исходные файлы в директорию sources в папке design. Под исходными файлами понимаются файлы с разрешениями .ai, .psd, .eps и т.п.

Для демонстрации дополнительных состояний, например, интерактивности или анимации сохраните дополнительные файлы под следующими именами:

* Экран авторизации – mobile\_login\_2.png, mobile\_login\_x.png …
* Домашний экран – mobile\_home\_2.png, mobile\_home\_x.png …
* Экран комнаты – mobile\_room\_2.png, mobile\_room\_x.png …
* Экран устройств и датчиков – mobile\_devices\_2.png, mobile\_devices\_x.png …
* Экран макросов – mobile\_macros\_2.png, mobile\_macros\_x.png …

Во второй части вам необходимо разработать веб-интерфейс приложения «умный дом», которое отражает состояние системы.

**ПОСЛЕДНИЕ 3 ЧАСА**

Во второй части вам необходимо разработать веб-интерфейс приложения «умный дом», которое отражает состояние системы.

В умном доме поддерживаются следующие виды устройств:

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование устройства** | **Состояния** |
| Электронный замок | open/close |
| Люстра | on/off |
| Светильник | on/off |
| Электрокарниз | open/close |
| Датчик температуры | от -100 до +100 |
| Термостат | от 10 до +30 |

Для взаимодействия с системой вам предоставлено следующее API:

**Авторизация**

Method: POST

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/login

Body:

* login
* password

Response (OK):

* token

Response (NOT OK):

* errors

**Получение списка комнат**

Method: GET

URL: [http://wsr.ru/smart-сastle/api/rooms](http://wsr.ru/smart-home/api/rooms)

Response - массив объектов, каждый объект содержит следую поля:

* id
* name
* photo

**Получение информации о комнате**

Method: GET

URL: [http://wsr.ru/smart-сastle/api/rooms/](http://wsr.ru/smart-home/api/rooms/)<id>

Response - объект, который содержит следую поля:

* id
* name
* photo

**Получение информации об устройствах и датчиках комнаты**

Method: GET

URL: [http://wsr.ru/smart-сastle/api/rooms/](http://wsr.ru/smart-home/api/rooms/)<id>/devices

Response - массив объектов, каждый объект содержит следую поля:

* id
* room\_id
* type\_id
* name
* value
* type\_name

**Получение информации об устройстве или датчике**

Method: GET

URL: [http://wsr.ru/smart-сastle/api/devices/](http://wsr.ru/smart-home/api/devices/)<id>

Response - объект, который содержит следую поля:

* id
* room\_id
* type\_id
* name
* value
* type\_name

**Изменение состояния устройства**

Method: PATCH

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/devices/<id>/<value>

Response (OK):

* id – device id
* value – current value

Response (NOT OK):

* Errors

**Список макросов**

Method: GET

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/macros

Response - массив объектов, каждый объект содержит следую поля:

* Id
* name
* devices
	+ id
	+ macro\_id
	+ device\_id
	+ value

**Создание макроса**

Method: POST

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/macros

Body:

* name – name of the macro.
* devices – array with devices.
* id
* value

Response (OK):

* id

Response (NOT OK):

* Errors

**Удаление макроса**

Method: DELETE

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/macros/<id>

Response (OK):

* success - true

Response (NOT OK):

* success – false

**Активация (запуск) макроса**

Method: GET

URL: http://wsr.ru/smart-сastle/api/macros/<id>

Response (OK):

* success - true

Response (NOT OK):

* success - false

*С каждым запросом, кроме авторизации, должен отправляться заголовок авторизации (Authorization: Bearer token), содержащий токен, который получается при авторизации.*

Форма на экране авторизации должна отображать ошибки валидации.

На экране макросов пользователь должен видеть существующие макросы и иметь возможность воспользоваться ими. Также на данном экране пользователь должен иметь возможность создать новый макрос. При создании нового макроса пользователь должен указать его название, выбрать устройства и задать им значения, которые должны быть установлены при активации макроса.

Система должна получать актуальные данные, поэтому информация о датчиках должна обновляться каждую секунду.

Ваш HTML/CSS и JavaScript код должен быть организован и понятным. Используйте корректные наименования переменных, методов и не забывайте оставлять комментарии для дальнейшей поддержки в будущем.

Проявите все свои навыки для создания качественного веб-интерфейса, с анимацией, интерактивностью и любыми другими вещами, которые могут улучшить привлекательность работы с системой.

**ИНСТРУКЦИя ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Готовая система должна быть доступна по адресу: webX.worldskills.osu.ru/m3/, где X – номер участника (т.е. webX – ваш логин), а m3 означает 2 модуль.

Оценка будет производиться при помощи браузера Google Chrome с использованием Device Toolbar.

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| секция | критерий | судейская | объективная | сумма |
| A | Организация работы и управление | 0.75 | 0.60 | 1.35 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 1.00 | 0.00 | 1.00 |
| С | Дизайн | 14.00 | 4.00 | 18.00 |
| D | Верстка | 4.50 | 9.00 | 13.50 |
| Е | Программирование на стороне клиента | 1.00 | 9.00 | 10.00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| G | CMS | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| **Всего** |  | **21.25** | **22.60** | **43.85** |