

		Оц	Хороший визуальный баланс изображения и текстовых элементов (пробелы, высота текстовой строки, искажение изображения).	0 1 2 3	Элементы дизайна расположены ассиметрично, беспорядочно. Хороший визуальный баланс достигнут лишь в одной из версий дизайна. Хороший визуальный баланс достигнут в двух версиях дизайна. Хороший визуальный баланс достигнут во всех трех версиях дизайна.	0,00 0,50 1,00 2,00	3	2,00
		Оц	Правильное использование предлагаемого цвета - выбор, баланс, гармония.	0 1 2 3	Предлагаемые цвета не используются. Предлагаемые цвета были использованы, баланс и/или гармония не достигнуты. Грамотное использование предлагаемых цветов Очень точное использование предлагаемых цветов	0,00 1,00 2,00 3,00	3	3,00
		Оц	Эффективное привлечение клиентов и отношение к рынку/промышленности.	0 1 2 3	Дизайн никак не связан с рынком или промышленностью. Дизайн включает некоторые элементы, относящиеся к рынку или промышленности. Привлечение клиентов с помощью элементов дизайна, относящихся к рынку или промышленности. Эффективное привлечение клиентом с помощью элементов дизайна, относящихся к рынку или промышленности.	0,00 0,50 1,00 2,00	3	2,00
		Оц	Общее впечатление от дизайна.	0 1 2 3	Неадекватный дизайн, слишком мало элементов дизайна, неудачные цвета, непрофессиональное чувство дизайнера. Адекватный дизайн, использованы основные элементы дизайна, цвета, чувство дизайнера на уровне непрофессионал-любитель. Хороший дизайн, несколько элементов дизайна, хороший выбор цветов, чувство дизайнера, близкое к профессиональному. Превосходный дизайн, гармоничное использование элементов дизайна, замечательное сочетание цветов, профессиональное чувство дизайнера.	0,00 0,50 1,00 1,75	3	1,75
Код доп. критерия	Дополнительные критерии Название или описание	Тип аспекта О = Объект П = Предмет Оц = Оценка	Аспект - Описание	Баллы оценки	Дополнительное описание аспекта (Объект или Предмет) ИЛИ Описание баллов оценки (Только оценка)	Требования или номинальный размер (только О)	Раздел WSSS	Макс. оценка
B1	Проверка	О	HTML осуществляет проверку на основе HTML5 посредством валидатора W3.		Уменьшение на 0,25 балла за каждую ошибку.		1	0,50
		О	При проверка CSS не содержит синтаксических ошибок.		Уменьшение на 0,25 балла за каждую ошибку.		1	0,50
B2	Копирование верстки	О	Положение разделов веб-страницы соответствует разработанному дизайну макета Модуля А		Уменьшение на 1,0 балл за каждую ошибку.		4	3,00
		О	Визуальные стили соответствуют разработанному дизайну макета Модуля А		блочная цитата, выбор текста, фильтр изображений, вертикальное направление подвала сайта. Уменьшение на 0,25 балла за каждую ошибку.		1	1,00
		О	Правильное использование предложенного начертания шрифта в соответствии с дизайном макета Модуля А				1	1,00
		О	Все картинки выкладываются под тегами изображений.				4	1,00
		О	Оптимизация дизайна				1	3,00
		Оц	CSS и стиль кодирования легко читается, корректируется.	0 1 2 3	Слабая реакция на команды пользователя, элементы не структурированы, дизайн масштабируемый.. Дизайн в некоторой степени реагирует на команды пользователя, некоторые элементы реструктурированы для улучшения работы сайта Разработанный дизайн реагирует на команды пользователя, меню оптимизированы под размер устройства, элементы реструктурированы Разработанный дизайн чутко реагирует на команды пользователя	0,00 1,00 2,00 3,00	4	3,00
				0	Сложно изменить существующие стили CSS, потому что они не группируются в документе, приведены в случайном порядке. Разработчикам, не являющимся создателями сайта, сложно добавить новые стили при работе с уже имеющимися.	0,00		

Критерий В

Общая оценка

25,00

B4	Оформление	О О Оц	Весь текст верстки подвергается индексации. Все изображения используют предлагаемые альтернативные описания. HTML характеризуется соответствующими ролями общедоступности контента.	1	Изменить существующие стили CSS нелегко, поскольку их проблематично разместить в документе. Разработчикам, не являющимся создателями сайта, может потребоваться время для того, чтобы узнать, куда в документе CSS добавить новые стили, чтобы сохранить организованную структуру стилей.	1,00		
				2	Замена существующих стилей CSS осуществляется достаточно легко, поскольку их размещение не представляет сложности. Разработчикам, не являющимся создателями сайта, может потребоваться время для того, чтобы узнать, куда в документе CSS добавить новые стили, чтобы сохранить организованную структуру стилей.	2,00		
				3	Замена существующих стилей CSS осуществляется очень просто, поскольку их размещение не представляет никаких сложностей. Применяются соответствующие техники группировки. Даже разработчики, не создававшие сайт, знают, куда добавить новые стили в документе CSS, чтобы сохранить организованную структуру стилей. CSS содержит как минимум 5 полезных комментариев (Комментарии, включающие контент вместо бессмысленных <code>/*описание*/</code>).	3,00		
				0	Соответствие предложенному описанию изображения.		4	2,00
				4			4	1,00
				4			4	3,00
				0	Роли общедоступности не применяются.	0,00		
				1	Применяется ограниченное количество ролей общедоступности, менее 3.	1,00		
				2	Роли общедоступности используют только интерактивные элементы, такие как кнопки.	2,00		
				3	Используются роли общедоступности таким образом, что определяются структура документа, дополнения, контент, кнопки и т.д.	3,00		
				0	Оформление и расстояния между элементами соответствуют предложенным макетам модуля А		4	3,00
				0	Существует значительная разница между предоставленным дизайном документов и версткой в отношении стилей оформления и расстояния между элементами.	0,00		
				1	Существует заметная разница между предоставленным дизайном документов и версткой в отношении стилей оформления и расстояния между элементами.	1,00		
				2	Стили оформления и расстояния между элементами соответствуют предложенным документам по дизайну.	2,00		
3	Стили оформления и расстояния между элементами идентичны предложенным документам по дизайну	3,00						
0	Эффект при наведении на кнопки и их активное состояние.		4	3,00				
0	Нет активных кнопок или эффектов при наведении.	0,00						
1	Кнопки находятся в активном состоянии, наложен эффект при наведении, однако их состояние не изменяется.	1,00						
2	Кнопка активная, имеется эффект при наведении, при нажатии на кнопку, она меняет состояние.	2,00						
3	Кнопка активная, имеется эффект при наведении, при нажатии на кнопку, она быстро меняет состояние.	3,00						
Код доп. критерия	Дополнительные критерии Название или описание	Тип аспекта О = Объект П = Предмет Оц = Оценка	Аспект - Описание	Баллы оценки	Дополнительное описание аспекта (Объект или Предмет) ИЛИ Описание баллов оценки (Только оценка)	Требования или номинальный размер (только О)	Раздел WSSS	Макс. оценка
C1	Бегун	О О О О О О	Приложение запускается без ошибок. Когда открывается игра, появляется приветственная надпись. Как только пользователь нажимает на кнопку запуска игры, к правому углу экрана начинает бежать спортсмен по направлению к олимпийскому огню. Бегун должен быть анимационный для создания эффекта движения. С помощью стрелки вверх можно переместить бегуна на верхнюю дорожку. С помощью стрелки вниз можно переместить бегуна на нижнюю дорожку.		Отсутствие ошибок в веб-консоли. С наложением модуля, включающего ряд инструкций и кнопку "Запуск".		1 5 5 5 5 5	1,25 0,50 0,50 0,50 0,50 0,50

Критерий С

Общая оценка

25,00

C2	Путь	О	Бегун не должен бежать за пределами трех дорожек.				5	0,50		
		О	В целях определения дистанции и построения объектов на плоскости.		Размер бегуна изменяется в зависимости от того, по какой дорожке он бежит. На дорожке номер 3 он становится самым большим, а на 1й дорожке - самым маленьким.		5	1,25		
		О	Бегун подпрыгивает, когда пользователь нажимает на клавишу "пробел".		Прыжок осуществляется, только когда бегун находится на земле (например, он не может прыгать в воздухе).		5	0,50		
		Оц	Качество анимации, используемой для бегуна.				5	3,00		
					0	Анимация не используется.	0,00			
					1	Единичная, слабая анимация.	1,00			
					2	Хорошая анимация.	2,00			
					3	Превосходная анимация, имитирующая движение тела.	3,00			
				О	В каждой игре на пути бегуна должно возникнуть как минимум 5 препятствий, появляющихся в произвольных местах беговой площадки.		Уменьшение на 0.10 балла за отсутствие одного препятствия и 0.25 балла, если место, в котором появляется препятствие, выбрано преднамеренно.		5	0,50
				О	На каждой беговой площадке должно быть как минимум одно препятствие.				5	0,50
				О	Бегун может обходить препятствие, перепрыгивая через него.				5	0,50
				О	Бегун может обходить препятствия, меняя дорожки.				5	0,50
				О	Игра прекращается, если бегун задевает препятствие.		Появляется сообщение "Игра окончена!", и возникает кнопка "Запустить повторно".		5	0,50
				О	При нажатии на кнопку "Запустить повторно" игра начинается заново.				5	0,50
C3	Рубежи и окончательные требования	О	Путь от начала площадки до Олимпийского огня должен занимать от 9 до 12 секунд.				5	0,50		
		О	Анимация прыжка должна отличаться от движения в процессе бега.				5	0,50		
		Оц	Качество прыжка бегуна.				5	3,00		
					0	Прыгает, но не двигается вперед	0,00			
					1	Очень слабая анимация прыжка или такая же, как и для бега.	1,00			
					2	Хорошая анимация.	2,00			
					3	Превосходная анимация, имитирующая движение ног в процессе бега.	3,00			
				О	Когда бегун преодолевает один рубеж, появляется анимационная надпись с названием знаков вдоль дорожки.		Названия указываются в соответствии с описанием проекта. Уменьшение на 0.5 балла за каждое название, которое не было включено или установлено в неполюженном месте.		5	0,50
				О	Бегун взбирается в гору, чтобы достать Олимпийский огонь.				5	0,50
				О	Достигая вершины, бегун останавливается рядом с огнем.				5	0,50
				О	Как только бегун останавливается, загорается огонь на факеле.				5	0,50
				О	После того, как загорается огонь, на экране появляется надпись "Добро пожаловать на Олимпийские игры 2016 в Рио" с кнопкой "Запустить повторно".				5	0,50
				О	При нажатии на кнопку "Запустить повторно" в надписи "Добро пожаловать на Олимпийские игры 2016 в Рио" игра начинается заново.				5	0,50
				Оц	Качество представления названия рубежа и анимации названия.				5	3,00
			0	Анимация не используется.	0,00					
			1	Слабая анимация названия и изображения рубежа.	1,00					
			2	Хорошая анимация названия и изображения рубежа.	2,00					
			3	Превосходная анимация рубежей, каждый из которых представлен особым образом.	3,00					
		Оц	Качество анимации, когда бегун взбирается в гору в конце дорожки.				5	3,00		
			0	Анимация не используется, или бегун сразу же оказывается на вершине горы.	0,00					
			1	Слабая анимация взбирающегося в гору бегуна, движения, совпадающие с движениями, имитирующими бег.	1,00					
			2	Хорошая анимация взбирающегося в гору бегуна.	2,00					
			3	Превосходная анимация бегуна, взбирающегося в гору.	3,00					

Код доп. критерия	Дополнительные критерии Название или описание	Тип аспекта О = Объект П = Предмет Оц = Оценка	Аспект - Описание	Баллы оценки	Дополнительное описание аспекта (Объект или Предмет) ИЛИ Описание баллов оценки (Только оценка)	Требования или номинальный размер (только О)	Раздел WSSS	Макс. оценка
D1	Функциональность: Игровой процесс	О	Инициализация игрового поля.		Квадрат с девятью полями (три пустых колонки и три ряда), нумерация полей (в кодировке, не отображается), как представлено в шаблоне (пустые поля).		6	0,25

Критерий D

Общая оценка

25,00

D4	Функциональность: Взаимодействие клиентской части	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ходы AJAX GET. ○ В рамках самоконтроля по включению были использованы данные для фотографий, ников и хода игры. ○ц Использовались шаблоны/внешний интерфейс (графика и взаимодействие, например CSS). 	3	<p>Отображались сообщения, соответствующие всем указанным действиям, ошибки рhr отсутствовали в ходе игры.</p> <p>Реакция JSON на сообщение для обновления игровой доски.</p>	3,00		
						5	1,00
						5	0,50
						1	2,00
			0	Шаблон был изменен, не поддается идентификации.	0,00		
			1	Шаблон был изменен.	0,50		
			2	Был использован шаблон, однако приложение работает не так, как предложенный шаблон.	0,50		
3	Был использован шаблон, приложение выглядит и работает в соответствии с предложенным шаблоном.	2,00					

Конкурс **Итоговая оценка** 100,00