

Наименование вида работ		
Мехатроника		
Критерии		Оценка
A	Системы промышленных электроприводов переменного тока	25,00
B	Прямой пуск в режиме холостого хода	25,00
C	Прямой пуск вентилятора на закрытую заслонку	25,00
D	Прямой пуск с реактивным моментом на валу	25,00
<b>Итого</b>		<b>100,00</b>

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 WSSSS	Макс. оценка
A1	Опыт пользователя							
		О	Дизайн необходимой ширины в соответствии со спецификациями		Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		2	0,75
		О	Во всех дизайнах установлена красная граница правильного формата.		Ширина линии красной границы не более 3 пикселей.		2	0,75
		Оц	В новом дизайне сохранен контент старого веб-сайта.		Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		2	2,00
				0	Абсолютно никакой или незначительная связь между новым и старым контентом	0,00		
				1	Некоторая связь между новым и старым контентом	0,50		
				2	Тесная связь между старым и новым контентом .	1,00		
				3	Полное соответствие старого контента новому.	2,00		
		Оц	Понятное и удобное для пользователя представление информации.				2	3,00
				0	Плохое или непонятное представление информации.	0,00		
				1	Информация читаема, пользователь понимает, о чем идет речь.	1,00		
				2	Информация хорошо структурирована, удобочитаемая.	2,00		
				3	Информация прекрасно структурирована, очень удобна для визуального восприятия.	3,00		
		Оц	В дизайне представлены эффекты при наведении для компьютерного разрешения.				3	2,00
				0	Эффекты при наведении не используются	0,00		
				1	Эффекты при наведении представлены, но не соответствуют дизайну.	0,50		
				2	Используются эффекты при наведении, соответствуют дизайну.	1,00		
				3	Используются эффекты при наведении, улучшающие дизайн.	2,00		
A2	Качество							
		О	Представлены изображения в натуральную величину с использованием предлагаемого шаблона.		Вставлены изображения компьютера, планшета, телефона.		2	1,75
		Оц	Дизайн привлекает внимание определенной целевой аудитории.		Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		3	2,00
				0	Дизайн не подходит для целевой аудитории.	0,00		
				1	Цвета, элементы, оформление вызывают интерес у целевой аудитории.	0,50		
				2	Цвета, элементы, оформление вызывают повышенный интерес целевой аудитории.	1,00		
				3	Цвета, элементы, оформление вызывают чрезвычайный интерес целевой аудитории.	2,00		
		Оц	Качество дизайна и оригинальность элементов, используемых для оформления сайтов.				3	2,00

Критерий А      Общая оценка      25,00

A3	Цвет	Оц	Доступность и простота использования.	0	Элементы характеризуются плохим качеством и отсутствием оригинальности.	0,00	3	2,00			
				1	Элементы в некоторой степени оригинальны и выполнены с определенной степенью качества.	0,50					
				2	Элементы демонстрируют хорошее качество выполнения и новизну.	1,00					
				3	Используются новейшие элементы высокого качества.	2,00					
		Оц	Хороший визуальный баланс изображения и текстовых элементов (пробелы, высота текстовой строки, искажение изображения).	0	Сложный, непригодный для использования дизайн	0,00	3	2,00			
				1	Дизайн интуитивно понятен и пригоден для использования	0,50					
				2	Понятный, простой в использовании дизайн	1,00					
				3	Дизайн интуитивно понятный, не требующий пояснений.	2,00					
		Оц	Правильное использование предлагаемого цвета - выбор, баланс, гармония.	0	Элементы дизайна расположены ассиметрично, беспорядочно.	0,00	3	3,00			
				1	Хороший визуальный баланс достигнут лишь в одной из версий дизайна.	0,50					
				2	Хороший визуальный баланс достигнут в двух версиях дизайна.	1,00					
				3	Хороший визуальный баланс достигнут во всех трех версиях дизайна.	2,00					
Оц	Эффективное привлечение клиентов и отношение к рынку/промышленности.	0	Предлагаемые цвета не используются.	0,00	3	2,00					
		1	Предлагаемые цвета были использованы, баланс и/или гармония не достигнуты.	1,00							
		2	Грамотное использование предлагаемых цветов	2,00							
		3	Очень точное использование предлагаемых цветов	3,00							
Оц	Общее впечатление	0	Дизайн никак не связан с рынком или промышленностью. Дизайн включает некоторые элементы, относящиеся к рынку или промышленности.	0,00	3	1,75					
		1	Привлечение клиентов с помощью элементов дизайна, относящихся к рынку или промышленности.	0,50							
		2	Эффективное привлечение клиентом с помощью элементов дизайна, относящихся к рынку или промышленности.	1,00							
		3	Эффективное привлечение клиентом с помощью элементов дизайна, относящихся к рынку или промышленности.	2,00							
				0	Неадекватный дизайн, слишком мало элементов дизайна, неудачные цвета, непрофессиональное чувство дизайна.	0,00	3	1,75			
				1	Адекватный дизайн, использованы основные элементы дизайна, цвета, чувство дизайнера на уровне непрофессионал-любитель.	0,50					
				2	Хороший дизайн, несколько элементов дизайна, хороший выбор цветов, чувство дизайнера, близкое к профессиональному.	1,00					
				3	Превосходный дизайн, гармоничное использование элементов дизайна, замечательное сочетание цветов, профессиональное чувство дизайнера.	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	Критерий В	Общая оценка	25,00
B1	Проверка	О	HTML осуществляет проверку на основе HTML5 посредством валидатора W3.		Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		1	0,50			
B2	Копирование верстки	О	При проверка CSS не содержит синтаксических ошибок.		Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		1	0,50			
		О	Системы промышленных электроприводов переменного тока		Уменьшение на 1.0 балл за каждую ошибку.		4	3,00			

B4	Оформление	O		блочная цитата, выбор текста, фильтр изображений, вертикальное направление подвала сайта. Уменьшение на 0.25 балла за каждую ошибку.		1	1,00	
		O				1	1,00	
		O	Все картинки выкладываются под тегами изображений.			4	1,00	
		O				1	3,00	
				0	Слабая реакция на команды пользователя, элементы не структурированы, дизайн масштабируемый..	0,00		
				1	Дизайн в некоторой степени реагирует на команды пользователя, некоторые элементы реструктурированы для улучшения работы сайта	1,00		
				2	Разработанный дизайн реагирует на команды пользователя, меню оптимизированы под размер устройства, элементы реструктурированы	2,00		
				3	Разработанный дизайн чутко реагирует на команды пользователя	3,00		
		Oц	CSS и стиль кодирования легко читается, корректируется.				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		
				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 форматировок).	3,00		
		O	Весь текст верстки подвергается индексации.				4	2,00
		O	Все изображения используют предлагаемые альтернативные описания.		Соответствие предложенному описанию изображения.		4	1,00
Oц	HTML характеризуется соответствующими ролями общедоступности контента.				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				
Oц	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				

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
		Оц	Эффект при наведении на кнопки и их активное состояние.	1 2 3 0 1 2 3	Существует заметная разница между предоставленным дизайном документов и версткой в отношении стилей оформления и расстояния между элементами. Стили оформления и расстояния между элементами соответствуют предложенным документам по дизайну. Стили оформления и расстояния между элементами идентичны предложенным документам по дизайну. Нет активных кнопок или эффектов при наведении. Кнопки находятся в активном состоянии, наложен эффект при наведении, однако их состояние не изменяется. Кнопка активная, имеется эффект при наведении, при нажатии на кнопку, она меняет состояние. Кнопка активная, имеется эффект при наведении, при нажатии на кнопку, она быстро меняет состояние.	1,00 2,00 3,00 0,00 1,00 2,00 3,00	4	3,00
C1	Бегун	О О О О О О О О О О Оц	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. Бегун не должен бежать за пределами трех дорожек. В целях определения дистанции и построения объектов на плоскости. Бегун подпрыгивает, когда пользователь нажимает на клавишу "пробел". Оц Качество анимации, использующейся для бегуна.	0 1 2 3	Отсутствие ошибок в веб-консоли. С наложением модуля, включающего ряд инструкций и кнопку "Запуск".  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.  Прыжок осуществляется, только когда бегун находится на земле (например, он не может прыгать в воздухе).	0,00 1,00 2,00 3,00	1 5 5 5 5 5 5 5 5	1,25 0,50 0,50 0,50 0,50 0,50 0,50 1,25 0,50 3,00
C2	Путь	О О О О О О О О	В каждой игре на пути бегуна должно возникнуть как минимум 5 препятствий, появляющихся в произвольных местах беговой площадки. На каждой беговой площадке должно быть как минимум одно препятствие. Бегун может обходить препятствие, перепрыгивая через него. Бегун может обходить препятствия, меняя дорожки. Игра прекращается, если бегун задевает препятствие. При нажатии на кнопку "Запустить повторно" игра начинается заново. Путь от начала площадки до Олимпийского огня должен занимать от 9 до 12 секунд.	0 1 2 3	Уменьшение на 0.10 балла за отсутствие одного препятствия и 0.25 балла, если место, в котором появляется препятствие, выбрано преднамеренно.	0,00 1,00 2,00 3,00	5 5 5 5 5 5 5	0,50 0,50 0,50 0,50 0,50 0,50 0,50

Критерий С      Общая оценка      25,00

C3	Рубежи и окончательные требования	O	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				
				O	Когда бегун преодолевает один рубеж, появляется анимационная надпись с названием знаков вдоль дорожки.				5	0,50
				O	Бегун взбирается в гору, чтобы достать Олимпийский огонь.				5	0,50
				O	Достигая вершины, бегун останавливается рядом с огнем.				5	0,50
				O	Как только бегун останавливается, загорается огонь на факеле.				5	0,50
		O	После того, как загорается огонь, на экране появляется надпись "Добро пожаловать на Олимпийские игры 2016 в Рио" с кнопкой "Запустить повторно".				5	0,50		
		O	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 O = 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 O)	Раздел WSSS	Макс. оценка		
D1	Функциональность: Игровой процесс									
		O	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		
		O	Игра на игровом поле.		Фотографии пользователя (загруженные или установленные по умолчанию) и компьютер (X) характеризуются представленными/изображенными в шаблоне действиями (наведите курсор, как показано в шаблоне).		6	0,25		
		O	Ходы.		В соответствии с расчетами, на один ход приходится одна операция. После каждой операции отображается смена пользователя и компьютера.		6	0,50		
		O	Ход, выбранный компьютером.		Компьютер произвольно выбирает пустое/оставшееся поле (0.5 балла), компьютер думает в течение 2 секунд (0.25 балла), затем отображается ход.		6	0,75		
		O	Количество ходов (пользователь - компьютер).		Подсчитывается и отображается, как показано в шаблоне.		6	0,25		
		O	Время игры.		Подсчитывается (секунды) и отображается, как показано в шаблоне (нет необходимости постоянно изменять – можно обновлять после каждого запроса).		6	0,50		

Критерий D      Общая оценка      25,00

D2	Функциональность: Установка и ход игры	O	Победа в игре (логика)	Для победы выбираются три фотографии пользователя или компьютера в горизонтальном, вертикальном или диагональном ряду (только).	6	1,00
		O	Победа в игре (взаимодействие)	Когда присуждается победа, взаимодействие на игровой доске прекращается (к примеру, отметка новых полей).	6	1,00
		O	Ввод URL в новом браузере.	Запустите новый браузер (очистите файлы cookies/кэш файлов). Отображаются правила игры, рекорды и загруженные фотографии. Игровая доска или поля с никами не отображаются.	6	1,00
		O	Запустите новую игру А.	Первая игра в этом браузере. Отображаются правила игры, рекорды и инициализированная игровая доска, загруженные фотографии или поля с никами не отображаются.	6	1,00
		O	Запустите новую игру В.	Продолжение игры (ход игры) в этом браузере. Отображаются правила игры, рекорды и инициализированная игровая доска, загруженные фотографии или поля с никами не отображаются.	6	1,00
		O	Запустите новую игру С.	Продолжение игры (после завершения игры) в этом браузере. Отображаются правила игры, рекорды и инициализированная игровая доска, загруженные фотографии или поля с никами не отображаются.	6	1,00
		O	Обновление страницы не влияет на ход игры.	Обновление страницы (F5) до игры (0,25) и в ходе игры (0,25 балла) не влияет на игру (она не запускается сначала), значения не изменяются (за исключением времени игры) - страница/игра отображается без изменений.	6	1,00
		O	Поражение в игре (экран).	Отображаются правила игры, рекорды и игровая доска (0,25 балла) вместе с сообщением (0,25 балла), загруженные фотографии или поля с никами не отображаются.	6	1,00
		O	Победа в игре (экран).	Отображаются правила игры, рекорды, игровая доска и поля с никами с кнопкой подтверждения (0,25 балла) и сообщением (0,25 балла), загруженные фотографии не отображаются.	6	1,00
		O	Сохранение рекордов	Количество пользователей и компьютерных ходов, время игры, дата, ник, фотография пользователя (если имеется) сохраняются в базе данных.	6	1,00
		O	Отображение рекордов	Рекорды из базы данных отображаются и сортируются, как показано (сначала новые – последовательность игр).	6	1,00
		O	Загрузка фотографий	Можно загрузить фотографию, которая будет храниться в файловой системе. Размер фотографии изменяется на сервере до 60x60px.	6	1,00
		D3	Функциональность: Взаимодействие и структура	O	Использование фотографий	Данная фотография (фотография пользователя или фотография по умолчанию) используется для первой и последующих игр (0,25 балла), а также для отображения рекордов (после сохранения одного рекорда) (0,25 балла).
O	Самоконтроль по включению.			Рекорды/победа не могут быть фальшивыми.	6	1,00
O	Класс и интерфейс.			Определяется и используется как минимум один интерфейс. Используются открытые и закрытые модификаторы для определения методов и характеристик.	6	1,00
O	Модуляризация.			Добавьте 0,25 балла за каждый модуль, который может повторно использоваться без изменений.	1	1,00
Oц	Сообщения (взаимодействие)				2	3,00
0				После указанных действий не появлялось никаких сообщений (неправильный размер фотографии или формат, победа/поражение в игре) или ошибок php в ходе игры.	0,00	
1				После указанных действий или ошибок php в ходе игры отображались сообщения, которые им не соответствовали.	1,00	
2				Отображались сообщения, но не для всех действий, ошибки php отсутствовали в ходе игры.	2,00	
3				Отображались сообщения, соответствующие всем указанным действиям, ошибки php отсутствовали в ходе игры.	3,00	

D4	Функциональность: Взаимодействие клиентской части	O	Ходы AJAX GET.	Реакция JSON на сообщение для обновления игровой доски.						
		O	В рамках самоконтроля по включению были использованы данные для фотографий, ников и хода игры.						5	1,00
		Oц	Использовались шаблоны/внешний интерфейс (графика и взаимодействие, например CSS).						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