

Tekmovanje v izdelavi spletnih aplikacij

Tekmovanje ACM iz računalništva in informatike
Ljubljana, 2025

Klemen Berkovič, UM FERI, Inštitut za računalništvo
Jani Dugonik, UM FERI, Inštitut za informatiko

Uvod

- Začetek tekmovanja: 10:00
- Čas reševanja: 3 ure
- Ocenjevanje naloge:
 - CSS+HTML = 50 %
 - JavaScript = 50 %

Navodila

- Za namen tekmovanja je igra zelo poenostavljena
- Oblika začetne strani:
 - Animiran naslov (kot na sliki in v videju)
 - Animiran podnaslov (kot na sliki in v videju)
 - Povezava na igro
 - Prikaz logotipa UM FERl
- Potek igre:
 - Igralec igra proti računalniku
 - Igralec izbere roko, računalnik naključno izbere roko
 - Igra je končana, ko igralec ali računalnik pride do 5 zmag
 - Obvestilo, ko je igra končana
 - Obvestilo, da je zmagal računalnik: Oh ne! Računalnik je prvi dosegel 5 zmag. Poskusi znova!
 - Obvestilo, da je zmagal igralec: Čestitke! Dosegel si 5 zmag in premagal računalnik!
 - Obvestilo je vidno 5 sekund, nato pa se igra resetira in začne nova igra

Točkovanje

- Izdelajte preprosto spletno igro kamen papir škarje
- **HTML in CSS (50):**
 - animiran naslov (10)
 - animiran podnaslov (10)
 - barva ozadja, besedila, logotipa, povezava na igro (5)
 - prikaz igre (25)
 - animiran naslov (10)
 - prikaz rok (5)
 - barva rok (5)
 - beleženje iger (5)
- **JavaScript (50):**
 - naključno generirane roke za računalnik (10)
 - prikaz izbire igralca in računalnika (10)
 - preverjanje za zmago (barve) (10)
 - beleženje zmag (10)
 - obvestilo za konec igre, počaka se 5 sekund in ponovna igra (10)

Začetna stran

ACM RTK 2024

Tekmovanje v izdelavi spletnih aplikacij

Tekmovanje je namenjeno dijakinjam in dijakom, ki jih zanima splet ter izdelava in oblikovanje enostavnih spletnih aplikacij. Poudarek je na uporabi znanj iz spletnih tehnologij na konkretnem primeru. Uporabljene spletne tehnologije so HTML5, skriptni jezik JavaScript (dovoljena uporaba knjižnice jQuery) in stilne predloge (CSS3).

Na tekmovanju vsi tekmovalci prejmejo isto nalogo, ki vsebuje kriterije ocenjevanja. Naloga tekmovalcev je razviti spletno aplikacijo, ki mora vizualno in funkcionalno ustrezati zahtevam naloge. Tekmovalci tekmujejo posamično. Svojo rešitev razvijajo na tekmovanju v času tekmovanja. Rešitev mora delovati na spletnem brskalniku Google Chrome ali Mozilla Firefox. Za pomoč pri razvoju uporabite orodje Developer tools, ki je že nameščeno v samem brskalniku.

Tekmovalci in tekmovalke dobijo eno nalogo, ki jo rešujejo na računalnikih. Naloga vsebuje kriterije ocenjevanja, tako da ni potrebno rešiti celotne naloge. Od tekmovalcev se pričakuje poznavanje HTMLja, skriptnega jezika javascript in stilnih predlog (CSS) ter nekaj smisla za programiranje. Časa za reševanje je tri ure (180 minut).

Tekmovalci si pri reševanju nalog lahko pomagajo s spletnim vodičem [w3schools](#), ne pa tudi z drugimi spletnimi iskalniki, spletnimi forumi ali drugimi spletnimi portali, računalniško berljivimi mediji (CDji, pomnilniškimi ključi ipd.) in elektronskimi pripomočki (prenosnimi računalniki, kalkulatorji, prenosnimi telefoni ipd.).

Igra kamen papir škarje



Univerza v Mariboru

Fakulteta za elektrotehniko,
računalništvo in informatiko

Igra

KAMEN PAPIR ŠKARJE

Zmagal je igralec!

Igralec

1



Računalnik

0



Obvestila o zmagi

KAMEN PAPIR ŠKARJE

Oh ne! Računalnik je prvi dosegel 5 zmag. Poskusi znova!

KAMEN PAPIR ŠKARJE

Čestitke! Dosegel si 5 zmag in premagal računalnik!