

Мероприятие
Номер компетенции

Разработка компьютерных игр и
мультимедийных приложений

Наименование компетенции
Наименование квалификации
Шифр КОД

неактуально
неактуально

Код	Подкритерий	Тип аспекта	Аспект	Судейский балл	Методика проверки аспекта	Требование или номинальный размер	Проф. задача	Макс. балл
-----	-------------	-------------	--------	----------------	---------------------------	-----------------------------------	--------------	------------

A Импортирование и настройка моделей игры

6,00

1	Создание проекта							
		И	Проект находится в папке Фамилия Регион				1	1,00
		И	Проект называется Фамилия				1	1,00
2	Организация проекта							
		С	Структурирование проекта				1	1,00
				0	Отсутствует			
				1	Не все ресурсы структурированы по папкам			
				2	Все ресурсы структурированы по папкам			
				3	Все файлы структурированы, папки имеют название, по которым легко идентифицировать их			
		С	Созданы атласы				1	2,00
				0	Отсутствует			
				1	Атласы есть, но нет логического разделения			
				2	Атласы есть, есть логическое разделение. Но не все ресурсы упакованы в атлас			
				3	Атласы созданы, есть логическое разделение. Пустые поля минимальны, упакованы все граф ресурсы			
		С	Наименование ресурсов				1	1,00
				0	Ресурсы названы хаотично			
				1	Не все ресурсы имеют понятное название			
				2	Ресурсы имеют название по которому понятно что это и названы по русски либо комбинированно			
				3	Все ресурсы имеют название по которому понятно, что это и названы на английском языке			

Б	Разработка пользовательского интерфейса						22,00
1	Верстка рабочих окон						
		С	Окно авторизации				2 1,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть, соответствует дизайну, есть эффект нажатия на кнопку, пароль скрыт		
		С	Экран администратора				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)		
		С	Окно добавление пользователя				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)		
		С	Окно учителя				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)		
		С	Окно добавления задания				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)		
		С	Окно студента				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)		
		С	Окно просмотра теории				2 2,00
				0	Окнан нет		
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну		
				2	Окно есть и соответствует дизайну		

				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)			
		С	Окно тестовых заданий				2	1,00
				0	Окна нет			
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)			
		С	Окно контрольных заданий				2	2,00
				0	Окна нет			
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)			
		С	Окно просмотра результатов				2	2,00
				0	Окна нет			
				1	Окно есть, но не соответствует дизайну			
				2	Окно есть и соответствует дизайну			
				3	Окно есть и соответствует дизайну и реализован весь функционал (все ui элементы работают)			
2	Использование инструментов верстки							
		И	Используется Canvas				2	1,00
		И	Весь интерфейс собран на объектах UI				2	1,00
		И	Используется не стандартный шрифт				2	1,00
		И	Основной размер приложения 1920x1080				2	1,00
В	Хранение данных							17,00
1	Преоктирование способов хранения данных							
		И	БД в ЗНФ				5	2,00
		И	В БД хранятся роли				6	1,00
		И	В БД хранятся логины и пароли				5	1,00
		И	В БД хранятся ФИО пользователей				5	1,00
		И	В БД хранится статистика по заданиям ((сколько раз открыли, сколько раз решили верно и сколько раз решили неверно)				5	2,00
		И	В БД хранятся роли				5	1,00
		И	В БД хранятся результаты студента по каждому заданию				5	1,00
		И	В БД хранятся задания				5	1,00
		И	В БД хранится верное решение заданий				5	1,00
		И	В БД хранится последняя авторизация				5	1,00

		И	В БД храниться информация по просмотренной теории				5	1,00	
		И	Реализован скрипт для работы с БД				5	1,00	
		И	Конфигурация подключения вынесена в отдельный файл				5	2,00	
		И	Файл конфигурации имеет формат config.город				5	1,00	
Г	Использование инструментов игрового движка								22,00
1	Разработка игровых механик								
		С	Функционал окна Авторизация				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Функционал есть но реализован не в паттерне MVC				
				2	Функционал есть, но частично реализован в паттерне MVC				
				3	Функционал есть, реализован в паттерне MVC				
		С	Функционал окна Администратора				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Функционал есть но реализован не в паттерне MVC				
				2	Функционал есть, но частично реализован в паттерне MVC				
				3	Функционал есть, реализован в паттерне MVC				
		С	Функционал окна преподавателя				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Функционал есть но реализован не в паттерне MVC				
				2	Функционал есть, но частично реализован в паттерне MVC				
				3	Функционал есть, реализован в паттерне MVC				
		С	Функционал окна студента				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Функционал есть но реализован не в паттерне MVC				
				2	Функционал есть, но частично реализован в паттерне MVC				
				3	Функционал есть, реализован в паттерне MVC				
		С	Функционал окна результатов				3	1,00	
				0	функционала нет				
				1	Функционал есть но реализован не в паттерне MVC				
				2	Функционал есть, но частично реализован в паттерне MVC				

				3	Функционал есть, реализован в паттерне MVC			
		C	Создание пользователей				3	1,00
				0	Создать нельзя			
				1	Создать можно но данные валидны только пока приложение работает			
				2	Создать можно но данные записывают не в БД			
				3	Создать можно, данные сохраняются в базу, реализован в паттерне MVC			
		C	Создание задания				3	2,00
				0	Создать нельзя			
				1	Создать можно но данные валидны только пока приложение работает			
				2	Создать можно но данные записывают не в БД			
				3	Создать можно, данные сохраняются в базу			
		C	Окно теория				3	1,00
				0	Окна нет либо ничего не работает			
				1	есть превью, по нажатие на превью открывается видео			
				2	Есть превью, видео работает, есть лайнер, но можно посмотреть любое видео в любой момент времени			
				3	Окно открывается, есть превью и окно проигрывателя. Следующее видео не доступно пока не просмотрели предыдущее, есть и работает слайдер видео, по пробелу пауза, реализован в паттерне MVC			
		C	Реализация механизмов сборки алгоритма				3	2,00
				0	механизма нет			
				1	механизм есть			
				2	Механизм есть, собран по паттерну MVC			
				3	Механизм сборки есть, собран по паттерну MVVM			
		C	Формирование задания и сохранение				3	2,00
				0	Сформировать задание не возможно			
				1	Сформировать задание можно			
				2	Сформировать задание можно только в рамках рабочей сессии			
				3	сформировать задание можно, задание сохраняется, задание можно отредактировать повторно, даже после выключения приложения			
		C	Тестирование				3	2,00
				0	Тестирования нет			

				1	Тестирование есть, но собрать можно не любое задание			
				2	Тестирование есть, собрать можно любое задание, проверки нет			
				3	Тестирование есть, есть проверка, есть 3 линии проверки, собрать можно всегда, можно исправить ошибку, ошибка показывается в каком блоке			
		С	Итоговые результаты и формирование заданий				3	1,00
				0	Итоговых результатов нет			
				1	Итоговые результат есть, задания в процессе не повторяются			
				2	Итоговые результаты есть но задания повторяются			
				3	Итоговые результаты есть, показывается верные и не верные ответы, задания не повторяются			
		С	Сборка алгоритма				3	2,00
				0	Собрать алгоритм нельзя			
				1	Собрать можно алгоритм, но не любой			
				2	Собрать можно не нет возможности соединять Блоки			
				3	Собрать можно любой алгоритм, все блоки можно соединить,реализованы через паттерн MVVM			
		С	Блоки алгоритма				3	2,00
				0	Блоков нет			
				1	Работают не все блоки			
				2	Работают все блоки, но цикл только FOR			
				3	Блоки есть, все работает, есть 3 типа циклов,реализованы черех паттерн MVVM			
		И	Можно перенести алгоритм, С помощью блока алгоритма				3	1,00
		И	Алгоритм всегда центрируется				3	1,00
Д	Реализация механики управления							11,00
1	Программирование системы управление для пользователя							
		И	Можно собрать алгоритм любым способом (все блоки соединяются)				5	2,00
		С	Работа с блоками				5	2,00
				0	блок нельзя поставить при помощи мыши			
				1	Блок ставится при помощи мыши			
				2	Блок ставится мыши, блоки ставятся фиксированно			

				3	Сборка алгоритмов происходит при помощи мыши. Алгоритм строится из блоков, каждый блок переносится на сцену отдельно. Блоки ставятся не друг за другом, а в то место алгоритма куда пользователь его поставил, все блоки центруют относительно друг друга и центра экрана, реализованы через паттерн MVVM.			
		С	Текст в блоках				4	2,00
				0	нет возможности вносить текст в блоки			
				1	Можно внести текст в блок			
				2	Текст вносится, но выходит за блок либо уменьшается текст а не размер блока			
				3	Любой текст в блок не выходит за блок. Если текст не помещается, то увеличивается ширина и высота блока, реализованы через паттерн MVVM			
		У	Удаление блоков				4	2,00
				0	Блоки не удаляются			
				1	Блок удаляется каким либо образом			
				2	Блок удаляется по клику, но цепочка удаляется полностью			
				3	Блок удаляется по клику, удаляется только блок по которому произошел клик, реализованы через паттерн MVVM			
		С	Соединения блоков				4	2,00
				0	Соединения нет либо блоков нет			
				1	Блоки соединяются но не всегда			
				2	Блоки соединяются каким либо способом			
				3	Блоки соединяются только при помощи пользователя и мыши, реализованы через паттерн MVVM			
2	Работа с реактивным программированием							
		И	Используется UniRx				4	1,00
Е	Настройка анимации, аудио, видео.							13,00
1	Создание программной анимации							
		И	Все окна открываются с верха вниз				3	1,00
		И	Все окна скрываются с верха в низ				3	1,00
		И	Видео проигрываются по очереди есть пауза				4	1,00
		И	В видео можно эмитировать полный просмотр				4	1,00
		И	есть звук на нажатие любой кнопки				4	1,00
		И	Есть звук на удаление блоков				4	1,00

		И	При проверка алгоритма происходит его закрашивание, линии по которым идет алгоритм				4	1,00
2	Создание спрайтовой анимации							
		И	Закрашение происходит примерно 0.2 сек на блок				4	2,00
		И	Происходит 3 этапа проверки с 3мя цветами закрашивания				4	2,00
		И	Если в момент проверки произошла ошибка, красным закрашивается проблемный блок				4	2,00
Ж	Тестирование результатов (в том числе реакция на баги)							9,00
1	Создание и тестирование билд							
		И	Есть билд				6	2,00
		И	Билд работает, функционал работает				6	2,00
		И	В билде можно реализовать главную идею сборки алгоритмов и их проверки				6	2,00
2	Тестирование результата сборки							
		И	В редакторе можно реализовать главную идею сборки алгоритма				6	2,00
		И	В процессе работы в редакторе не вылетают красные ошибки				6	1,00
							Итого	100,00

Перечень профессиональных задач

1	Форматирование исходного программного кода в соответствии с установленными в организации требованиями
2	Приведение наименований переменных, функций, классов, структур данных и файлов в соответствие с установленными в организации требованиями
3	Структурирование исходного программного кода в соответствии с установленными в организации требованиями;
4	Комментирование и разметка программного кода в соответствии с установленными в организации требованиями
5	Создание архитектуры и зависимостей между элементами пользовательского интерфейса
6	Создание базы данных для хранения изменяемых данных
7	Реализация хранения и загрузки данных в файловой системе
8	Создание программного кода в соответствии с техническим заданием (готовыми спецификациями)
9	Создание связей и взаимодействие между игровыми объектами
10	Разработка архитектуры классов, связей между ними и применения методологий программирования
11	Разработка программного контроллера для взаимодействия с виртуальным миром
12	Создание классов контроллеров для взаимодействия с системой
13	Разработка систем воспроизведения аудио и видео контента
14	Реализация спрайтовой и скелетной анимации из предоставленного материала
15	Сборка готового продукта
16	Разработка первичных сценариев тестирования