

Mästare2026-final

206 Webbutveckling

Praktiska anvisningar

Den tävlande ska bestyrka sin identitet i samband med anmälan. Tävlingsprestationen kan bli fotograferad och videofilmad. Noggrannare anvisningar skickas till anmälda tävlande och följeslagare per e-post

Tävlingsuppgift och bedömning

Finaluppgiften består av sex huvudmoduler, Front-End- och Back-End-förverkliganden, som hör ihop med varandra och simulerar en Full-Stack-utvecklarens arbete. Fastän modulerna genomförs särskilt, beaktas i bedömningen också kvaliteten på det allmänna förverkligandet, såsom versionskontroll, dokumentation och beaktande av hållbar utveckling.

Modul 1

Planering, arbete med kunden och projekthantering (10 poäng)

Den studerande uppgör ett planeringsförslag, trådmodeller och presenterar sin plan för domarna. Dessutom ska den studerande i GitHub uppdatera sitt planeringsförslag

Modul 2

Front-End-förverkligande (30 poäng)

Bedömningen koncentreras på webbläsarsidans förverkligande och programmering. Den tävlande använder teknologier som HTML, CSS och JavaScript och använder tillåtna frameworks.

- Användargränssnittets struktur och funktionalitet
- Kodens kvalitet och tydlighet
- Användargränssnittets samverkan med serversidan
- Användbarhet och kundupplevelse
- Responsivitet
- Tillgänglighet

Modul 3

Back-End-förverkligande (20 poäng)

Bedömningen koncentreras på programmering av serversidan och på användning av relationsdatabas. Den tävlande visar sitt kunnande i serversidans teknologier, såsom JSON, API, PHP/Node.js och SQL.

- Planering och hantering av databas
- Serversidans logik och behandling av data
- Datasäkerhet och effektivitet

Modul 4

Förverkligande av ett spel och Hall of Fame -uppdatering (20 poäng)

Bedömningen koncentreras på programmering av ett spel och på användning av relationsdatabas. Den tävlande visar sitt kunnande i front-end kodning samt i hantering av SQL.

- Den studerande ska behärska både front-end och back-end
- Planering och kodning av spelets logik
- Informationen sparas i databasen

Modul 5

Snabbkodningsutmaningar (10 poäng)

I den här delen finns det 5 snabbkodningsutmaningar, i vilka den studerandes front-end skicklighet testas och hans förmåga att korrigera en befintlig kod och layout.

Modul 6

Grupparbete (10 poäng)

De studerande arbetar **parvis** och ger prov på sin kreativitet och sin förmåga i konceptualisering och kommunikation.

- De studerande utvecklar ett koncept för ett givet ämne
- De studerande presenterar konceptet för domarna

Material och utrustning

Material på tävlingsplatsen

- På tävlingsplatsen finns följande material och utrustning
 - Bord
 - Stol
 - Dator
 - Två skärmar
 - Tangentbord och mus
 - Internet-förbindelse

Den tävlande ska ta med sig

- Det är tillåtet för de tävlande att använda egna hörlurar, skärmar och mus.
- **Program som används i tävlingen** har installerats på förhand. Nyaste stabila versioner används.
 - Git för versionskontroll
 - Kodeditor (t.ex. Visual Studio Code, Notepad++)
 - Chrome webbläsare, samt andra allmänna webbläsare (t.ex. Firefox, Edge)
 - MariaDB lokalt installerad eller XAMPP
 - Alternativt endera
 - a) Node.js (lokalt installerad) eller
 - b) PHP (lokalt installerad eller XAMPP)

- Om särskilda program utöver dessa behövs i tävlingen, meddelas finaldeltagarna om dem i tid före tävlingen.
- **GitHub kontouppgifter:** Noggrannare anvisningar och tidtabell publiceras i samband med finalinbjudan. På tävlingsdagen ska den tävlande kunna logga in i GitHub med dessa koder från sin dator.
- **Skisseringsredskap:** Den tävlande får ta med pennor och papper för planering och skissering.
- **Identitetsbevis:** Kontroll av den tävlandes identitet är en uppgift för läroanstaltens övervakare. Den tävlande ska ändå vara förberedd på att vid behov uppvisa ett giltigt identitetsbevis, som t.ex. ett ID-kort, pass, körkort eller fotoförsett FPA-kort.

Övriga anvisningar för finalen

- **Användning av AI:** Den tävlande får använda AI-verktyg som stöd för sitt arbete. Användningen av AI ska meddelas i REDAME-filen och genom att kommentera ifrågasättande punkter i koden. Lösningen ska vara den tävlandes egen produkt.
- **Frameworks och bibliotek:** Den tävlande får använda olika frameworks (t.ex. React, Angular, Vue, Express), som stöder kraven i uppgiften och möjliggör utveckling av tillämpningens struktur och logik. Det är inte tillåtet att använda UI-komponentbibliotek (t.ex. Tailwind, Bootstrap och Material UI). Den tävlande ska själv förverkliga stilar och gränssnittets komponenter utan färdiga bibliotekslösningar.
- **Finalisterna har möjlighet att testa att använda tävlingsmiljön innan tävlingen.** Det rekommenderas särskilt att man testar systemet på den tid som reserverats för det, för då kan finalarrangörerna svara på frågor och hjälpa i problemsituationer. Under själva tävlingen är det inte möjligt att ge användningsinstruktioner.