

Programowanie aplikacji internetowych – Zadanie 2

Poniższe zadanie ma na celu sprawdzenie wiedzy dotyczącej tworzenia prostych aplikacji w JavaScript. Poniżej znajduje się 5 zadań, z czego należy wykonać 3 na ocenę bardzo dobry. Praca planowana jest na 2 tygodnie, z czego nie może zostać oddana później niż 27.10.2019 do godziny 23:59.

Punktacja:

3 poprawnie wykonane zadania – bardzo dobry

2 poprawnie wykonane zadania – dobry

1 poprawnie wykonane zadanie – dostateczny

Zrobienie zadań w taki sposób, że dadzą sumarycznie efekt zrobienia jednego z nich – dopuszczający.

Pracę należy przesłać na adres piotr_dobosz@int.pl, z dopiskiem klasy (np. 4a, Ivb itp.).

1. Należy utworzyć aplikację do przewalutowania wpisanej przez użytkownika sumy pieniędzy. Aplikacja domyślnie powinna wspierać przewalutowania minimum 5 walut, z czego obowiązkowo mają znaleźć się złotówki i euro. Aplikacja powinna umożliwiać łatwe dodawanie kolejnych walut do listy (należy zaproponować rozwiązanie)
2. Stworzyć aplikację listy do zrobienia. Aplikacja ma pozwalać na łatwe dodawanie nowych wartości do listy, dodanie czasu trwania zadania (jako opcji), usuwanie zadań po określonym czasie/po skreśleniu z listy. Lista powinna być podzielona na zadania dzienne, tygodniowe, niekreślone.
3. Stworzyć aplikację pozwalającą na symulację losowań gier liczbowych. Użytkownik powinien mieć możliwość wyboru typu gry liczbowej (można przyjąć losowania krajowe, jak i zagraniczne), ilości symulowanych losowań oraz wpisania liczb, które sam chce obstawić (albo wylosować na tzw. chybił-trafił). Aplikacja ma za zadanie, po przeprowadzeniu losowania, wskazać ile razy powtórzyły się w wynikach liczby podane przez użytkownika.
4. Zaproponować rozwiązanie, które pozwoli, po podaniu odpowiednich wymiarów, wyliczyć zapotrzebowanie na materiały remontowo-budowlane. Należy uwzględnić minimum 3 materiały, np. farby, panele, płytki. Każdy z materiałów ma swoje właściwości (farba – średnie krycie, płytki gabaryty itp.), które należy uwzględnić przy wyliczaniu zapotrzebowania (oczywiście w dużym uproszczeniu).
5. Zaproponować program do inwentaryzacji przedsiębiorstwa. Aplikacja powinna pozwalać na dodawanie takich danych:

- numer identyfikacyjny
- zdjęcie
- nazwę producenta
- nazwę produktu
- numer seryjny
- umiejscowienie urządzenia
- kod kreskowy/QR

Po kliknięciu na dodany produkt powinna istnieć możliwość wskazania, czy jest on w przedsiębiorstwie, w naprawie, został pożyczony (przez kogo) ewentualnie datę planowanego wycofania (usunięcia ze stanu).

UWAGA! Aplikacja nie musi zapisywać danych! Za zrobienie zapisu/odczytu uczeń otrzyma dodatkowy punkt (tak, jakby zrobił kolejne zadanie!)

Zadanie na ocenę dopuszczający:

Należy wykonać prezentację na temat zastosowania bibliotek do języka JavaScript (tzw. frameworks). Należy określić zarówno zalety tych rozwiązań jak i wady. Prezentacja powinna zawierać minimum 22 slajdy (w tym slajd tytułowy oraz końcowy).