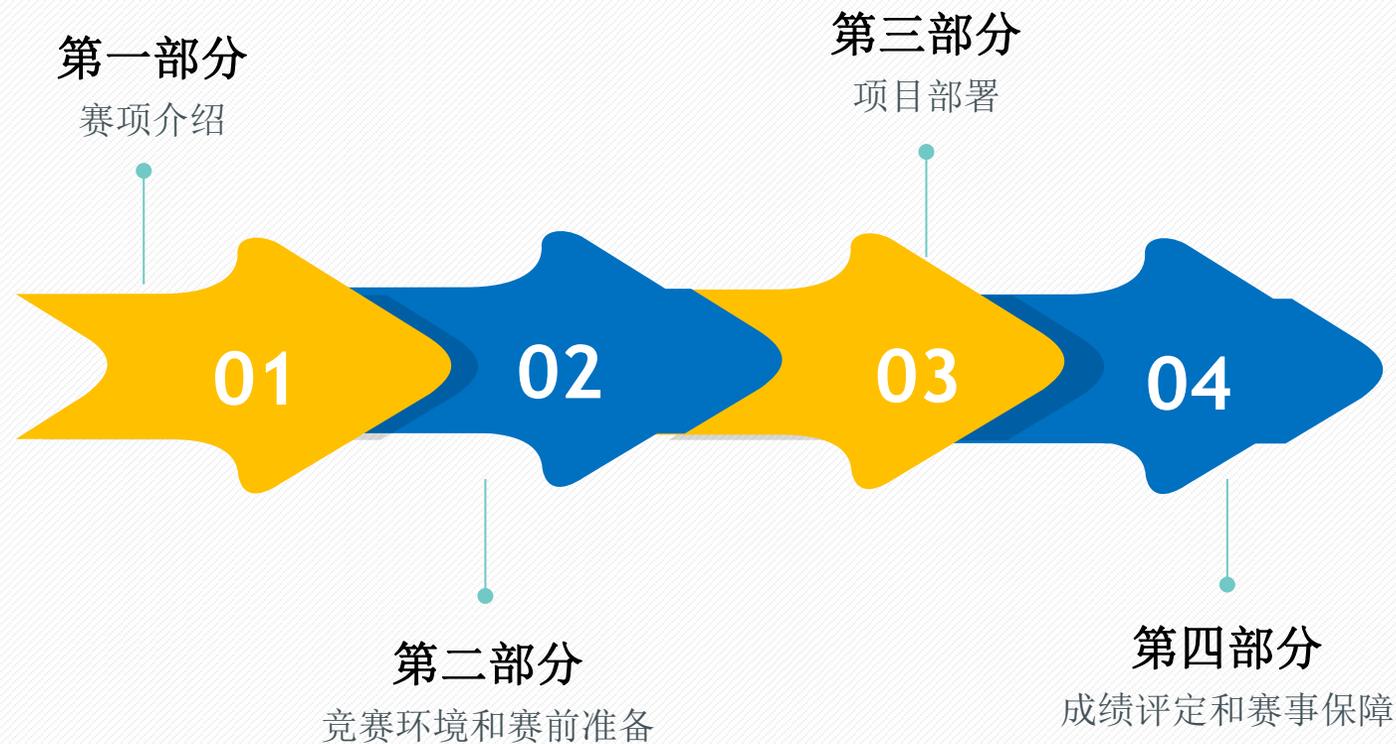


# 2022年甘肃省职业院校技能大赛 Web技术赛项说明会

中慧云启科技集团有限公司



# 目录



# 1、赛项介绍

- ✓ 竞赛简介
- ✓ 核心技能
- ✓ 时间安排
- ✓ 竞赛基本流程

- **赛项名称：** Web技术
- **赛项简介：** Web技术赛项，面向Web前端开发工程师、 Java工程师、软件技术支持工程师、全栈工程师、软件测试工程师、移动开发工程师、实施运维工程师、数据库工程师等核心岗位。考查参赛选手的团队协作、需求分析及HTML5、CSS3、Vue.js (MVVM)、Java, SSM架构设计、Open API的使用、数据库设计、业务逻辑、数据分析等核心技能。

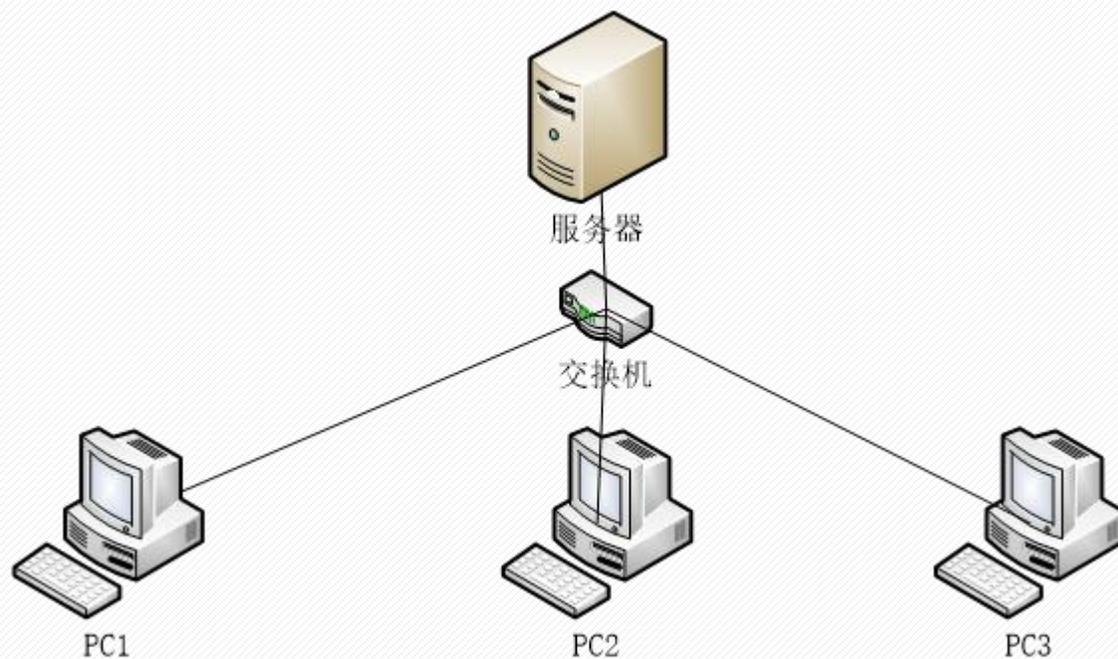
- **竞赛内容：**竞赛项目拟采用一套中慧云启Web技术平台，竞赛组委会会提供给所有参赛选手一个完整项目的《需求说明书》、《详细设计说明书》和相应项目Web框架的部分源代码，这些源代码编译后可以直接运行，但项目存在部分功能缺失和异常。比赛项目通过“系统文档”、“程序排错”和“功能编码”三种形式来考查。
- 重点考察学生利用Java语言和Web技术进行系统架构设计，使用ElementUI框架设计PC端Web页面，利用VantUI框架完成移动端页面设计，实现跨平台性。
- **竞赛方式：**竞赛以团队方式进行，每支参赛队由3名选手组成，须为同校在籍学生，其中队长1名。每支参赛队可配2名指导教师。
- 3名选手每人一台电脑及1套终端用户交互设备，3名选手共用1套Web技术平台。3名选手自行分配1个系统文档题、3个“程序排错”题、7个“功能编码”题，以保证整个团队协作开发和调试。

- ① 具备Vue、Java等程序设计能力
- ② 具备简单算法的分析与设计能力
- ③ 具备数据库设计、应用与管理能力
- ④ 具备Web软件UI设计能力
- ⑤ 具备桌面应用程序开发及Web应用程序开发能力
- ⑥ 具备软件测试能力
- ⑦ 具备软件项目文档的撰写能力
- ⑧ 具备软件的售后技术支持能力
- ⑨ 具备企业级应用系统开发能力

日期	时间	内容
比赛前一天	14:30之前	各参赛队报到
	15:00-15:30	开幕式
	16:00-16:30	领队会、选手一次加密
	16:30-17:00	选手熟悉赛场
	17:00-18:00	竞赛现场设备调试检验
	18:00-18:30	现场裁判赛前检查，封闭赛场
比赛上当天	07:30	在裁判的监督下工作人员启封赛场
	07:30-07:45	竞赛赛场检录、参赛编号抽签、抽取赛位号、选手二次加密
	07:45-08:00	选手进入赛位、任务发放、宣布竞赛注意事项、检查竞赛环境
	8:00--12:00	竞赛选手完成竞赛任务、提交、部署和运行
	12:00-17:00	竞赛成绩评判
	17:00—18:00	闭幕式，宣布竞赛成绩
	18:00	各参赛队返回

## 2、竞赛环境和赛前准备

- ✓ 竞赛环境
- ✓ 竞赛U盘
- ✓ 赛前环境检查



- 配备4台PC
  - 1台：服务器，
  - 3台：竞赛选手开发
- 现场提供无线或有线网络（不接入Internet）

- Web技术赛项
  - Web技术赛项试卷
    - 01工程代码
    - 02竞赛平台手册
    - 03辅助文档
    - 04电子试卷
    - 05系统设计说明书（模板）
  - 竞赛代码提交区
    - 设计文档
    - 项目代码

注意：初始资源目录仅供参考，具体以竞赛实际发布为准



输入:

## 01、工程代码

eshop-app-vue.rar

eshop-backend-java.rar

eshop-pc-vue.rar

## 02、竞赛平台手册

中慧Web应用软件开发平台API稳定性测试报告.pdf

中慧云启Web技术平台说明书V3.0.pdf

## 03、辅助文档

mybatis-plus.pdf、Git、Svn、Postman、vue、jdk

## 04、电子试卷

Web技术赛项试卷.pdf

## 05、系统设计说明书（模板）

系统设计说明书（模板）.doc

**注意：初始资源目录仅供参考，具体以竞赛实际发布为准**





## 竞赛开始前：参赛选手主要环境检查、U盘检查

### 比赛环境检查表

类型	检查点	检查内容	检查结果	备注
硬件	PC 机	设备数量是否为 3 台，运行是否正常	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
	网络	局域网络是否工作正常	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
	服务器	服务器 1 台，其工作状态是否正常	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
	U 盘	内容是否可以正常拷贝	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
软件	前端开发工具	运行是否正常	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
文档	考卷工程代码	考卷工程代码是否可以正常使用	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	
	系统设计说明书	“系统设计说明书(模板).doc”文件是否存在	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过	

+

参赛队长签字(工位号): \_\_\_\_\_ 日期: \_\_\_\_\_ 时间: \_\_\_\_\_

2022 年职业院校技能大赛高职组

《Web 技术》赛项

竞赛开始前填写

工位号: \_\_\_\_\_

检查项	检查结果
1、赛场环境检查表	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过
2、考试 U 盘	<input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 不通过

接收人(工位号): \_\_\_\_\_ 接收时间: \_\_\_\_\_

竞赛结束前填写:

U 盘已用空间大小 (右击 U 盘盘符)	_____ 字节
设计文档	系统设计说明书文档同时拷贝到 U 盘和 1 号计算机的桌面上 <input type="checkbox"/>
项目部署	项目部署到服务器上, 并运行 PC <input type="checkbox"/> Mobile <input type="checkbox"/> Shopping <input type="checkbox"/>

提交人签字(工位号): \_\_\_\_\_ 提交时间: \_\_\_\_\_

(以上信息由参赛队长填写)



## 3、项目部署

- ✓ 比赛结束
- ✓ 成果提交

### ● 比赛结束：

- 在比赛结束前 30 分钟，裁判长提醒比赛即将结束，选手应做好结束准备，数据文件按规定存档。**结束哨声响起时，宣布比赛正式结束，选手必须停止一切操作。**
- 参赛选手不得将比赛有关的任何物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。
- **参赛选手需按照竞赛要求提交竞赛结果，裁判员与参赛选手一起签字确认。**

### ● 竞赛结束前：

裁判以各参赛队部署到服务器上的项目运行结果为评分依据，文档、代码等最终成果物需要拷贝至U盘的代码提交区，同时拷贝到1号计算机桌面上。严禁在程序及运行结果中任何位置标注竞赛队的任何信息，否则按照作弊处理。

### ● 服务器部署后访问地址

- PC前端：<http://localhost:8086>
- Mobile端：<http://localhost:8085>
- 后台管理：<http://localhost:8080>

## 4、成绩评定和赛事保障

- ✓ 成绩占比
- ✓ 成绩权重
- ✓ 评定标准
- ✓ 赛事保障

- 竞赛满分为**100分**。
- 竞赛项目内容及分值比例如下：
  - **系统设计(10%)**: 参赛选手完成清单中所指定模块（功能编码题之一）的概要及详细功能设计并根据所给模板要求输出设计文档。
  - **程序排错(20%)**: 程序排错重点考核参赛选手的代码阅读能力及缺陷修改能力。
  - **功能编码(70%)**: 功能编码模块重点考核参赛选手的代码编写能力。

模块	模块名称	考核点	考点描述	权重	评分标准
A	系统文档	用例图的绘制	1%	符合软件规范，功能表述清晰得	结果评分 (客观) (裁判随机 抽取独立评 分)
		类图的绘制	2%	对类的定义、能描述出类这间的泛化关系	
		流程图的绘制	1%	各个流程组件符合软件规范	
		时序图的绘制	2%	时序图具有生命周期的对象3要素及消息	
		详细设计（方法,方法核心片段）	2%	以标准格式列出主要功能方法，方法核心片段，展现界面原型或效果图。	
		功能描述	1%	以文字形式描述出要求模块的功能	
B	程序排错	Html5+JavaScript/Vue	10%	根据界面原型与实际显示之间的差异，定位并修改相应代码，以实现正确功能	结果评分 (客观) (裁判随机 抽取独立评 分)
		业务逻辑	10%	根据需求描述及对功能的理解，并位并修复系统中业务逻辑存在的错误	

模块	模块名称	考核点	考点描述	权重	评分标准
C	功能编码	Html5+CSS3	5%	根据给定的资源和界面原型，自行设计/编写布局代码，实现与原型相一致的界面布局功能	结果评分（客观） （裁判随机抽取独立评分）
		ES6	5%	ES6基本语法、数组操作、对象操作等	
		Vue	20%	JavaScript基本语法	
		Java	10%	Java基本语法、继承、接口等	
		网络编程	10%	axios/jQuery实现JSON和Bean的数据封装、解析和转换	
		SSM/springboot架构	10%	基于SSM/springboot架构，实现功能模块编码等	
		数据存储	5%	MySQL数据库增删改查，以及mybatis系统核心配置文件的重要元素	
		RESTful API	5%	RESTful API使用	
	Html5+CSS3	5%	根据给定的资源和界面原型，自行设计/编写布局代码，实现与原型相一致的界面布局功能	结果评分（客观） （裁判随机抽取独立评分）	

考试模块	评分标准
系统文档	a) 设计：100%：按照文档要求正确编写完成 b) 未编写/编写错误：0%
界面设计	a) 实现：100%：设计要素无缺失，界面美观，交互合理 b) 未实现：0%
功能编码	a) 实现：100%：运行结果完全正确，功能正常，无异常出现 b) 未实现：0%：无界面，无功能

### ● 补充说明:

- 赛项设仲裁工作组。
- 本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，在比赛结束后2小时之内参赛队领队向赛项仲裁组递交亲手签字的书面报告。书面报告中应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不给予受理。赛项仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。



官方微信公众号

# 谢谢聆听！

中慧云启科技集团有限公司



官网: <http://www.zhonghui.vip>



企业邮箱: [sales@zhonghui.vip](mailto:sales@zhonghui.vip)