Po vybídnutí učitele jsme se zapsali do soutěže Tour de App, organizované spolkem Student Cyber Games, která je zaměřená na vývoj webových aplikací. Soutěž je rozdělena do tří částí: nominační kolo, soutěžní kolo a grandfinále.

## Nominační kolo:

V nominačním kole jse dostali velmi obecné zadání, vytvořit webovou aplikaci a odevzdat ji do testovacího systému, aplikaci jsme museli odevzdávat v dockeru na github, odkud se na odevzdávací systém automaticky nahrávala.

Zadání na nominační kolo:

„navrhnout webovou aplikaci pro fiktivního klienta Teacher digital Agency, který potřeboval web, na kterém by mohl prezentovat vizitky svých lektorů.” - citováno 1.

Samotné nominační kolo bylo rozděleno do 4 Fází:

„Fáze 1: **Docker** (tzv. Umím odevzdávat!)

V této fázi jsme si ověřili že jsme schopni aplikaci vůbec nahrát do odevzdávacího systému. Pro správu projektu se používal verzovací systém Git, k spuštění aplikace sloužil Docker.

Fáze 2: **Frontend** (Jak že se centruje div?)

Ve fázi 2 se týmy musely seznámit s brand manuálem, pomocí kterého vytvářely vzhled celého webu.

Fáze 3: **Backend** (To, co nikdo nevidí)

V Backendu bylo třeba sestavit, vytvarovat a vybudovat… celý “mozek” aplikace. Podle zadané specifikace jsme vytvořili webové API, se kterou bylo možné přidávat a upravovat lektory v aplikaci.

Fáze 4: **Fullstack** (Všechno to do sebe zapadá…)

Teď už zbývalo jen všechno propojit. V závěrečné fázi se přidávaly poslední funkce, opravovaly se chyby a chystalo se na finální zúčtování. ” - citováno 1.

Fáze 1 - 3 byly testovány byli testovány skrze *plně automatizovaný odevzdávací systém™*. 4 fáze byla ohodnocena organizátory ručně, dle předem určených kritérií.

## Soutěžní kolo:

V soutěžním kole jsme dostali přiřazeného klienta, se kterým jsme mohli mít až 3 schůzky a mentora, který nám konzultoval naše řešení a ve spoustě věcech poradil. Zadání bylo vylepšit naši aplikaci o rezervační systém a zabezpečit API.

Pokud si chcete prohlédnout naše řešení nominačního a soutěžního kola je dostupné na: <https://github.com/ketiv17/TdA24-dontknowyet/tree/sk>

## Grandfinále:

Na grandfinále jsme se vydali na víkend do Brna, konalo se na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity.

V pátek jsme dostali OpenAI api klíče které jsme následně přes večer testovali. Přes tuto API se šlo počítačově dotazovat již velmi známému ChatGPT.

V Sobotu jsme dostali nové zadání: Vytvořit „metodické knihovny vzdělávacích aktivit” - citováno 2.

Na to jsme dostali 10 hodin. A opět přístup ke klientům, kteří nám upřesnili zadání, a mentorům, kteří nám pomáhali ho řešit.

Výsledná aplikace měla umožňovat vkládání nových aktivit, jejich schvalování a následné hledání. Tato databáze sloužila pro učitele kteří si zde mohli vyhledat aktivitu kterou mohli použít ve své hodině. Jelikož nám byl přidán přístup i k AI API klíčům tak vyhledávání bylo přímo dělané přes AI. To zahrnovalo zobrazení relativních aktivit když učitel zadá například: “Hledám aktivitu pro děti základní školy do hodiny chemie”

V Neděli nám bylo zděleno jestli postupujeme do dalšího kola, kde postupující týmy měli hodinu a půl na připravení PP prezentace díky které mohli prezentovat svůj produkt porotě a několika mentorům.

To my jsme naštěstí už dělat nemuseli. Skončili jsme na 11. Místě a prezentaci dělalo jen prvních 7.

Pokud si chcete prohlédnout naše řešení grf je dostupné na: <https://github.com/ketiv17/TdA24-dontknowyet/>

## Závěr:

V soutěži jsme získali spoustu zkušeností a myslím si že jde zde o hodně víc než nějakou pouhou soutěž. Ostatním účastníkům včetně nás se otevřel svět programování a to nejen webových stránek ale rovnou celých fullstack aplikací. I kdyby bylo X tutoriálů na podobnou věc tak si myslím že žádný z nich by mě nenaučil programovat tak dobře jako tato soutěž za pouhý půlrok. Naučili jsme se spoustu věcí z web developingu ale zároveň i věci které se pak dají dobře použít v praxi jako například správné zabezpečení, design nebo komunikace s klienty.

**Citováno:**

1. VERDYCK, Margareta. STUDENT CYBER GAMES. Nominační kolo je za námi! Co se dělo a jak to šlo? *Tour de App* [online]. [cit. 2024-04-10]. Dostupné z:<https://tourdeapp.cz/novinky/3238-nominacni-kolo-je-za-nami-co-se-delo-a-jak-to-slo>

2. VONDRÁČKOVÁ, Michaela. STUDENT CYBER GAMES. Tým QWERTY ukázal, zač je toho klávesnice. *Tour de App* [online]. [cit. 2024-04-10]. Dostupné z:<https://tourdeapp.cz/novinky/3243-tym-qwerty-ukazal-zac-je-toho-klavesnice>