

Programista #1

Opis problemu

Autoryzacja użytkownika w oparciu o login/hasło i token

Rozwiązanie

System który pozwoli na potwierdzenie tożsamości użytkownika, gdzie użytkownik loguje się emailem i hasłem a zwrótnie otrzymuje token lub sesję. System ma być skonstruowany samodzielnie, tzn. każda biblioteka czy serwis umożliwiający automatyczną autoryzację, np. firebase, onesignal, generowany serwis w .Net Core będą dyskwalifikowane.

Dopuszczali uczestnicy

Każdy kto ma ochotę, bez ograniczeń na wiek i doświadczenie.

Praca będzie oceniana w proporcji jakość pracy/doświadczenie.

Nagrody

Nagrodami są: klawiatura i dysk zewnętrzny SSD, o łącznej wartości do 400 zł

Najciekawsze prace mogą zostać nagrodzone stażem lub zatrudnieniem.

Termin i warunki oddania prac + jak się zgłosić

Termin oddawania prac to 10.01.2020 00:00, pracę należy wysłać na adres email: biuro@codetown.eu w formie możliwej do skompilowania, wraz z opisem uruchomienia – jeśli technologia jest autorska lub ogólnodostępna ale modyfikowana. Wraz z pracą należy przestać imię, nazwisko, krótki opis posiadanego doświadczenia oraz email. Ogłoszenie wyników odbędzie się w pierwszym tygodniu stycznia na streamie, który zostanie ogłoszony końcem grudnia. Następnie wyniki zostaną opublikowane na facebooku.

REGULAMIN KONKURSU PROGRAMISTYCZNEGO PROGRAMISTA #1

§ 1 ORGANIZATOR KONKURSU, CZAS TRWANIA KONKURSU

1. Organizatorem konkursu jest **Code Town Sp. z o.o. z siedzibą w Bielsko-Białej** przy ul. Tenisowej 23, 43-309 Bielsko-Biała wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Bielsku-Białej VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000604759 posiadająca numer NIP: 5472158923 oraz numer REGON: 363818989, kapitał zakładowy 20.000,00 zł
2. Konkurs programistyczny prowadzony jest pod nazwą „Programista #1”
3. Konkurs trwa od dnia 01.12.2019 do dnia 10.01.2020

§ 2 WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Aby być uczestnikiem Konkursu należy spełniać następujące wymagania:

- a) posiada pełną zdolność do czynności prawnych i jest osobą pełnoletnią,

2. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest łączne spełnienie następujących wymagań:

- a) osoba spełniająca wymagania określone w ust. 1 § 2 tworzy system autoryzacji oparty o login/hasło i token oraz przesyła na adres email: biuro@codetown.eu spakowany system do zip'a lub opcjonalnie URL do wystawionego projektu (np. na heroku czy firebase) do dnia 01.01.2020
- b) akceptacja regulaminu konkursu oraz wyrażenie zgody na użycie wymyślonego systemu autoryzacji przez Code Town Sp. z o.o. oraz, że bezterminowo nie będzie rościł z tego tytułu żadnych praw względem Code Town Sp. z o.o..
- c) wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych,
- d) wyrażenie zgody na przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz wykonywania praw zależnych do wykonanego systemu oraz oświadczenie o samodzielności wykonanego systemu i braku jakichkolwiek roszczeń osób trzecich co do wykonanego systemu.

§ 3 NAGRODA

1. Nagrodą w konkursie jest Klawiatura Motospeed K82 Black oraz dysk ADATA SD600Q 240 GB
2. Nagroda zostanie wręczona uczestnikowi który samodzielnie wykonał system **autoryzacji oparty o login/hasło i token**.
3. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo i metodę wyboru zwycięzcy
4. W organizowanym konkursie jest jeden zwycięzca.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zaoferowania stażu niezależnie od wyniku w konkursie, uczestnikom, których prace będą wyjątkowo ciekawe.
6. Ogłoszenie zwycięzcy oraz wyników nastąpi w styczniu 2020 roku za pośrednictwem Facebook na stronie: <https://www.facebook.com/teamcodetown/> O terminie ogłoszenia zwycięzcy uczestnicy konkursu zostaną poinformowani za pośrednictwem Facebook na stronie <https://www.facebook.com/teamcodetown/> tydzień przed planowym ogłoszeniem
7. Wręczenie nagród odbędzie na uczelni Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Bielsku – Białej. O terminie wręczenia nagród Organizator konkursu informuje za pośrednictwem Facebook na stronie: <https://www.facebook.com/teamcodetown/> tydzień przed planowanym wręceniem nagród.
8. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Konkursu, interpretacji i postanowień tego Regulaminu rozstrzyga Organizator.
9. Ocena i wybór Zwycięzców są ostateczne i niezaskarżalne.
10. Zwycięzca konkursu, któremu zostanie przyznana nagroda, zostanie powiadomiony o tym fakcie poprzez wiadomość email.

§ 4 DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Warunkiem udziału w Konkursie jest podanie przez Uczestnika Konkursu wraz z przesłaniem prawdziwych danych osobowych, tj.: **imienia, nazwiska, adresu konta poczty elektronicznej, numeru tel. Kontaktowego oraz systemu autoryzacji opartego o login/hasło i token.** W przypadku wygrania konkursu warunkiem odebrania nagrody jest podpisanie oświadczenia o nieodpłatnym przeniesieniu autorskich praw majątkowych i wykonania praw zależnych.
2. Przystępując do Konkursu i akceptując niniejszy regulamin Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie podanych przez niego danych osobowych przez Organizatorów a także przeniesienia autorskich praw majątkowych oraz wykonywania praw zależnych.
3. Informujemy o dobrowolności podawania dostępu do treści danych, ich poprawiania oraz kontroli ich przetwarzania.
4. Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie od Organizatorów informacji handlowych w rozumieniu ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną; w tym celu udostępnia adres poczty elektronicznej.

§ 5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora Konkursu Code Town Sp. z o.o.
2. Dane teleadresowe będą przetwarzane w celach urzędzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzcy, przyznania, wydania oraz odbioru nagrody. Administratorem danych osobowych jest Organizator Konkursu. Uczestnik ma pełne prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
3. W kwestiach nieobjętych Regulaminem będą miały w szczególności zastosowanie przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o ochronie danych osobowych.