

2026 年第九届陕西省国有企业职工技能

大赛计算机程序设计竞赛项目

技  
术  
文  
件

2026 年6月

## 目录

一、技术描述 .....	2
(一) 项目概要 .....	2
(二) 基本知识与能力要求 .....	2
二、试题及评判标准 .....	3
(一) 试题 .....	3
(二) 比赛时间及试题具体内容 .....	4
(三) 评判标准 .....	4
三、基础设施 .....	6
四、竞赛细则 .....	6
(一) 裁判员职责 .....	7
(二) 选手职责 .....	7
(三) 竞赛规则 .....	7
(四) 问题或争议处理 .....	8
五、安全要求 .....	8
六、纪律处罚规定 .....	8
七、样题 .....	9

# 2026年第九届陕西省国有企业职工技能大赛

## 计算机程序设计项目技术文件

### 一、技术描述

#### (一) 项目概要

计算机程序设计是指通过编程语言（如PHP和JavaScript）进行软件功能开发、逻辑实现及问题解决的过程，是信息技术领域核心技能之一。本竞赛旨在考查选手运用主流编程语言（PHP和JavaScript）完成实际开发任务的能力，包括但不限于需求分析、代码编写、调试优化及文档输出等环节。

竞赛要求选手具备扎实的编程语言基础、逻辑思维能力及问题解决能力，能够独立完成从需求理解到代码实现的完整流程，并遵循行业规范与最佳实践。选手需熟练掌握PHP和JavaScript的语法特性、常用框架及工具链，同时具备团队协作、沟通表达及文档编写等通用职业能力。

竞赛内容紧密贴合制造业数字化转型的实际需求，参考国家职业技能标准（如《计算机程序设计员》国家职业技能标准）及行业标准（如《Web应用开发规范》），试题设计贴近企业级开发场景，评判依据符合行业通用技术规范。

#### (二) 基本知识与能力要求

相关要求	权重比例 (%)	具体内容
工作组织和管理	7	理解竞赛任务、目录结构和提交要求；能够规划2个模块内的开发顺序；识别文件路径、浏览器兼容、PHP运行环境、AJAX请求失败等常见风险。

相关要求	权重比例 (%)	具体内容
Web 基础知识	18	掌握 HTML5 语义化标签、CSS3 盒模型、媒体查询、表单控件、浏览器调试工具和 HTTP 基础知识；了解 UTF-8 编码与静态资源引用方式。
前端页面与交互开发	32	能够实现响应式导航、表单实时验证、密码强度判断、计算器按键交互、图片轮播、状态提示和基础视觉呈现。
PHP 后端与数据交互	25	能够使用 PHP 处理表单提交、SESSION、随机码生成、日期校验、JSON 数据读取与接口输出；能够配合 jQuery AJAX 完成前后端数据交互。
调试测试与代码规范	18	能够使用浏览器开发者工具和 PHP 错误信息定位问题；代码命名清晰、缩进一致，结构、样式和脚本组织合理；能够验证边界条件和异常状态。

## 二、试题及评判标准

### (一) 试题

#### 1. 竞赛内容

比赛分理论和实操，理论在当天进行考核。实操共设置2个模块，

总时长240分钟。上午模块120分钟，完成第1至第3题；下午模块120分钟，完成第4至第6题。选手需综合使用HTML5、CSS3、JavaScript、jQuery、AJAX和PHP完成6个编程任务。

## 2. 命题方式

裁判长根据项目技术规则，参考世界技能大赛-网站设计与开发的技术标准，进行命题。

## 3. 公布方式

赛前15天在组委会指定的平台公开技术文件、实操样题及理论题库。赛前裁判长结合赛场设施设备、材料等实际情况，对已公布的试题进行不超过30%的修改。

### (二) 比赛时间及试题具体内容

本项目比赛总时长为330分钟(5.5小时)，各模块时长分配如下表所示。

模块	竞赛内容	竞赛时长 (min)	比赛时间安 排
模块 1	WEB 前端页面与交互开发	120(2h)	参见 竞赛手 册
模块 2	PHP 后端与数据交互	120(2h)	
模块 3	网站开发基本理论	90(1.5h)	
总时长		330(5.5h)	

### (三) 评判标准

#### 1. 评价分（主观）评判方法

评价分（Judgement）打分方式：至少3名裁判为一组，另有一人任组长，3名裁判员各自单独对每一评分项进行评分，裁判员相互间分差必须小于等于1，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督

下进行调分。3名裁判员的平均分为该评分项的实际得分。

权重分值	要求描述
0	作品低于行业标准
1	作品符合行业标准
2	作品符合行业标准，且在某些方面高于标准
3	作品全方位超过行业标准，无可挑剔

## 2. 测量分（客观）评判方法

测量分（Measurement）打分方式：裁判分成若干个评分小组，每组至少由3名及裁判构成。每个组所有裁判一起商议，对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值。若裁判数量较多，也可以另定分组模式。

比赛结束后，裁判长安排人员从服务器克隆选手作品至裁判机，组织裁判员按分组进行评判，并只对按试题要求提交的作品评分。测量分按照评分细则表逐项核验。裁判组通过浏览器访问选手作品，结合代码文件、页面效果、交互行为、PHP接口响应和数据文件进行评分。只对按规定目录和文件名提交、能够正常访问的作品评分。评分前，参与评分的裁判员需要对试题和评分标准进行充分熟悉，评分过程严格按照统一标准和相同尺度进行评判，不得临时采用其他评判标准。

评判结束后，裁判长组织裁判员核对本人评判成绩签字确认；在竞赛结束后，由裁判长对总成绩签字确认。

## 3. 成绩并列处理

若选手总分相同，则按以下优先级排名：

- （1）第2题和第3题JavaScript交互题得分高者优先；
- （2）第5题和第6题PHP/AJAX题得分高者优先；
- （3）第1题和第4题页面呈现题得分高者优先；

(4) 综合评价分高者优先。

### 三、基础设施

序号	名称	数量	技术规格
1	开发用主机	1台	台式机，满足Web开发与wxampp运行要求
2	显示器	1台	19寸以上
3	键盘	1个	标准键盘
4	鼠标	1个	标准鼠标
序号	类别	名称	版本/要求
1	操作系统	Windows 10或Windows 11	Windows 10或Windows 11 x64
2	浏览器	Chrome	V80及以上
3	开发环境	xampp集成软件包	wxampp或同等PHP运行环境
4	开发工具	Visual Studio Code	赛场提供版本
5	框架库	jQuery	3.6.0，素材目录提供本地文件
6	文档工具	WPS / Office	用于查看题目和评分文件

选手自备的设备和工具：

选手可以自带没有额外存储功能的鼠标键盘，经过检查认证后使用。

通常情况下：未明确在选手携带工具清单中的，一律不得带入赛场。另外，赛场配发的各类工具、材料，选手一律不得带出赛场。

### 四、竞赛细则

裁判组设裁判长、裁判长助理，裁判员若干名。裁判组在裁判长带领下，负责比赛各环节技术工作。

### （一）裁判员职责

裁判员应服从裁判长的管理，裁判员的工作由裁判长指派。如裁判员在执裁过程中需请求帮助，裁判长可指定技术保障人员进行相关辅助技术工作。在工作时间内，裁判员不得无故迟到、早退、中途离开工作地或放弃工作；

裁判员的工作分为现场执裁、测量评判、评价评判和裁判长分配的其他工作等；

裁判员处理问题需要至少3名裁判同时进行（裁判长除外）；

裁判员处理问题时，判定为选手自身问题不予解答，判定是场地或设备问题，根据实际情况处理并记录；

裁判员在工作期间不得使用手机、照相机、录像机等设备，保持高度集中、负责的工作态度；

裁判员应对影响选手正常比赛的行为及时提醒和制止，如场外观众对选手长时间拍摄、录像、喧哗等行为；

裁判员应保持公平公正原则，采用相同尺度进行评分，如有与其他裁判人员串通，对选手进行恶意评分等行为，将取消该裁判在该模块的打分或暂停其打分资格，同时记录到本次大赛违规行为处理登记表并进行上报。

### （二）选手职责

比赛期间独立完成编程任务，不得与他人交流或求助；

遇设备问题举手示意裁判，由裁判判定是否为设备故障；

比赛结束后立即停止操作，保留工位上的代码文件供裁判检查；不得带走任何竞赛资料（包括题目文档、草稿纸）。

### （三）竞赛规则

存在以下情况者，取消选手成绩：

在提交的作品中带有个人或组织机构的标记；

竞赛时间截止时不听从裁判结束比赛的口令，继续操作电脑。

考生在比赛过程中将禁止使用的设备带到工位上；

在比赛中存在有违诚信道德的行为，经当值裁判员记录并提交裁判长确认。

#### **（四）问题或争议处理**

竞赛期间，与竞赛有关的问题或争议，各方应通过正当渠道并按程序反映和申诉，不得擅自传播、扩散未经核查证实的言论、信息。

参赛选手、裁判员发现竞赛过程中存在问题或争议，应向裁判长反映。裁判长依据相关规定处理或组织比赛现场裁判员研究解决。处理意见需经比赛现场全体裁判员表决的，须过半数裁判员通过。最终处理意见应及时告知意见反映人。

### **五、安全要求**

（一）严格注意赛场用电安全，非赛场管理人员未经允许，不能随意拉接电源以及拔插设备。

（二）如选手发生紧急的身体状况，由赛场管理人员进行紧急处理。除非有集体性意外事件，否则本次比赛没有补时和重赛。

（三）赛场内配备常见的应急药品，比赛期间赛场配备专业医护人员值班。

（四）严格遵守组委会、执委会对裁判、选手等现场人员的防疫要求，一切竞赛活动须在满足疫情防控规则的前提下进行。

### **六、纪律处罚规定**

为严肃竞赛纪律，保证技能比赛公平、公正、公开的原则、对违反技能比赛纪律的处罚作如下规定：

1. 参赛选手不符合报名规定条件，或冒名顶替或弄虚作假，经竞赛组委会核准后，一律取消该选手参赛资格。

2. 参赛选手有下列情节之一的，取消参赛资格，比赛成绩记零分。

（1）不按规定填写姓名、编号或在试卷、试件上作各种标记。

（2）在赛场内有偷看、暗示、交头接耳等作弊行为。

（3）在赛场使用通讯工具与他人联系。

(4) 在规定的比赛时间结束后，仍强行操作。

(5) 不服从裁判员的裁决，扰乱比赛秩序，影响比赛过程，情节恶劣。

(6) 其他违反比赛规则的不听劝告者。

3. 参赛选手如造成比赛用设备损坏，视情节由当事人及选送单位承担赔偿责任，参赛选手若人为蓄意破坏仪器设备，由当事人承担赔偿责任并通报批评。

4. 选手未能按规定正确使用仪器设备，由在场裁判员及时予以纠正，并按规定扣除比赛成绩。

5. 任何人不得以任何方式暗示、指导、帮助、影响参赛选手。对造成后果的，视情节轻重酌情扣除参赛选手成绩。

6. 大赛工作人员、非参赛选手一律不得进入比赛场地，对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

7. 对裁判员、仲裁委员会成员、其他工作人员违反工作守则，经大赛组委会核实后视情节轻重予以警告处分或取消其任职资格。

8. 对违反比赛各种纪律的参赛选手及所在代表队和单位，视情节轻重、后果影响、予以取消比赛评奖资格或通报批评。

## 七、样题

未尽事宜见赛前工作文件。样题另附文件。