

Великий смешиватель

А вы знаете, что с помощью цветовой схемы RGB можно получить 16`777`216 вариантов цветов?

В рамках задачи нужно реализовать всего один экран со следующими элементами:

- четыре UILabel
- три UITextView
- одна UIButton
- одно UIView

Для всех элементов нужно добавить accessibilityIdentifier, чтобы работали тесты:

```
view.accessibilityIdentifier = @"mainView"

textFieldRed.accessibilityIdentifier = @"textFieldRed"
textFieldGreen.accessibilityIdentifier = @"textFieldGreen"
textFieldBlue.accessibilityIdentifier = @"textFieldBlue"

buttonProcess.accessibilityIdentifier = @"buttonProcess"

labelRed.accessibilityIdentifier = @"labelRed"
labelGreen.accessibilityIdentifier = @"labelGreen"
labelBlue.accessibilityIdentifier = @"labelBlue"
labelResultColor.accessibilityIdentifier = @"labelResultColor"

viewResultColor.accessibilityIdentifier = @"viewResultColor"
```

От программы требуется две вещи. Она должна нормально выглядеть и она должна правильно работать.

Внешний вид

Заказчик хочет чтобы программа выглядела как на скриншоте.

Все элементы должны быть выровнены и располагаться именно в такой последовательности.

The screenshot shows a mobile application interface with a white background. At the top, the status bar displays the time '11:46' and icons for signal strength, Wi-Fi, and battery. Below the status bar, the text '0x646464' is followed by a dark gray rectangular color swatch. Underneath, there are three rows of color controls: 'RED' with a text input field containing '0..255', 'GREEN' with a text input field containing '0..255', and 'BLUE' with a text input field containing '0..255'. At the bottom of the form, there is a blue button labeled 'Process'. The interface is clean and minimalist, with all elements aligned to the left.

Обратите внимание, верхнее представление с результирующим цветом меньше, чем поля для текста

Начальное состояние элементов:

- Для тестовых полей плейсхолдеры *“0..255”*
- Для меток цветов — название цветов на английском, большими буквами. *“RED”*, *“GREEN”*, *“BLUE”*
- Для метки с итоговым цветом — слово *“Color”*

Как работает программа

В текстовые поля надо вводить числа от 0 до 255.

Если все ввести правильно и нажать кнопку *Process*, то мы увидим итоговый цвет и его записать в hex формате.

После нажатия кнопки *Process* клавиатура должна скрываться, а все текстовые поля — очищаться.

Если смешивание удалось, то в верхнем представлении отображается цвет.

Если не удалось, то выводится слово *Error*.

После ошибки при установке фокуса в любое поле текст *Error* меняется на *Color*.