Тестовое задание Flutter Developer

Необходимо реализовать экран теннисной партии (сета).

1) Экран будет состоять из 2х столбцов – для каждого игрока.

2) Каждый столбец игрока состоит из элементов:

Инпут для ввода Surname Name (первоначальный этап) или введенные Surname Name (после нажатия кнопки Start). Расположен по центру столбца на фиксированном расстоянии от верха.

Счетчик выигранных геймов. Расположен ровно посередине столбца – как по вертикали, так и по горизонтали.

Счет текущего гейма. Расположен на фиксированном небольшом расстоянии от счетчика геймов.

Картинка тенисного мяча. Нажатие на картинку приводит к увеличению счета. Счет увеличивается по стандартным правилам тенниса 0 – 15 – 30 – 40 – Победа в гейме. Если счет 40 – 40, то для победы необходимо выиграть 2 мяча. При выигрыше первого мяча у выигравшего мяч счет меняется с 40 на A. Если после этого другой игрок выиграл мяч, то счет становится снова 40:40. При победе в гейме счет обоих игроков в текущем гейме сбрасывается на 0:0, а счетчик выигранных геймов у победителя увеличивается. Если победитель выиграл 6 геймов или более с разнией 2 и более (6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 8:6 и т.д.) – возникает всплывающее сообщение о победе соответсвующего игрока в сете..

3) На первоначальном этапе все элементы, кроме инпутов с именем закрыты кнопкой Start (по центру) с подложкой. Кнопка Start становится активна, когда введены в инпут корректные данные Surname Name. Name и Surname должны состоять из букв английского алфавита в верхнем регистре, иметь минимум 3 символа в длину и быть разделены одним пробелом. При неверном вводе в поле Surname Name граница инпута должна выделяться красным цветом. При верном вводе – зеленым. При нажатии на кнопку Start вместо инпутов появляется текст с введенными именами пользователей.