Сессия 2

Необходимо разработать мобильное приложение ДЛЯ СМАРТФОНА, удовлетворяющее следующим требованиям:

Приложение должно поддерживать следующие версии ОС:

* Android 9.0 и новее
* iOS 13.0 и новее

В работе необходимо использовать систему контроля версий Git. Ссылка на Git доступна в Moodle. Для входа используйте учетную запись вида wsruserX, где Х – это номер участника. Необходимо загрузить каждую сессию в отдельную ветку с именем “Session-X”, где Х – это номер сессии.

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу. В случае получения ошибки от сервер или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки любым способом (диалоговое окно, тост и др.).

Необходимо строго следовать предложенному дизайну. Макеты приложения доступны по ссылке: <https://www.figma.com/file/0guYRYJHNpNzQ0H5qjH4C7/WorldCinema-Session2?node-id=0%3A1>

Во время работы не будет доступа в Интернет, кроме документации и API. Описание протокола API доступно по ссылке в Moodle.

Проект приложения должен быть структурирован по экранам, то есть исходные файлы конкретного экрана должны быть в соответствующей папке. Общие для нескольких экранов классы необходимо поместить в папку common.

Необходимо реализовать следующий функционал:

* При нажатии на ячейку списка эпизодов на экране Movie Screen необходимо осуществлять переход на Episode Screen для выбранного эпизода.
* Реализуйте экран Episode Screen согласно макету:
  + Реализуйте блок отображения видео согласно макету. При открытии экрана необходимо запрашивать информацию о текущей временной позиции эпизода и устанавливать ползуок и видеоряд на полученную позицию.
  + Реализуйте следующее поведение: 1. Во время паузы должна отображаться кнопка “Пуск”. 2. При нажатии на кнопку “Пуск” начинается воспроизведение, кнопка “Пуск” пропадает. Ползунок движется. 3. При нажатии на видео во время воспроизведения необходимо остановить воспроизведение, отобразить кнопку “Пуск”, остановить движение ползунка.
  + Необходимо реализовать возможность перемотки видео с помощью перемещения ползунка.
  + Реализуйте блок информации о фильме согласно макету. Информацию о годах выхода фильма следует рассчитывать на основе данных об эпизодах.
* Необходимо адаптировать мобильное приложение для планшетных устройств **в портретной ориентации**. Однако, дизайнер не предоставил макеты. Все последующие экраны необходимо реализовать для планшета, основываясь на макетах для смартфона:
  + Все элементы с макета должны присутствовать. Позиции и размер элементов может меняться.
  + Элементы должны быть равномерно распределены по экрану.
  + Изображения не должны быть искажены.
  + Следует избегать образования пустых участков, то есть необходимо растягивать содержимое на всю ширину экрана.
  + Ранее созданные экраны специально адаптировать не нужно, но следует убедиться, что при запуске на планшете все элементы видны, функционал работает.
* Реализуйте экран Chat Screen **для планшета** согласно макету:
  + Сообщения необходимо упорядочить от старых к новым сверху вниз. Для сегодняшних сообщений необходимо отобразить заголовок “Сегодня”.
  + “Облако” сообщения должно растягиваться по содержимому.
  + Последовательно идущие сообщения одного автора необходимо группировать (расстояния между сообщениями должны быть меньше, как на макете).
  + Реализуйте блок отправки сообщения как на макете. При вводе сообщения поле для ввода должно растягиваться по вертикали.
  + При нажатии на кнопку “Отправить” необходимо отправить сообщение на сервер. При позитивном ответе от сервера необходимо отобразить сообщение в чате. При возникновении ошибки – отобразить ошибку с помощью с помощью диалогового окна.
  + Необходимо валидировать поле для ввода на пустоту. При отсутствии текста сообщения необходимо отобразить ошибку с помощью диалогового окна.
  + Добавьте переход на данный экран с экрана Movie Screen при нажатии на кнопку “Обсуждения”.
* Реализуйте экран Profile Screen **для планшета** согласно макету:
  + Данные о пользователе необходимо запрашивать с сервера.
  + При нажатии на кнопку “Изменить” необходимо реализовать изменение аватара пользователя:
    - Пользователь выбирает источник фотографии (камера или Галерея), выбор источника следует реализовать с помощью диалогового окна.
    - Пользователь выбирает фотографию.
    - Фотография отправляется на сервер.
    - В случае успеха аватар пользователя заменяется на новый, в случае ошибки она отображается с помощью диалогового окна.
    - При нажатии на кнопку “Выход” необходимо осуществлять переход на экран авторизации.

