Сессия 3

Необходимо проанализировать приложение, разработанное другим специалистом, на наличие недостатков и ошибок и исправить их

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.

Проект приложения для анализа доступен в репозитории задания

Необходимо скопировать проекты в свой репозиторий.

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

Необходимо строго следовать предложенному дизайну. Макеты приложения доступны по ссылке: <https://www.figma.com/file/CimSjieQU31QnFrTWp3v3x/WorldCinema-Session3?/node-id=0%3A1>

1. Проведите Core Review данного проекта. Найденные недостатки (исходного кода, архитектуры, несоответствия code style языка реализации, БЕЗ УЧЕТА БАГОВ И НЕСООТВЕТСТВИЙ МАКЕТУ) следует описать в текстовом документе по образцу:

|  |  |
| --- | --- |
| **Описание найденного недостатка** | Слишком длинный метод (760 строк). |
| **Что плохого в данной реализации?** | Спагетти-код трудно читать, трудно искать ошибки. |
| **Расположение в проекте** | MainActivity.java, строки 345 – 1105. |
| **Возможное решение проблемы** | Разделить длинный метод на части. |

1. Необходимо найти и устранить ошибки (баги) и несоответствия макету и описанию приложения:

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки с помощью диалогового окна.

Функционал приложения:

1. Приложение поддерживает альбомную ориентацию экрана. Портретную ориентацию необходимо запретить.
2. Экран SignIn Screen:

* При нажатии на кнопку «Войти» необходимо проверять поля для ввода на пустоту, а также email на корректность (соответствие паттерну «name@domenname.ru», где имя и доменное имя может состоять только из маленьких букв и цифр). При некорректном заполнении необходимо отобразить ошибку любым способом. При корректном заполнении формы необходимо отправить на сервер соответствующий запрос.
* При успешной авторизации необходимо осуществлять переход на экран Main Screen. При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.

1. Экран Main Screen:

* Данные о пользователе необходимо запрашивать с сервера.
* При нажатии на кнопку «Изменить» необходимо реализовать изменение аватара пользователя:
  + 1. Пользователь выбирает источник фотографии (камера или Галерея), выбор источника следует реализовать с помощью диалогового окна.
    2. Пользователь выбирает фотографию.
    3. Фотография отправляется на сервер.
    4. В случае успеха автар пользователя заменяется на новый, в случае ошибки она отображается с помощью диалогового окна.
  + При нажатии на кнопку «Выход» необходимо осуществлять переход на экран авторизации.
  + Изображение для обложки необходимо загружать с сервера.
  + Подборки фильмов должны скроллиться по горизонтали. Для получения списка фильмов необходимо использовать соответствующий GET-запрос.
  + При нажатии на конкретный фильм должен осуществляться переход на Movie Screen для соответствующего фильма.
  + При нажатии на изображение последнего просмотренного фильма должен осуществляться переход на экран соответствующего фильма.

1. Экран Movie Screen:
   * Информацию о фильме необходимо получать с сервера.
   * Цвет возрастного ограничения должен зависит от рейтинга фильма согласно макету.
   * Список кадров должен скроллиться по горизонтали.
2. Экран чата еще не реализован, но в проекте уже добавлены методы для реализации следующего функционала:
   * Для сегодняшних сообщений необходимо отобразить заголовок «Сегодня».
   * Необходимо ваидировать поле для ввода сообщения чата на пустоту.
3. Измените структуру проекта в соответствии с требованием: 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.
4. Реализуйте Unit-тесты для тестирования следующих методов:
5. Метод валидации email
6. Метод получения цвета возрастного ограничения.
7. Метод определения даты чата (замены на слово «Сегодня»).
8. Метод валидации поля для ввода сообщения чата.
9. Реализуйте Unit-тесты для тестирования следующих методов:
10. Реализуйте UI-тест отображения ошибки при пустых полях формы авторизации.
11. Реализуйте UI-тест корректной работы кнопки «Выход»