Сессия 4

Необходимо разработать мобильное приложение ДЛЯ ЧАСОВ.

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 с помощью диалогового окна.

Необходимо строго следовать предложенному дизайну. Макеты приложения доступны по ссылке: <https://www.figma.com/file/pACq4uiZkoVIU2VvEuYsZ0/WorldCinema-Session4?/node-id=1%3A2>

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:

1. Создайте проект приложения для smart-часов. Настройте иконку приложения согласно макету.
2. Реализуйте экран SignIn Screen согласно макету:

* 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. Реализуйте экран Main Screen согласно макету. При нажатии на иконку должен осуществляться переход на соответствующий экран. При нажатии на кнопку Cancel нужно возвращаться на SignIn Screen.
2. Реализуйте экран Chat List Screen согласно макету:

* Данные необходимо запрашивать с сервера.
* Реализуйте подсчет количества непрочитанных сообщений для каждого чата. Для этого сохраняйте сообщения ДРУГИХ пользователей в памяти устройства любым способом. При открытии экрана необходимо сравнивать сохраненные и полученные от сервера сообщения для обнаружения новых (непрочитанных).
* При нажатии на ячейку необходимо осуществлять переход на Chat Screen для выбранного фильма.

1. Реализуйте экран чата Chat Screen. Дизайнер не предоставил макет, поэтому необходимо спроектировать его самостоятельно с учетом рекомендаций конкретной целевой платформы:

* На данном экране необходимо отобразить сообщения с указанием авторства (для чужих сообщений) и даты. Список сообщений должен скролиться по вертикали.
* Следует соблюдать цветовую схему приложения. Элементы интерфейса должны быть равномерно распределены по экрану.
* Непрочитанные сообщения следует выделять цветом.
* При закрытии текущего экрана непрочитанные сообщения считаются прочитанными.
* Сообщения других авторов следует располагать по левой стороне экрана, сообщения текущего пользователя – по правой стороне.
* Добавьте возможность отправки сообщения в чат с помощью голосового набора. Для отправки текста используйте серверный запрос. При успешной отправке новое сообщение должно отобразиться на экране.
* При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.
* При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.

1. Реализуйте экран с подборкой фильмов Compilation Screen:

* Для получения списка фильмов используйте запрос /usermovies с параметром filter = compilation. Для проверки данного функционала используйте пользователя с созданными подборками:

login: [test@mail.ru](mailto:test@mail.ru)

password: test

* На экране необходимо отобразить горизонтальный список фильмов с возможностью прокрутки списка по горизонтали с помощью жеста swipe. Для каждого фильма подборки необходимо отобразить постер и две кнопки: кнопку удаления из подборки и кнопку добавления фильма в Избранное. Следует соблюдать цветовую схему приложения и основные принципы построения пользовательского интерфейса соответствующей платформы.
* При нажатии на кнопку «Удалить из подборки» необходимо отправит на сервер запрос удаления текущего фильма.
* При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.
* Необходимо добавить возможность возврата на предыдущий экран любым способом

1. Спроектируйте и реализуйте заглушку для экрана Favorites Screen. На данном экране необходимо отобразить надпись «В разработке». Следует соблюдать цветовую схему приложения и основные принципы построения пользовательского интерфейса соответствующей платформы. Необходимо добавить возможность возврата на предыдущий экран любым способом.