

Тестовое задание Мобильному разработчику

С любыми вопросами и уточнениями - не бойтесь обращаться.

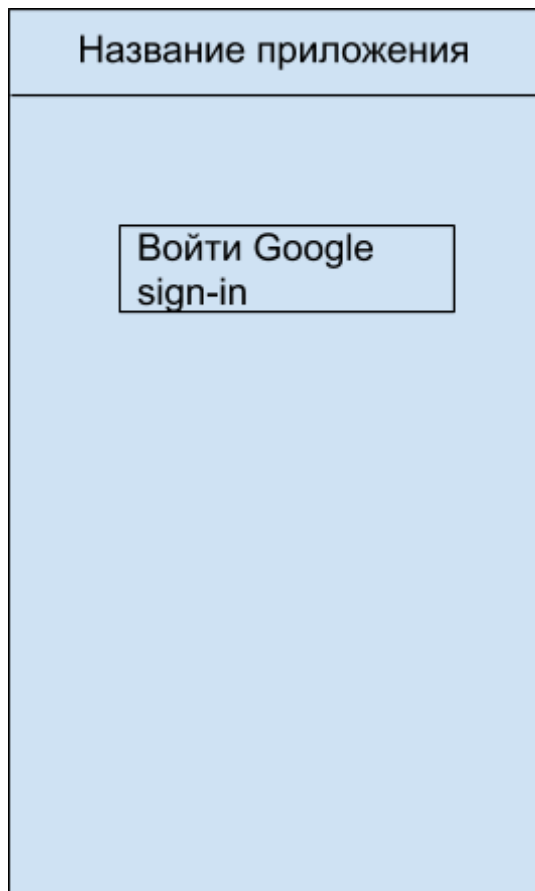
Работа должна быть выполнена при помощи языка:

Java (Android)

Swift (iOS)

Часть 1 (функциональная)




Страница входа



На странице авторизации, пользователь может войти в гугл-аккаунт. Авторизацию использовать "Google sign-in"

Если пользователь закрыл приложение и открыл снова - он должен автоматически авторизоваться.

Главная страница

| Название страницы | | |
|--|--|---------|
| Название точки 50,366666 60,222222 |  | |
| Название точки 50,366666 60,222222 |  | |
| Название точки 50,366666 60,222222 |  | |
| | | |
| Список | Карта | Профиль |

После авторизации пользователь попадает на главный экран, в котором расположено 3 таба:

- Список точек
 - Список точек берётся из Firebase Database, отсортированных по имени.
 - Каждая точка - это название и координаты (поля: name, latitude, longitude)
 - По клику - переход на карту, с открытием infoWindow маркера в котором отображается название точки.
 - Предусмотреть состояние, при котором у нас не заполнены точки. Выводить текст "Пока нет ни одной точки"
 - По длинному клику - точка удаляется.
- Карта (использовать Google maps)

- По умолчанию карта передвигается в текущее местоположение пользователя.
- На карте отображаются маркеры с точками из базы. У маркера должна быть своя кастомная иконка.
- По клику на маркер - открывается infoWindow маркера с названием точки, по повторному клику оно должно закрываться.
- Маркеры на карте должны кластеризироваться начиная 3х элементов. Кластер должен быть с кастомной картинкой и отображением количества маркеров в кластере.
- По клику на кластер - карта перемещается так, чтобы кластер оказался в центре.
- По длинному клику на карте - появляется диалоговое окно, с предложением ввести название точки (координаты берутся из точки клика), которая сохраняется в БД.
- Профиль
 - В профиле пользователь может разлогиниться - достаточно одной кнопки. После разлогинивания пользователь возвращается на страницу логина.

Необходимые приложения, в гугл-консоли вам надо будет создавать самому. Исходный код должен быть в таком состоянии, чтобы его компиляция не требовала дополнительных действий.

Иконки можно использовать на своё усмотрение.

Приложению достаточно поддерживать только портретную ориентацию.

Часть 2 (вёрстка)

Выполнить вёрстку приложения, функционально требуются только переходы между экранами.

По ссылке

<https://www.figma.com/file/GSuWs8R4l8zBxOaLAE0LdOWn/Dashboard1-Design-Concept>

файл с дизайном, необходимо отверстать 3 экрана. Переход на каждый из 3 экранов - сделать с отдельного:

Экран 1

Экран 2

Экран 3