

## Общее

Необходимо разработать мобильное приложение для смартфона, удовлетворяющее следующим требованиям:

Минимальная версия ОС, поддерживаемая приложением, должна быть: Android - 11.0, iOS - 14.0.

В качестве бэкенда может использоваться Supabase или альтернативные платформы. Для авторизации используйте учетную запись, выданную главным экспертом.

**Задание будет выдано в виде задач в системе управления разработкой (трекер). Каждая задача будет помечена соответствующим спринтом. Участник должен выполнять поочередно спринты и в свободном режиме задачи в рамках спринта.**

Задачи должны двигаться по мере выполнения в зависимости от затраченного времени на каждую задачу отдельно. Задача должна содержать в себе коммит на в котором содержится реализация функционала конкретной задачи. Каждая задача должна пройти все следующие этапы на канбан доске:

- 1) Новая - здесь располагаются все задачи до выполнения
- 2) Оценка - здесь разработчик должен указать время на выполнение данной Задачи
- 3) В процессе - здесь задача должна находиться пока над ней идет работа (в работе может быть одновременно не более 2 задач)
- 4) Можно проверять - сюда участник может вручную переместить карточку указав коммит в котором была выполнена задача)
- 5) Завершена - эксперты переносят проверенные задачи в данную колонку, по завершению проверки

**В работе необходимо использовать систему контроля версий Git, который предоставляет организатор.**

**Необходимо строго следовать предложенному дизайну.**

**Вся верстка должна быть адаптивной (следует учитывать разные размеры экранов).**

**Необходимо:**

- Избегать появления большого пустого пространства;
- Следить за отсутствием искажения элементов;
- Все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете;
- Учитывать расстояние между элементами;
- Используйте шрифты согласно макету.
- Дизайн предложен в Figma:
- [https://www.figma.com/design/HaHNpZnq6gDwtcvomDwyQb/Matule-\(UKSIVT\)?node-id=8103-4024&t=VSaWurQij30dgaR2-1](https://www.figma.com/design/HaHNpZnq6gDwtcvomDwyQb/Matule-(UKSIVT)?node-id=8103-4024&t=VSaWurQij30dgaR2-1)

## Спринт-4

### Модуль А - Архитектура приложения

Необходимо осуществлять комментирование кода в созданных классах. Обязательны следующие комментарии:

- Описание назначения класса
- Дата создания
- Автор создания
- Описание назначения вложенных элементов программного кода

При разработке проекта приложения вам необходимо использовать архитектуру ([см. файл с описанием архитектуры](#)), в которой будут разделены слои бизнес-логики, представлений и домена. Изменение бизнес-логики и/или представления одного из экранов не должно повлечь за собой изменение других экранов и нарушение работоспособности приложения, за исключением переходов. Использование SupraBase. Участникам дается возможность изменять структуру в базе данных.

Файлы проекта распределены по папкам в соответствии с архитектурой. Допустимо использование папки Common для общих файлов.

Проверьте перед публикацией в системе контроля версий (GitHub), доска (GitHub):

1. Слой DOMAIN не содержит других слоев
2. Слой PRESENTATION не содержит других слоев
3. Слой DATA не содержит других слоев
4. Добавлены комментарии согласно заданию
5. Во все задачи добавлена оценка времени выполнения

### Модуль Б - Верстка приложения

**Вся верстка должна быть адаптивной (следует учитывать разные размеры экранов).**

**Необходимо:**

- Избегать появления большого пустого пространства;
- Следить за отсутствием искажения элементов;
- Все элементы должны полностью находиться в границах и на месте, указанном в макете;
- Учитывать расстояние между элементами;
- Используйте шрифты согласно макету.

1. Экран «Register account» соответствует макету

2. Реализована проверка email на корректность (соответствие паттерну «name@domainname.ru», где имя и доменное имя может состоять только из маленьких букв и цифр, старший домен только из символов количеством больше двух). При некорректном заполнении необходимо отобразить ошибку (диалоговое окно)

3. Экран «Register account». Реализована возможность отображения пароля

4. Экран «Register account» изменении при отображении и скрытии пароля

5. Экран «Register account». Реализован просмотр политики конфиденциальности в PDF файле и открывается в свободной форме

6. Экран «Register account». При нажатии на кнопку «Зарегистрироваться» осуществляется переход на экран «Home»
7. Экран «Register account». Регистрация и переход на экран «Home» и осуществляется только при согласии с Условиями и политикой конфиденциальности
8. Экран «Register account». Реализована возможность перехода на экран «Sign In» при нажатии на «Войти»
9. Экран «Sign In». При нажатии на «Восстановить» осуществляется переход на экран «Forgot Password»
10. Экран «Sign In». Реализована возможность перехода на экран «Register account» при нажатии на «Создать пользователя»
11. Экран «Forgot Password» соответствует макету
12. Экран «Forgot Password». При нажатии на кнопку «отправить», при наличии в поле ввода корректного e-mail, отображается диалоговое окно
13. Экран «Forgot Password». При нажатии на диалоговое окно, осуществляется переход на экран «OTP Verification»
14. Экран «Forgot Password». Реализуйте возможность перехода на экран «Sign In» при нажатии на «кнопку назад»
15. Экран «OTP Verification» соответствует макету
16. Экран «OTP Verification». Реализована возможность повторного запроса кода по истечению таймера 01:00
17. Экран «OTP Verification». При корректном коде всплывает диалоговое окно, где пользователь вводит фразу, на основе нее генерируется пароль.
18. Экран «OTP Verification». Если код-пароль введен не верно, то все квадраты становятся красными
19. Пароль генерируется корректно. Возьмите за основу введенную фразу. Запишите ее строчными и заглавными латинскими буквами и замените некоторые из них похожими цифрами или символами: I\_r0Mn|O\_4y9n0e Mg№vEn|E (Я помню чудное мгновение).
20. После генерации созданный пароль необходимо продемонстрировать пользователю с возможностью выделить и скопировать.
21. Экран "Checkout" соответствует макету
22. Экран "Checkout" есть возможность редактирования телефона
23. Экран "Checkout" есть возможность редактирования email
24. Экран "Checkout", при выключенной геопозиции, данные для карты берутся из профиля, если геопозиция включена, то берется она
25. Экран "Checkout" при нажатии на кнопку подтвердить открывается диалоговое окно
26. Диалоговое окно подтверждения соответствует макету
27. При нажатии на кнопку "Вернуться к покупкам" происходит переход на экран Home

## **Модуль В - Клиент-серверное взаимодействие приложения**

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу.

В процессе обмена данными с сервером должна осуществляться стандартная индикация.

1. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне, которое должно закрываться только пользователем.
2. В процессе обмена данными с сервером осуществляется индикация

3. Данные избранного берутся с сервера
4. Данные о заказе сохраняются на сервере
5. Реализуйте отправку запроса на сервер для регистрации
6. Реализуйте отправку запроса на сервер для получения кода
7. Реализуйте отправку кода на сервер для верификации
8. Реализуйте отправку запроса на сервер для изменения пароля
9. Корзина. Данные берутся с сервера если пользователь авторизован. После авторизации данные корзины должны быть синхронизированы
10. Добавление в корзину происходит на сервер конкретному пользователю
11. Добавление в избранное происходит на сервер конкретному пользователю. После авторизации данные корзины должны быть синхронизированы

## **Модуль Г - Хранение информации**

Все медиа ресурсы должны кэшироваться.

Название веток строится по формуле «sprint-X», где X – номер ветки. Основная ветка называется main.

1. Политика конфиденциальности скачивается один раз и кешируется до перезапуска приложения
2. Создана ветка для спринта 4
3. Проект корректно сохранен в ветку Спринт 4 и не требует дополнительного разархивирования.
4. Выполнен merge ветки для спринта 4 с веткой main.
5. Реализуйте локализацию используя предоставленные главным экспертом переводы интерфейса.

## **Модуль Д - Взаимодействие с аппаратными расширениями устройства**

1. Адрес заполняется автоматически, согласно заданию
2. Карта перемещается к точке по координатам адреса