|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | |  | |  | | |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ | | | | | | | | |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  высшего образования  **«МИРЭА – Российский технологический университет»**  **РТУ МИРЭА** | | | | | | | | |
| **Институт** | | ИКБСП | | | | | | |
|  | | | | | |  | | |
| **Специальность** | | | | 09.03.02 | | | | |
|  | | | | | | | |  |
| **Кафедра:** | | КБ-4 «Автоматизированные системы управления» | | | | | | |
|  | | | | | | | |  |
| **Дисциплина:** | | | Технологии разработки мобильных приложений | | | | | |

**Техническое задание**

**“Разработка мобильного приложения РТУ МИРЭА”**

Выполнили:

студенты группы БСБО 01-16

Ильиных А.Э. и Гордеева Е.В.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проверил:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Москва 2018**

**Требования к приложению**

сплэш скрин с мирэа

список репозиториев

список контактов

боковое меню

вывод данных об устройстве

использовать акселерометр

построить маршрут на карте

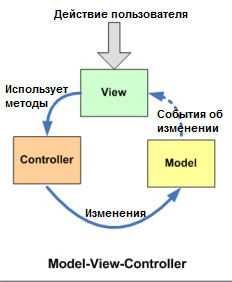
использовать камеру

**Описание приложения**

Используемый паттерн: MVC

Возможность создания фото и отображение его на карте с сохранением геолокации, отображение контактов устройства, отображение основных данных об устройстве, просмотр репозиториев гитхаб, построение маршрута

**Краткое описание используемых шаблонов проектирования**



Основная идея этого паттерна в том, что и контроллер и представление зависят от модели, но модель никак не зависит от этих двух компонент.  
  
Признаки контроллера

* Контроллер определяет, какие представление должно быть отображено в данный момент;
* События представления могут повлиять только на контроллер.контроллер может повлиять на модель и определить другое представление.
* Возможно несколько представлений только для одного контроллера;

Реализация:  
Контроллер перехватывает событие извне и в соответствии с заложенной в него логикой, реагирует на это событие изменяя Mодель, посредством вызова соответствующего метода. После изменения Модель использует событие о том что она изменилась, и все подписанные на это события Представления, получив его, обращаются к Модели за обновленными данными, после чего их и отображают.

**API**

Авторизация гитхаб достигается путем добавления в заголовок строки

Authorization: Basic BASE64(Логин:Пароль)