Future Skills

SESSION 1

Mobile Applications Development

# **General information**

Название приложения должно быть в формате “{номер рабочего места} MADventure“.

The name of the application should be in the format “{workstation number} MADventure“.

При отсутствии соединения с сетью Интернет на каждом экране приложения должно отображаться всплывающее окно с ошибкой. Если данные, отображаемые на данном экране, сохранены в памяти устройства, нужно позволить пользователю убрать Alert, отобразить данные из памяти.

If there is no Internet connection, there should be a Alert with error indication appearing on each screen. If the data shown at the screen is saved in internal memory the user should be allowed to remove Alert, to show data from the memory.

При получении ошибки в ответ на любой запрос к серверу, необходимо отобразить всплывающее окно (Alert) с текстом ошибки и кнопками:

In case of an error from a server request it is required to show an Alert with the error text and buttons:

Retry - повторить запрос,

Retry - repeat inquiry,

Cancel - закрыть всплывающее окно.

Cancel - close the modal window.

Приложение должно корректно отображаться при любой ориентации экрана. Макеты разработаны только для альбомной ориентации, поэтому расположение элементов при портретной ориентации устройства необходимо продумать самостоятельно. При этом все элементы должны быть видны.

The content must be correctly shown with any screen orientation. Designs are only developed for landscape layout, that is why arrangement of the elements at portrait orientation of the tablet must be elaborated separately. At that all the elements must be visible.

На экранах, для которых требуется загрузка данных с сервера, во время загрузки необходимо показывать индикатор загрузки.

At the screens requiring data download from the server the download status indication must be shown during the process.

1. Splash

Необходимо реализовать Splash screen в соответствии с макетом. Минимальное время отображения Splash screen - 2 секунды.

Splash screen is required to be done according to design. The minimal time of displaying Splash screen is 2 seconds.

2. Onboarding tutorial

Если приложение запущено впервые, после Splash screen необходимо отобразить Onboarding tutorial. На данном экране необходимо отобразить все страницы из макета. Переключение между страницами должно осуществляться с помощью swipe и кнопок. При нажатии на кнопку Skip необходимо переходить на следующий экран Log in.

If the application is launched for the first time, there is a requirement to display Onboarding material after Splash screen. There is a requirement to display all pages from design. The slider transition between pages has to be by Swiping and buttons.

Если пользователь уже был авторизирован, то необходимо сразу показывать главный экран.

If the user has been logged in, the main screen must be displayed.

3. Log in

Если приложение запущено повторно, после Splash screen необходимо отобразить экран авторизации. Реализуйте экран согласно макету. При нажатии на кнопку “Sign up” необходимо переходить на экран регистрации.

If the application is restarted, the login screen is required to be displayed immediately after the Splash screen.

Поля для ввода необходимо проверять на пустоту.

The input field must not be empty.

Реализуйте процедуру авторизации на сервере. Руководствуйтесь описанием соответствующего запроса в описании API.

Implement the Log in on the server. Use the description of matching request in API.

При нажатии на значок “Facebook” необходимо осуществить авторизацию через данную социальную сеть по протоколу OAuth2.0 с помощью Facebook SDK или самостоятельно.

Clicking “Facebook” icon, there must be Log in via social networking according to protocol OAuth2.0 via Facebook SDK.

При успешной авторизации необходимо отобразить Toast с текстом “Вы успешно вошли в систему” и перейти на главный экран.

If the Log in successful, Toast must be displayed with the text “You are successfully logged in”.

4. Sign up

На экране “Onboarding tutorial” при нажатии на кнопку "Skip" необходимо переходить на экран “Регистрация”.

On the “Onboarding tutorial” screen upon pressing the “Skip” button there must be navigation to “Sign up” screen.

Реализуйте данный экран согласно макету.

The screen should be arranged in the same way as in the design.

При нажатии на кнопку “Sign up” необходимо отправлять запрос на регистрацию пользователя.

Upon “Sign up” button clicking there should be inquiry for the user’s sign up.

Необходимо реализовать валидацию по следующим правилам:

Validation should be arranged according to the following rules:

Все поля необходимо проверять на наличие значений;

All the fields should be checked for values presence;

пароль и повтор пароля должны совпадать;

Password and password repeat should be the same;

номер телефона должен состоять из 10 цифр (без учета кода страны);

telephone number should consist of 10 digits (without the country code);

в поле “Email” строка должна содержать символ “@”.

“Email” field should contain “@” symbol.

В случае несоответствия правилам валидации необходимо выводить все найденные ошибки в соответствующих полях для ввода.

In case of non-compliance with the validation rules all the indicated errors should be shown in the corresponding input fields.

В случае успешной регистрации необходимо отобразить форму активации номера телефона как на макете. Текст “Activation code was sent...” должен содержать введенный пользователем номер телефона в формате как на макете. При появлении формы активации необходимо запустить таймер на 300 секунд, отправить на сервер запрос кода активации. По истечении времени таймер останавливается, кнопка “Send code again” становится активной. При нажатии на эту кнопку нужно отправлять запрос кода активации, запускать таймер еще раз. Форма активации телефона должна быть неотменяемой (non cancellable).

In case of successful Sign up the form of telephone number activation should be shown in the same way as in the design. Text “Activation code was sent...” should contain the telephone number input by the user in the same format as that in the design. At the activation form appearance countdown for 300 seconds should be started, activation code inquiry should be sent to the server. As the time is up, the countdown stops, “Send code again” button gets active again. Upon clicking the button activation code inquiry should be sent, countdown should be started once again. The form of telephone activation should be non cancellable.

При заполнении всех 4 цифр кода необходимо автоматически отправить код активации на сервер с помощью соответствующего запроса.

Upon the four code digits input the activation code should be automatically sent to the server with the proper inquiry.

При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью Toast, а также активировать на устройстве виброзвонок в течение 0,5 секунды.

If the server sends an error indication, it should be shown with Toast, and vibrocall should be activated at the gadget within 0.5 seconds.

Все активные коды активации доступны по адресу ВСТАВИТЬ АДРЕС

All the valid activation codes are available at the address INSERT ADDRESS

При успешной активации телефона нужно открыть экран авторизации с заполненным полем email.

Successful telephone activation should open Log in screen with email field filled in.

The main screen

Необходимо реализовать главный экран приложения в соответствии с макетом.

The main screen is required to be implemented according to design.

При нажатии на стрелку в нижнем левом углу или свайпом по меню боковое меню должно выезжать слева. При нажатии на minimize и стрелочку или свайпе справа, меню должно переходить в состояние “minimized” Прочие элементы экрана должны сдвигаться.

By clicking the arrow in the bottom left corner or swiping it, the side menu must move from the left. By clicking the minimize button and swiping from the right, the menu must be “minimized”. All other elements of the screen must move too.

Информацию для отображения необходимо получать с сервера:

The information for displaying must be received from the server:

* текущее задание (если есть); the current task (if it exists);
* текущий квест (если есть текущее задание); the current quest (if the task exists);
* награды пользователя ; user’s rewards;
* список популярных квестов . the list of popular quests.

При отсутствии текущего задания необходимо на соответствующей карточке отобразить placeholder согласно макету. Карточку текущего квеста нужно убрать. При нажатии на кнопку “Random quest” необходимо открыть экран “Quest Details” для случайно выбранного квеста.

If there is no current task, the placeholder must be displayed on the correct card as in design. The current card must be removed. By clicking the button “Random quest”, there must open the screen “Quest details” for choosing the random quest.

На карточке карты необходимо показывать текущее местоположение устройства. При нажатии на карту она должна плавно с анимацией увеличиваться и растягиваться на весь экран. При нажатии на иконку “Свернуть” карта должна возвращаться в прежнее состояние.

The map of the card must display the current device location. By clicking the map, it must zoom with the animation smoothly and fit the screen. By clicking “Minimize”, the map must return to its initial position.

На карточке текущего квеста необходимо отобразить список заданий квеста. Текущее задание должно иметь иконку как на макете.

The list of current tasks must be displayed on the current quest card. The current task must match the icon as in design.

В меню должен быть индикатор текущей открытой страницы.

There must be an indicator of the open current task in the menu.

При нажатии на карточку текущего задания происходит переход на экран “Quest Details” с выбранным текущим заданием.

By clicking the current card, the user is navigated to the screen “Quest Details” with the chosen current task.

При нажатии на кнопку “Выход” необходимо удалить всю информацию о пользователе из памяти устройства, а также выполнить соответствующий запрос . При успешном logout необходимо отобразить Toast с сообщением и перейти на экран авторизации.

Clicking the button “ Exit”, the information about the user must be deleted from the device memory and the matching request must be made. If the Log out is successful, the Toast with the message must be displayed, and the user is navigated to the Log in screen.