Future Skills

SESSION 4

Mobile Applications Development

Информация о задании (Task details)

Если "goalType" равен "STEPS", необходимо отображать необходимое количество шагов (значение в поле “goalValue”), и кнопку “Счетчик шагов”. При нажатии на данную кнопку необходимо отобразить форму “Счетчик шагов” как на макете.

If the “goalType” equals “STEPS”, the required number of steps (value is in field “goalValue”), and the button “Steps counter” must be displayed. By clicking the button “Steps counter”, its form must be displayed as in design.

Steps counter

Реализуйте данную согласно макету. При первом открытии данного экрана для текущего задания число шагов должно быть нулевым.

This should be done in the same way as in the design. At the first screen opening for the current task the steps number should be zero.

Цвет индикатора прогресса зависит от набранного числа шагов: 5 цветовых вариаций 0% - 20%, 21% - 40%, 41% - 60%, 61% - 80%, 81% - 100%. Соответствующие цвета представлены в макете. При нажатии на кнопку “Send” необходимо отправлять запрос на отправку ответа на задание с набранным числом шагов.

The progress indicator colour depends on the accumulated number of steps: 5 colour options 0% - 20%, 21% - 40%, 41% - 60%, 61% - 80%, 81% - 100%. The corresponding colours are provided in the design. Clicking “Send” button should send inquiry for task response sending with accumulated number of steps.

Текущее набранное количество шагов для задания должно кэшироваться на устройстве, при следующем открытии загружаться из памяти. Для подсчета шагов используйте Google Fit или другие решения. Подсчет шагов должен осуществляться в бэкграунде, в том числе, если данный экран неактивен.

The current accumulated number of steps for the task should be cashed on the gadget, upon the next opening downloaded from the memory. To count the steps use Google Fit or other solutions. Steps counting should be done at background, including the screen being inactive.

Profile

Необходимо реализовать данный экран согласно макету. Для получения информации о пользователе воспользуйтесь соответствующим API-запросом.

The screen should be arranged in the same way as in the design. To get the user information use the corresponding API-inquiry.

При отсутствии информации об аватарке необходимо отображать placeholder. При нажатии на аватарку необходимо отобразить форму выбора источника данных (Фото с камеры или из галереи) как на макете. При выборе конкретного источника выбранное изображение должно передаваться на сервер с помощью соответствующего запроса. Новая аватарка должна быть отображена на экране.

If there is no data on the avatar placeholder should be shown. Avatar clicking should show data source form selection (Photo from the camera or from the gallery) in the same way as in the design. Selection of the source should send the selected image to the server with the corresponding inquiry. New avatar should be shown on the screen.

При нажатии на кнопку “Город” необходимо определить город пользователя по местоположению устройства, используя обратное геокодирование.

Clicking on “City” button should identify the user’s city by the location of the gadget using reverse geocoding.

Если удалось определить город, необходимо отобразить форму как на макете. При нажатии на кнопку “Yes" необходимо установить город и отправить запрос изменения информации о пользователе на сервер. При нажатии на кнопку “Select from list” необходимо отобразить список доступных городов.

If the city is identified, the form should be shown in the same way as in the design. Clicking “Yes” button should should input the city and send user information change inquiry to the server. Clicking “Select from list” button should show the list of cities available.

В случае, если получить название города не удалось, нужно отображать список городов, полученный с сервера. При выборе конкретного города нужно отправлять запрос сохранения информации о пользователе на сервер.

If the city name is not shown, there should be a list of cities from the server. Upon selection of the city an inquiry should be sent to the server on saving user information.

Если город пользователя известен - надпись на кнопке должна меняться на название города.

If the user city is known - the button title must be substituted with the name of the city.

Поля с информацией о пользователе (Имя, Фамилия, Nickname) должны быть редактируемыми. При нажатию на иконку редактирования необходимо заменять текстовое поле на поле для ввода, отображать иконку сохранения. Также необходимо валидировать поля на пустоту. Отображение ошибки и режим редактирования представлены на макетах. При нажатии на кнопку сохранения необходимо отправлять запрос на сервер, возвращать текстовые поля и кнопки редактирования.

User information fields (Name, Last name, Nickname) should be editable. Clicking edit icon should replace text field by input field, show save icon. Fields must be validated for emptiness. Error displaying and edit mode are shown in the designs. Clicking save button should send inquiry to the server, bring back text fields and edit buttons.

При попытке закрыть экран и наличии несохраненных изменений необходимо отображать Alert с предложением сохранить изменения. Для сохранения информации о пользователе воспользуйтесь соответствующим запросом.

An attempt to close the screen with unsaved changes should show Alert with a suggestion to save changes. To save user information use the corresponding inquiry.

При получении от сервера ошибки “Такой nickname уже существует”, необходимо отобразить текст ошибки в Alert.

If the server shows an error “The nickname already exists” it is required to show error text in Alert.

При нажатии на кнопку “Изменить пароль” необходимо отобразить форму для ввода нового пароля и повтора пароля как на макете. Поля ввода необходимо валидировать на пустоту. При нажатии на кнопку “Изменить” на форме ввода необходимо отправлять запрос на сервер.

Clicking “Change password” button should show new password input form and password repeat in the same way as in the design. Input fields should be validated for emptiness. Clicking “Change” button in input form should send inquiry to the server.

Информацию о пользователе необходимо кэшировать на устройстве. При открытии экрана “Профиль” необходимо проверять наличие изменений в списке достижений пользователя. При наличии новых достижений необходимо отобразить SnackBar с текстом “У вас новое достижение!”.

User information should be cashed in the gadget. “Profile” screen opening should check for the changes in the user’s achievements list. In case of new achievements there should be Snackbar with text “You have a new achievement!”.

При нажатии на иконку достижения нужно открывать всплывающее окно с подробной информацией о достижении как на макете.

Clicking achievement button should open a modal window with detailed information about the achievement in the same way as in the design.

При нажатии на квест в списке “Завершенные квесты” необходимо открывать экран “Quest Details” для выбранного квеста.

Clicking quest in “Completed quests” list should open “Quest details” screen for the quest selected.

При нажатии на квест в списке “Мои квесты” необходимо открывать экран “Quest Details” для выбранного квеста.

Clicking quest in “My quests” list should open “Quest details” screen for the quest selected.