Future Skills

SESSION 5

Mobile Applications Development

Часы Smart Watch

## Экран авторизации The Log in screen

Реализуйте экран авторизации согласно макету. При нажатии на кнопку “Log in” необходимо давать пользователю возможность ввести свой email, пароль и отправить полученные данные на сервер. При положительном ответе от сервера необходимо отобразить экран “Текущее задание”, иначе нужно вывести текст ошибки как на макете.При нажатии на кнопку “Try again” необходимо заново давать пользователю возможность ввести данные.

The screen should be arranged in the same way as in the design. By clicking the button “Log in”, the user should be able to enter the information such as email, password and send the received data to the server. If the server approves it, the screen “The current task” should be displayed. If the server does not approve it, the message about the error should be displayed as in design. By clicking the button “Try again”, the user should have the possibility to enter the data again.

## Текущее задание The current task

Если у пользователя есть текущее задание в статусе “IN\_PROGRESS”, необходимо отобразить информацию о задании согласно макету. При отсутствии - надпись “Нет текущих заданий”. При нажатии на кнопку “Log out” необходимо отправлять запрос выхода на сервер. При успешном выходе нужно возвращаться на экран авторизации.

If the user has a current task in “IN\_PROGRESS” status, the information must be shown in the same way as in the design. In case of absence - a title “No current tasks”. Clicking “Log out” button should send log out inquiry to the server. If log out is successful, there should be return to the Log in screen.

При нажатии на кнопку “Завершить” необходимо отобразить экран “Отправка ответа”.

Если для задания goalType равен “SECRET\_KEY”, по нажатию на кнопку “Send result” необходимо дать пользователю возможность ввести ключ и отправить его на сервер.

Clicking on “Finish” button should show “Response sending” screen. If GoalType for the task equals “SECRET\_KEY”, clicking “Send result” button should provide an opportunity for the user to input key and send it to the server.

Для goalType = "LOCATION" по нажатию на кнопку “Send result” необходимо отправлять на сервер запрос о завершении задания с текущим местоположением устройства.

For goalType = "LOCATION" clicking “Send result” button should send an inquiry to the server on task completion with the current gadget position.

Для goalType “QR\_CODE” и "STEPS" по нажатию на кнопку “Send result” необходимо отобразить Toast с текстом “Use your phone to finish this task”.

For goalType “QR\_CODE” and "STEPS" clicking “Send result” button should show Toast with text “Use your phone to finish this task”.

При успешном ответе от сервера необходимо отобразить Toast с надписью "Successful!” как на макете и изменить состояние экрана на отсутствие текущего задания. При получении ошибки необходимо вывести в Toast ее текст.

In case of successful response from the server there should be Toast with title "Successful!” in the same way as in the design and change the screen layout to absence of current task. In case of an error its text should be shown in Toast.

Smart TV

## 1. Splash screen

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

The Splash screen should be arranged in the same way as in the design. The minimal time for displaying the Splash screen is 2 seconds.

## 2. Экран авторизации Log in screen

Реализуйте экран авторизации согласно макету. Поля для ввода необходимо проверять на пустоту. При получении от сервера сообщений об ошибках или наличии ошибок валидации полей необходимо отобразить их с помощью Alert. При успешной авторизации необходимо открывать экран “Список квестов”.

The screen should be arranged in the same way as in the design. The input field must not be empty. If the server receives the information about mistakes, or there are validated field mistakes, the Alert sign must appear. If the Log in is successful, the screen “The list of quests” should be open.

## 3. Список квестов

Реализуйте экран согласно макету. В данном списке необходимо отображать квесты, созданные данным пользователем. При выборе конкретного квеста необходимо переходить на экран “Детали квеста” для выбранного объекта. При нажатии на кнопку “Logout” необходимо осуществлять выход из системы с помощью соответствующего запроса и возврат на экран авторизации.

The screen should be arranged in the same way as in the design. In this list there should be the information of quests which were created by the user. By choosing the quest, the user should be navigated to the screen “Quest details” for the chosen object. By clicking the “Logout” button, there must be the log out and navigation to the Log in screen.

Добавьте вывод информации о текущем пользователе. Add the information about the current user.

Добавьте возможность фильтрации квестов по категориям и поиск по ключевым словам. Ключевые слова необходимо искать в названиях и описаниях квестов. Add the possibility to filter quests according to categories and do a search by keywords.

## 4. Детали квеста Quest details

Реализуйте экран согласно макету. В верхней части экрана необходимо отобразить название квеста и общее число участников всех заданий. Данные об участниках необходимо запрашивать с сервера.

The screen should be arranged in the same way as in the design.The name of the quest and the total number of participants should be displayed in the at the top of the screen. The data of participants should be requested from the server.

При выборе конкретного задания необходимо открывать экран “Карта участников” для данного задания.

By choosing the specific task, the screen “Participant map” should be open.

Нажатие на кнопку “Back” должно закрывать текущий экран.

By clicking the “Back” button must close the present screen.

## 5. Карта участников “Participant map”

Реализуйте экран с картой согласно макету. На карте необходимо указать местоположение участников выбранного задания. Данные необходимо запрашивать с сервера.

The screen should be arranged in the same way as in the design. The location of participants in the selected task should be shown on the map. The data must be requested from the server.

Прозрачность аватара участника зависит от новизны указанного местоположения. Если данные о местоположении участника получены в течение последних 15 минут - его иконка должна быть полностью непрозрачна. Устаревание информации о местоположении на каждые 15 минут соответствует увеличению показателя прозрачности на 10%.

Opacity of participants icon depends on the actual data of location. If the data was received 15 minutes ago, his icon should be completely opaque. Outdated information for every 90 seconds to the transparency indicator increase by 10 %.

В левом верхнем углу необходимо вывести общее число участников задания. Нажатие на кнопку “Back” должно закрывать текущий экран.

The total number of participants should be in the upper left corner.

By clicking the “Back” button must close the present screen.