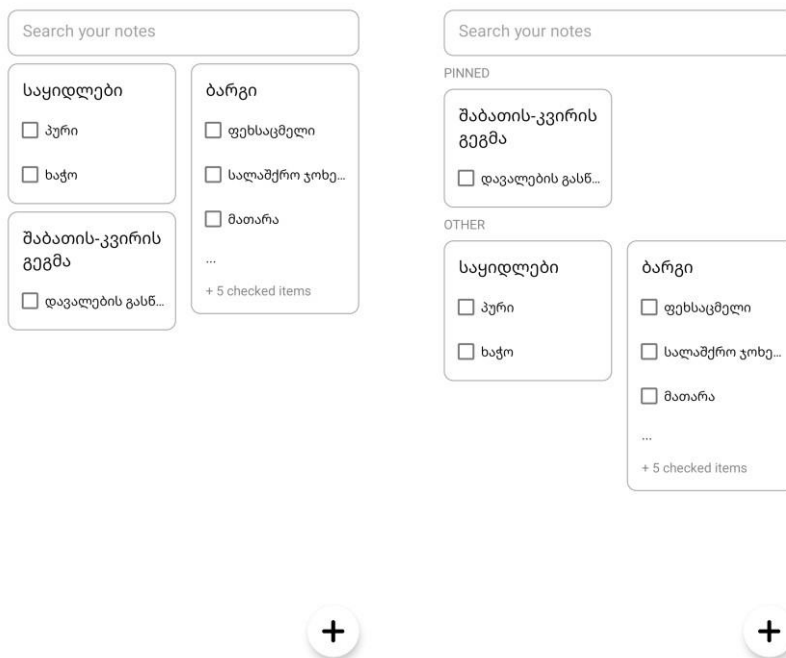


TODO App

(დავალება #3, 15 ქულა)

ამ დავალებაში თქვენი ამოცანაა შექმნათ აპლიკაცია, რომლის დახმარებითაც შეძლებთ Todo list ების შექმნას.

აპლიკაცია შედგება ორი გვერდისგან. პირველ გვერდზე გვაქვს მოცემოული Todo item ების ჩამონათვალი: გვერდი 1

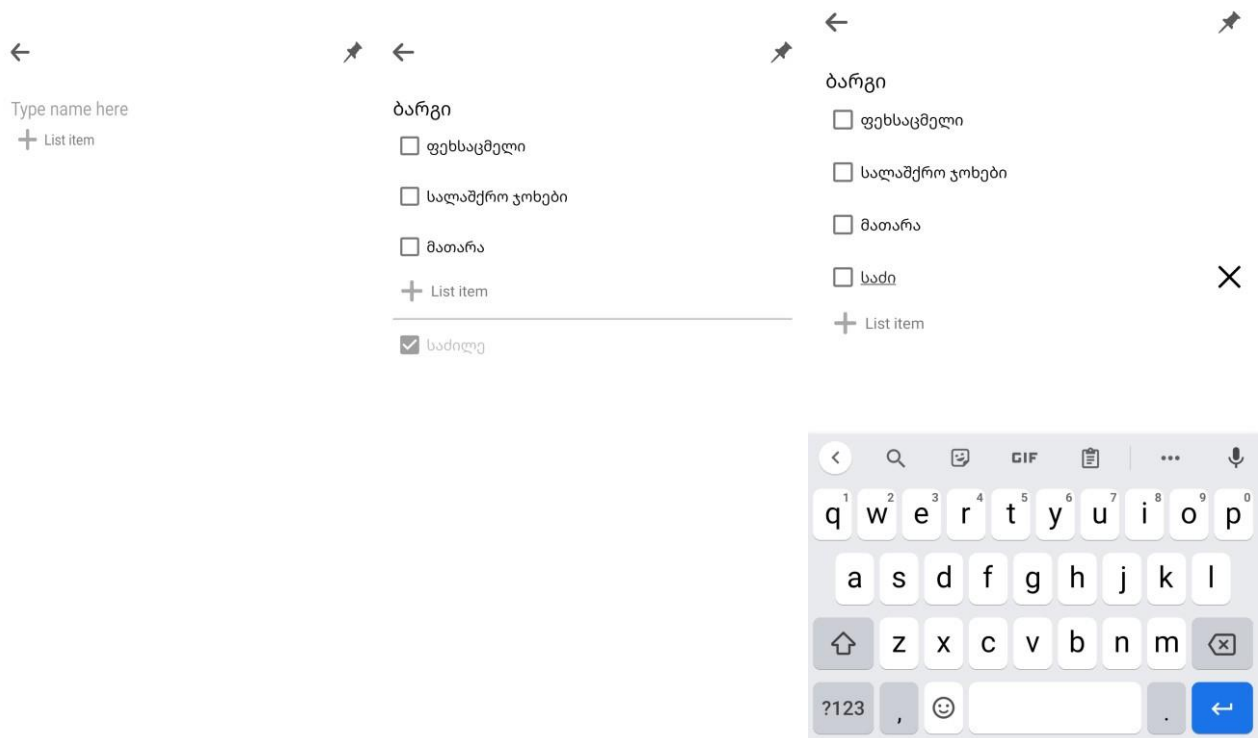


ამ გვერდზე შეიძლება გვექონდეს ორნაირი ვიზუალი: აპინული მონაცემების გარეშე და აპინული მონაცემებით. მონაცემები უნდა იყოს შენახული ბაზაში და ბაზიდანვე უნდა მოხდეს მათი წამოღება. მონაცემები დალაგებულია რედაქტირების თარიღის მიხედვით. გვერდის დასაწყისში გვაქვს edittext, მასში ტექსტის ჩაწერით ხდება ლისტის ფილტრაცია (სახელების მიხედვით).

- ლისტის აითემი შედგება სახელისგან და მაქსიმუმ ჩექ ლისტის 3 ელემენტისგან.
- თუ todo შეიცავს ჩექ ლისტის 3 ზე მეტ მონაცემს მაშინ მეოთხე ხაზზე ჩნდება „...“.
- თუ todo შეიცავს ჩახურულ აითემს, მაშინ ლისტის აითემის ბოლოს ჩანს კიდევ ერთი ხაზი, რომელიც აჩვენებს თუ რამდენი აითემი არის ჩახურული მოცემულ todo აითემში.
- ჩექლისტის აითემების მონიშვნა ლისტიდან არ უნდა იყოს შესაძლებელი

- ლისტში სახელმა შეიძლება დაიკაოს მაქსიმუმ 2 ხასი, ჩექლისტის აითემებმა მაქსიმუმ 1 ხაზი და თუ ტექსტი არ ეტევა მაშინ ტექსტს ბოლოში უნდა გაუჩნეს ... სიმბოლო.
- ედიტტექსტს და ლისტის აითემებს აქვთ ჩარჩო, რომლის სისქე არის 1dp და მომრგვალების რადიუსი 10dp.
- ეკრანის ბოლოს არის floating action button რომელზე ხელის დაჭერითა და იხსნება მეორე გვერდი, საიდანაც შეგვიძლია ახალი აითემის დამატება ლისტში.
- ლისტის აითემზე ხელის საჭერისას იხსნება იგივე გვერდი(დამატება/რედაქტირება), შევსებული არჩეული აითემის მონაცემებით და ამ გვერდიდან შეიძლება მათი რედაქტირება.

გვერდი 2



ამ გვერდიდან შესაძლებელია როგორც მონაცემების (სახელის, არსებული ჩექლისტის აითემების) რედაქტირება, ისევე ახალი todo ს შექმნა.

- გვერდის დასაწყისში არის თულბარი ბექის და პინის ღილაკით. პინის აიკონი უნდა შეიცვალოს იმის მიხედვით აპინულია თუ არა მოცემული todo. თულბარის სიმაღლე არის 50 dp. აიკონების სიგრძე/სიგანე 20 dp.

- ახალი todo -ს შექმნისას გვეხვდება სურათი 1. Edit text ის რედაქტირებით ვარქმევთ სახელს.
- + list item -ზე ხელის საჭერით ემატება ახალი (ცარიელი) აითემი ლისტში. აითემის დამატებისას ავტომატურად აქტიური ხდება აითემის ედიტ ტექსტი
- აქტიურ აითემს ბოლოში უჩნდება x ღილაკი. ამ ღილაკზე ხელის დაჭერით ხდება todo -ს აითემის წაშლა.
- მონაცემების შენახვა ბაზაში ხდება ბექ ღილაკზე ხელის საჭერით (ან აპლიკაციის ან ანდროიდის ბექზე დაჭერით).
- ამ გვერდიდან შესაძლებელი უნდა იყოს ჩექლისტის აითემების მონიშვნა შესრულებულად და ასევე მათი აქტიურ ლისტში დაბრუნება. შესრულებული აითემების რედაქტირება აღარ შეიძლება.

ზოგადი დეტალები:

- მონიშნული აითემების დივაიდერისგან დაშორება არის 8dp.
- ორივე გვერდზე ტექსტების ზომები არის 14 sp. თათლის და ძეზნის ტექსტების ზომებია 18 sp.
- ეკრანიდან ვიუები დაშორებულია 16 dp ით. მთავარი გვერდის ლისტის აითემებს შორის ჰორიზონტალური დაშორებაა 16 dp, ვერტიკალური 8 dp. შიდა დაშორება 16 dp. Todo-ს აითემებს შორის დაშორებაა 16 dp.

ტექნიკური დეტალები:

- პროექტის შექმნისას Package name-ში აუცილებელია რომ დომეინის ადგილას მიუთითოთ თქვენი სახელის ინიციალი და გვარი: მაგ. ge.ezarkua.{projectname}
- პროექტი საბოლოოდ უნდა აიტვირთოს .zip ფაილად და ფაილის სახელი უნდა იყოს თქვენი სახელი და გვარი.
- პროექტი უნდა დაიწეროს კოტლინზე.
- მონაცემების შესანახად გამოიყენეთ Room ბიბლიოთეკა.
<https://developer.android.com/training/data-storage/room>
- დავალება უნდა დაიწეროს MVVM Design Pattern-ის გამოყენებით

- აქტივითიებს შორის მონაცემების გასაცვლელად გამოიყენეთ Activity Result API
- ლეიაუტებთან სამუშაოდ გამოიყენეთ viewBinding
- ბექგრაუნში მონაცემებთან სამუშაოდ გამოიყენეთ კორუტინები
- აუცილებელია, აპლიკაცია ასახავდეს აქტიურ სკრინებში არსებულ შესაბამის მონაცემებს.
- ზომები, ფერები, ტექსტები გაიტანეთ შესაბამის xml-ის ფაილებში.
- სკრინები აუცილებელია მორგებული იყოს სხვადასხვა ზომის ეკრანზე.
- აპლიკაცია არ უნდა იქრაშეზოდეს.