

Тестовое задание. Задание выполняется на языках Java/Kotlin на выбор исполнителя. По желанию можно использовать разные библиотеки для создания более привлекательного дизайна приложения. Срок выполнения — 2 дня. Для отчетности необходимо прислать:

1. Ссылку на репозиторий с кодом
2. Скриншоты (или видео) всех имеющихся на данный момент экранов приложения.

Задача: разработать Android приложение на тему “Betting Strategies”.

Требования:

1. Все приложение должно быть на английском языке
2. Кроме текста обязательно присутствие изображений
3. В приложении должны быть следующие экраны:
 - a. Экран со списком стратегий ставок на спорт. Название стратегии, картинка, кнопка "сохранить в избранное" и кнопка "открыть полную информацию"
 - b. Экран с подробной информацией по одной стратегии. Название, картинка, текст с описанием стратегии, кнопка "сохранить в избранное"
 - c. Экран “Избранное”, на котором отображаются любимые стратегии юзера. Здесь отображается список такого же вида как в пункте 3.a., откуда юзер может попасть на экран 3.b. Также важно реализовать возможность удаления стратегии из избранного.
4. Стратегий в приложении должно быть не меньше 6. Информация берется из любых источников, статей и сайтов, полученных путем поиска “betting strategies” в поисковике. Текст можно просто скопировать, не реализуя скачивание его с сайта.

5. Сохранение стратегий в избранное реализуется любым способом, главное, чтобы данные сохранялись после закрытия приложения.
6. Требований к дизайну определенных нет, этот момент делается на усмотрение исполнителя. Можно использовать различные библиотеки для достижения более красивого дизайна. Чем проработаннее будет дизайн, тем лучше. Приветствуются темные тона.