

# Тестовое задание

## Общая информация

- Названия экранов в техническом задании соответствуют названию экранов в Figma
- Все шрифты, цвета и иконки можно брать из Figma.
- Для проверки задания нужно прислать видео работающего приложения, всех его экранов, а также ссылку на GIT
- На выполнение ТЗ дается 1 неделя с момента получения этого файла
- В гите не указывайте название компании, чтобы другие участники не смогли скопировать вашу работу
- Желаем вам успехов!

## Описание экранов

**ВАЖНО:** при открытии первым открывается экран Главная  
По данной [ссылке](#) можно перейти на макет в Figma. Ссылка на API дана в файле после изображений экранов.

### Экран 1 – Главная



### API для категорий

Список элементов:

- Город, где находится пользователь, дата и время.
- Фотография пользователя – Должна быть просто фотография пользователя (добавить), кнопка не кликабельна
- Блоки с обозначением кухни - являются кнопками, при нажатии на которые происходит переход на экран Категория. При нажатии на каждую категорию блюд открывается список одних и тех же блюд, что и в экране Категория.
- Нижняя навигационная панель, по которому происходит переход в разделы приложения.

Экран 2 – Категория



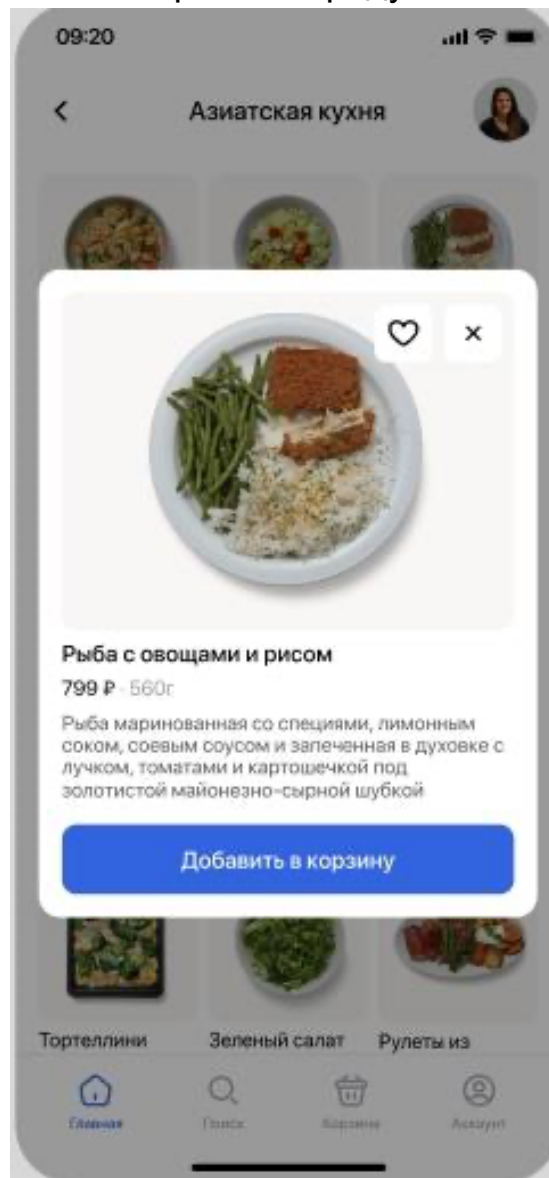
### API для блюд

Список элементов:

- Нижняя навигационная панель – должна оставаться там при переходе в любые разделы приложения.
- Кнопка Назад – чтобы выйти на главную, со списком категорий блюд.
- Название категории – обязательно должно быть.
- Тэги – сортируют список товаров, по указанным в них тэгам. У каждого блюда есть тэг, который ему соответствует, при нажатии остаются только те блюда, имеющие соответствующий тег в описании.
- Фотография пользователя – всегда занимает верхний правый угол.

- Список блюд. По три блюда в ряд по горизонтали. Название блюд выравниваются по левому краю. При нажатии происходит открытие экрана Продукт (всплывающее окно).

Экран 3 – Продукт



Список элементов:

Вся карточка один сплошной элемент.

- Фон – задний фон должен быть в той позиции, на которой находился пользователь в момент выбора блюда.
- Фотография блюда и название – та же что и в списке блюд.
- Цена блюда и вес – стоимость за одну порцию и вес порции.
- Описание блюда – краткое описание блюда.
- В избранное – При нажатии на кнопку ничего не происходит.

- Заккрыть – кнопка, чтобы закрыть карточку с ценой и описанием блюда.
- Добавить в корзину – блюдо добавляется в корзину покупателя.

#### Экран 4 -Корзина



#### Список элементов:

- Верхняя панель – та же, что и на Главной, с указанием адреса, даты и времени.
- Список блюд в корзине – указывается фотография, название, стоимость, и вес блюда.
- Количество штук в корзине – можно отсюда же увеличить или уменьшить количество блюд в корзине.
- При нажатии на “-” должно происходить уменьшение количества блюд. Если нажать минус когда блюда всего 1 штука в корзине, то оно исчезает оттуда.

- Кнопка Оплатить – указывается стоимость всей корзины. При изменении количества блюд, итоговая стоимость в кнопке меняется.

### Сценарий – Заказ блюда

Актер – пользователь.

Главный успешный сценарий:

1. Пользователь видит список категорий блюд.
2. Пользователь нажимает на понравившуюся категорию и переходит в список блюд в этой категории.
3. Если пользователь нашел нужное блюда, то нажимает на нее и видит ее описание и цену.
4. Пользователь добавляет блюдо в корзину.
5. При желании пользователь может увеличить количество блюда в корзине.
6. Пользователь оплачивает покупку.

Альтернативный сценарий:

3. Если пользователь нашел нужное блюда, то нажимает на нее и видит ее описание и цену.
  - 3а. Если пользователю не понравилось описание, стоимость, размер порции, он закрывает карточку и ищет дальше.
  - 3б. Пользователь при желании может отфильтровать список блюд по указанным тэгам.

### Сценарий - Удаление блюда из корзины

Актер - пользователь

Предусловие - Пользователь n количество блюд в заказ

Успешный сценарий:

1. Пользователь видит в корзине количество блюд, которые он добавил
2. Пользователь хочет уменьшить количество блюд в корзине.
3. При нажатии на “-” у него уменьшается на одно
4. Если блюда в корзине 0, то блюдо исчезает из корзины.

Альтернативный сценарий:

2. Пользователь хочет уменьшить количество блюд в корзине.

2.a Пользователь при желании увеличивает количество блюда прямо из корзины, нажимая на “+”.

## Рекомендуемый стек технологий:

Android:

- Kotlin
- Корутины (но если на RX сможете, тоже отлично)
- Flow или LiveData или RX
- Dagger или Koin
- MVVM
- AdapterDelegates
- Верстка обычная на XML
- Clean Architecture
- Многомодульность (обязательно)

iOS:

- Swift
- MVVM + Coordinator
- SwiftUI
- Combine
- 

Flutter:

- Dart
- Block (Или любой стейт менеджер)
- Clean Architecture
- Retrofit

## Критерии оценки

1. Количество сделанных требований
2. Насколько визуал соответствует Figma
3. Насколько чисто и расширяемо написан код, и соответствует SOLID
4. Какое архитектурное решение реализовано
5. Умение пользоваться основными библиотеками



6. Наличие многомодульности (только у Android)