# Краткий текстовый отчёт

В рамках практического занятия был создан прототип мобильного приложения в Figma. Макет включает три основных экрана.  
  
1. Экран приветствия (Welcome Screen) — содержит логотип приложения и кнопку «Начать», предназначенную для перехода на главный экран.  
2. Главный экран (Main Screen) — включает верхнюю панель с названием приложения, список элементов (карточки заметок) и кнопку «+» для добавления новой записи.  
3. Экран добавления элемента (Add Item Screen) — содержит поле ввода текста, кнопку «Сохранить» для добавления записи и кнопку «Назад» для возврата на главный экран.  
  
При проектировании использовались стандартные элементы Figma:  
- Rectangle — для кнопок и карточек списка,  
- Text — для заголовков, подписей и названий,  
- Ellipse — для иконки добавления («+»),  
- встроенные иконки из Assets.  
  
Навигация организована следующим образом:  
- с экрана приветствия по кнопке «Начать» осуществляется переход на главный экран,  
- с главного экрана по кнопке «+» открывается экран добавления элемента,  
- на экране добавления кнопка «Назад» возвращает на главный экран,  
- кнопка «Сохранить» также возвращает пользователя на главный экран, имитируя добавление нового элемента.  
  
Таким образом, созданный прототип демонстрирует базовую структуру и логику мобильного приложения, обеспечивая минимально необходимый пользовательский сценарий.