2 Сессия

**Общее**

Необходимо разработать мобильное приложение для смартфона, удовлетворяющее следующим требованиям:

Минимальная версия ОС, поддерживаемая приложением, должна быть: Android - 11.0, iOS - 14.0.

В качестве бэкенда будет использован Supabase. Для авторизации в supabase используйте учетную запись, **выданную главным экспертом.**

**В работе необходимо использовать систему контроля версий Git, который предоставляет организатор.**

**Необходимо строго следовать предложенному дизайну.**

Необходимо осуществлять комментирование кода в созданных классах. Обязательны следующие комментарии:

* Описание назначения класса
* Дата создания
* Автор создания
* Описание назначения вложенных элементов программного кода

При разработке проекта приложения вам необходимо использовать архитектуру (см.файл с описанием архитектуры), в которой будут разделены слои бизнес-логики, представлений и домена. Изменение бизнес-логики и/или представления одного из экранов не должно повлечь за собой изменение других экранов и нарушение работоспособности приложения, за исключением переходов. Допускается использование SupaBase.

Файлы проекта распределены по папкам в соответствии с архитектурой. Допустимо использование папки Common для общих файлов.

**Вся верстка должна быть адаптивной (следует учитывать разные размеры экранов). Необходимо:**

* **Избегать появления большого пустого пространства;**
* **Следить за отсутствием искажения элементов;**
* **Все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете;**
* **Учитывать расстояние между элементами;**
* **Используйте шрифты согласно макету.**
* **Дизайн предложен в Figma:**

**https://www.figma.com/file/guyXW190UglGSwE2CCyafu/OECH-APP-Final?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=lrg58KLyrOO3iQa5-0**

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне, которое должно закрываться только пользователем.

В процессе обмена данными с сервером должна осуществляться стандартная индикация.

Необходимо во время сессии работать в ветке “Path-X”, где Х – это номер сессии. По завершению сессии необходимо сделать средствами Giltab Merge, с основной веткой, которая должна называться “main”, при этом ветка удалятся не должна.

1. Создайте экран «Sign Up», как на макете:

* Реализуйте проверку email на корректность (соответствие паттерну «name@domenname.ru», где имя и доменное имя может состоять только из маленьких букв и цифр). При некорректном заполнении необходимо отобразить ошибку любым способом;
* Реализуйте возможность отображения пароля;
* Реализуйте повторный ввод пароля для подтверждения;
* Реализовать просмотр политики конфиденциальности, которая хранится локально в проекте в виде PDF файле и открывается в свободной форме;
* При нажатии на кнопку «Sign Up» осуществляется переход на экран «Log In»
* Регистрация и переход на экран «Log In» осуществляется только при согласии с Условиями и политикой конфиденциальности
* Реализуйте возможность перехода на экран «Log In» при нажатии на «Sign in»
* Реализуйте отправку запроса на сервер для регистрации
* Реализуйте возможность регистрации посредством использования активного аккаунта Google

2. Создайте экран «Log In», как на макете:

* Реализуйте возможность отображения пароля
* При нажатии на «Forgot Password» осуществляется переход на экран «Forgot Password»
* При успешной авторизации осуществляется переход на экран «Home»
* Реализуйте возможность перехода на экран «Sign Up» при нажатии на «Sign Up»
* Реализуйте отправку запроса на сервер для авторизации с помощью почты и пароля
* Реализуйте возможность авторизации посредством использования активного аккаунта Google
* Реализуйте возможность сохранение пароля
* Обеспечить безопасное хранение пароля используя SHA-512

3. Создайте экран «Forgot Password», как на макете:

* При нажатии на кнопку «Send OTP», при наличии в поле ввода корректного e-mail, осуществляется переход на экран «OTP Verification»
* Реализуйте возможность перехода на экран «Log In» при нажатии на «Sign in»
* Реализуйте отправку запроса на сервер для получения кода

4. Создайте экран «OTP Verification», как на макете:

* Реализуйте возможность повторного запроса кода по истечению таймера 01:00 минута;
* Пока код не введён, кнопка «Set New Password» не активна;
* После ввода символа, соответствующий квадрат окрашивается в синий цвет;
* Если код-пароль введён не верно, то все квадраты становятся красными;
* При корректном коде при нажатии на кнопку «Set New Password» осуществляется переход на экран «New Password»
* Реализуйте отправку кода на сервер для верификации
* Реализуйте повторную отправку кода на сервер для верификации

5. Создайте экран «New Password», как на макете:

* Реализуйте проверку совпадения паролей;
* При нажатии на «Log In» осуществляется изменение пароля и переход на экран «Home»;
* Реализуйте отправку запроса на сервер для изменения пароля