# **Лекции:**

1. <https://developer.android.com/courses/kotlin-android-fundamentals/overview> (1-5 уроки) - текстовый вариант на английском
2. <https://www.youtube.com/watch?v=7OkHmMRvwaI&list=PLRmiL0mct8WnodKkGLpBN0mfXIbAAX-Ux&index=1> (видео 1-11, а так же 36, 37, 38) - видео на русском
3. <https://classroom.udacity.com/courses/ud9012> (первые 5 уроков) - видео и текст на английском

Выбираем любой из пунктов(каждый пункт дает всю информацию для выполнения задания) и смотрим лекции по ним. Видео на английском смотрим в Яндекс браузере с включенным голосовым переводом или субтитрами переведенными на русский. Для перевода текстов используем браузер гугл хром(в яндексе технический текст не так комфортно переводит). Задание обязательно заливаем на github.com. Кто не знает как это делать гуглите. Дедлайн до 10 сентября включительно.

Всего будет 5 этапов. Каждый этап это список лекций необходимые для выполнения практического задания текущего этапа. У каждого этапа будет дедлайн. Если не укладываетесь в дедлайн, то следующее задание вы получите оплатив мне сумму в 1 000 рублей. Если укладываетесь, то ничего платить не нужно. Оплата нужна для вашей мотивации, ну и для моей мотивации. Сроки все реальные(не завышенные).

Вы пройдете весь путь, который прошёл я чтобы стать разработчиком. Смог я, сможете и вы. После 5го этапа вы будете начинающий мидл или Джун + Далее подскажу как составить резюме и что писать в сопроводительном, а так же как пройти HR и попасть на собеседование.

Все задания взяты с курсов на udacity от Google, которые я проходил. Курсы находятся по ссылке <https://www.udacity.com/course/android-kotlin-developer-nanodegree--nd940>

Сейчас один месяц обучения стоит 400$, но вы не сможете их оплатить из за санкций.

Если что то не понятно по заданию можете написать мне в телеграмм @cryoggen

# **Создайте приложение для инвентаризации обувного магазина**

# **Введение в проект**

В этом проекте Вы будете применять свои навыки в создании макетов и файлов навигации, создавая приложение Shoe Store(обувной магазин). Вы создадите приложение с четырьмя экранами:

1. Авторизация
2. Описание вашего магазина
3. Список обуви
4. Страница с описанием обуви

Хотя страницы входа и подключения ничего не делают, пользователю необходимо сохранить состояние входа, чтобы страницы входа и подключения больше не отображались.

На странице с перечнем обуви будет отображаться список обуви и кнопка для добавления новой обуви, а на странице сведений будет отображаться запись об обуви. Все записи будут сохраняться только до тех пор, пока приложение работает.

# **Обувной Магазин**

Этот проект будет состоять из пяти экранов. Вам не нужно создавать обувной магазин, вы можете использовать любой другой товар, если хотите. Вы будете создавать:

1. Экран входа в систему: поля и метки электронной почты и пароля, а также кнопки создания и входа в систему.
2. Экран приветствия при подключении
3. Экран подключения с инструкциями
4. Экран списка обуви
5. Экран добавления новой обуви

# **Начало работы.**

# **Шаги**

1. Откройте [стартовый проект](https://github.com/udacity/nd940-android-kotlin-course1-starter) из репозитория github в Android Studio.
2. Добавьте библиотеки навигации в build.gradle файл приложения
3. Добавьте плагин safe-arg в основной build.gradle файл и файл приложения
4. Установите DataBindingUtil в build.gradle
5. Используйте DataBindingUtil для "надувания" каждого макета
6. Создайте новый xml-файл навигации
7. Создайте новое место входа в систему.
   * Добавьте заголовки над полями электронной почты и пароля
   * Добавьте поля ввода электронной почты и пароля
   * Создайте кнопки для входа нового пользователя и входа в систему с существующей учетной записью.
   * При нажатии любой кнопки следует перейти к экрану приветствия.
8. Создайте экран приветствия, который включает:
   * Новый макет
   * По крайней мере, 2 текстовые строки и используйте любой текст, который хотите
   * Кнопка для перехода к экрану инструкций
9. Создайте экран инструкции, который включает:
   * Новый макет
   * Минимум 2 строки с соответствующей информацией
   * Кнопка для перехода к экрану списка обуви
10. Создайте класс, который расширяет ViewModel
    * Используйте LiveData поле, которое возвращает список обуви
11. Создайте экран «Список обуви», который включает:
    * Новый макет
    * ScrollView
    * LinearLayout внутри ScrollView для списка обуви
    * FloatingActionButton с действием для перехода к экрану добавления новой обуви
12. В MainActivity настройте AppBarConfiguration()(на панели должно быть название экрана и стрелочки назад для перехода на предыдущий экран)
13. В MainActivity добавьте меню выхода, чтобы вернуться на экран входа в систему (справа от названия экрана на панели должна быть иконка с 3 точками, по нажатию на которые появляется меню, в котором есть только один пункт Выход)
14. Создайте экран «Добавить обувь», который включает:
    * Новый макет
    * TextView с названием полей и EditView для ввода названия обуви, название компании, Размер обуви и описание
    * Кнопка Отмена для возврата к экрану списка обуви.
    * Кнопка «Сохранить» с действием для возврата к экрану списка обуви, в котором отобразится только что введенная вами обувь.  
      Подсказка***:*** *на экране «Список обуви» для программного добавления дочернего представления к ViewGroup(т.е. добавления нового элемента списка), например LinearLayout, используйте метод* [*addView ()*](https://developer.android.com/reference/kotlin/android/view/ViewGroup.html#addview) *. См. Образец реализации в* [*обсуждении StackOverflow здесь*](https://stackoverflow.com/questions/2395769/how-to-programmatically-add-views-to-views) *.*
15. Убедитесь, что вы не можете вернуться к предыдущим экранам на экране «Список обуви»:
    * использовать уровень активности ViewModel для хранения списка обуви (используйте activityViewModels)
    * Обратите внимание на переменную обуви из ViewModel
    * Добавьте новый элемент макета в область прокрутки для каждой обуви.

# **Основные инструкции**

Для выполнения этого проекта необходимы 2 раздела:

1. Макеты
2. Навигация

Цель состоит в том, чтобы создать приложение, которое закрепит ваши знания по макетам и функциям навигации. Готовый проект загрузите на github.

Перед тем, как отправить свой проект, пожалуйста, сравните свой проект с таблицами, расположенными ниже.







