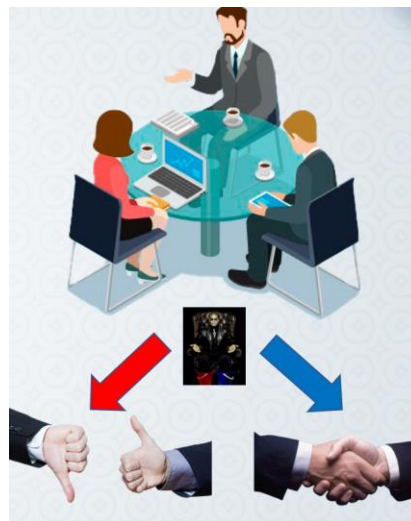


Приложение Football Values



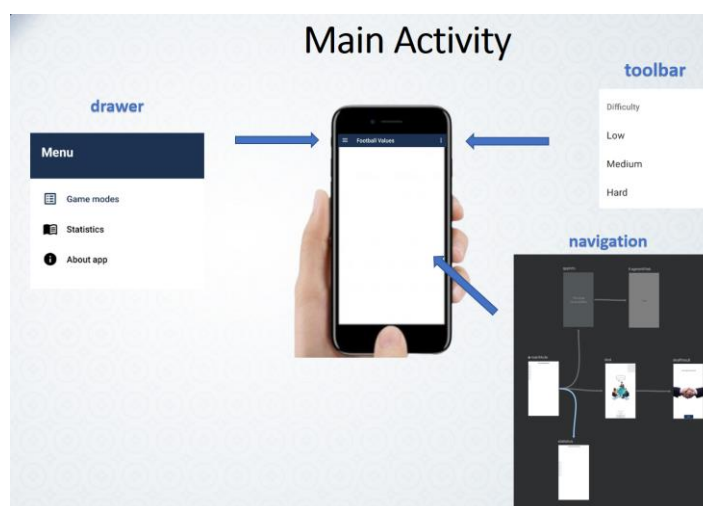
Одним из моих увлечений является футбол и все что его касается, например футбольная статистика. Многие популярные футбольные сообщества любят производить контент на основе ориентировочной трансферной стоимости популярных футболистов(по сути это усредненная цена, которую должен заплатить футбольный клуб-покупатель клубу-хозяину футболиста за его переход).



В моем приложении как раз и предлагается поучаствовать в роли футбольного агента, оформляющего трансфер футболиста, чья роль угодить всем сторонам сделки, и предложить правильную цену за футболиста для его перехода.

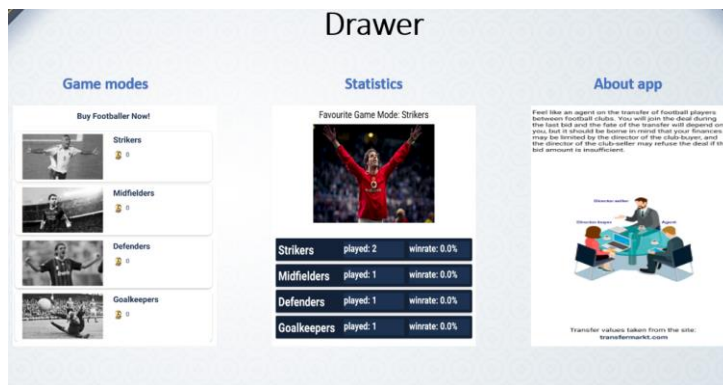
Данные о трансферных стоимостях размещены на специализированном аналитическом сайте <https://www.transfermarkt.com/>. К сожалению данный сайт не дружелюбен к разработчикам, поэтому для доступа к его информации было использовано специализированное апи с сайта <https://rapidapi.com/>.

Main Activity:



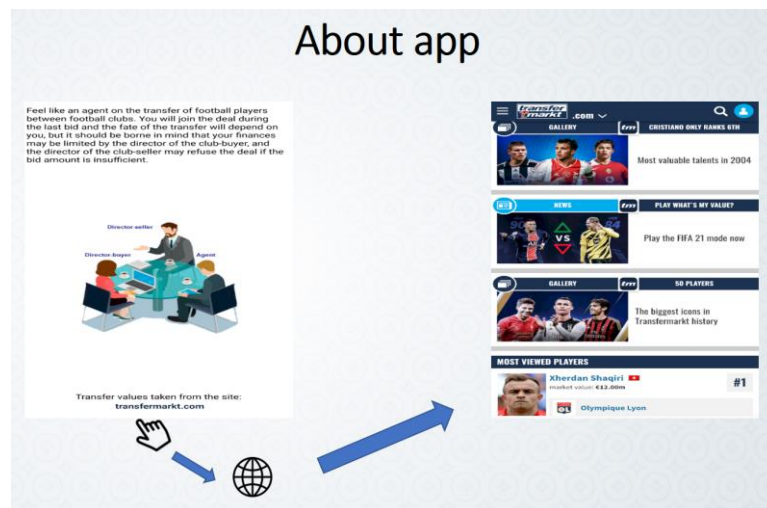
Здесь я объявляю **Jetpack Navigation**, отвечающий за смену фрагментов, а так же подключаю **Drawer** и менюшку настроек в **Action Bar**. В меню настроек **Toolbar** возможно изменить уровень сложности сделки. По сути за сложность отвечает **ViewModel**, содержащая `Int` значение равное 5(Hard Lvl), 10(Medium Lvl) или 15(Low Lvl). Данное `Int` значение регулирует диапазон, в котором введенная цена футболиста в сделке будет считаться успешно угаданной, например если цена футболиста = 100млн евро, то на высоком уровне сложности вам засчитается успешная сделка при вводе значения от 95 до 105 млн. Выбранный уровень сложности сохраняется при перезагрузке приложения при помощи **Shared Preferences**.

Drawer:



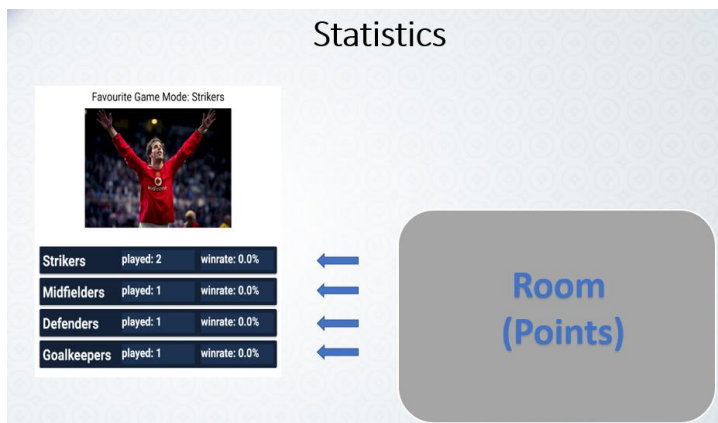
Включает в себя три фрагмента: домашний фрагмент **Game Modes**, фрагмент статистики **Statistics** и справочный фрагмент **About App**.

About App:



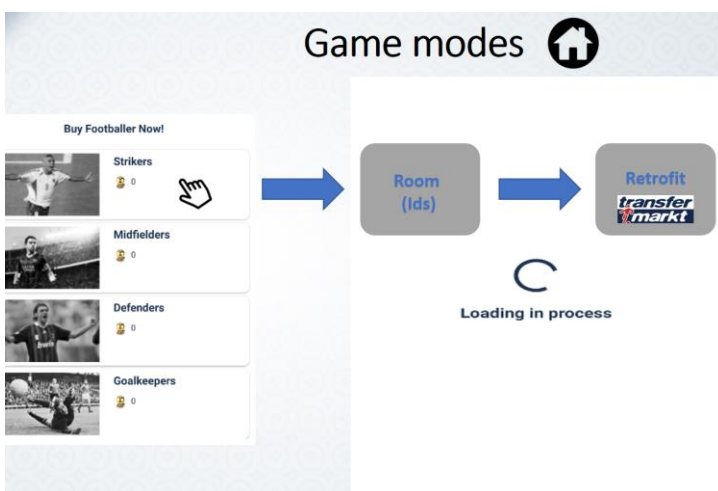
В этом фрагменте представлена краткая информация о сути приложения, а внизу находится TextView, при клике на которую вы перейдете на новый фрагмент с WebView настроенным на показ сайта <https://www.transfermarkt.com/>.

Statistics:



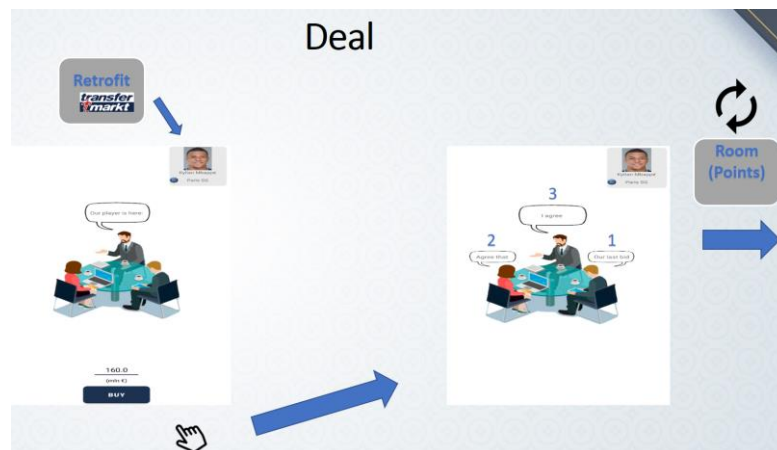
Данный фрагмент содержит краткую статистику, получаемую из **Room Database “Points”**, а так же отображает любимый режим игры.

Game Modes:



Это стартовый фрагмент приложения и домашний фрагмент **Drawer**. Здесь отображается список режимов игры и количество успешных сделок в каждом из них в виде золотого мяча. По клику на любой режим скрывается список игровых режимов и отображается **Progress Bar** пока данные для текущей сделки не подгрузятся. Для формирования базового url-адреса запроса при помощи **Retrofit** необходим заранее подготовленный id футболиста, который случайно добывается из заранее составленной **Room Database “Ids”**. Далее происходит переход на фрагмент **Deal**.

Deal:



В данном фрагменте и происходит сама сделка. В начале сверху справа отображается портрет и имя игрока на продажу, а вы должны ввести нужную сумму. После нажатия на кнопку **buy** анализируется введенная сумма и в хронологическом порядке всплывают строчки диалога, зависящие от введенной суммы. Когда диалог заканчивается, то обновляются данные в **Room Database “Points”** и происходит переход на фрагмент результата сделки **Result**.

Result:



Собственно заключительный фрагмент сделки, где отображается ее результат и реальная трансферная стоимость ранее показанного футболиста