

**Конкурсное задание**

**по компетенции**

**«Разработка мобильных приложений»**

Разработчик задания: Иванова Л.С.

Соавтор: Климович С.В.



Сессия 4

Необходимо разработать мобильное приложение ДЛЯ ЧАСОВ.

В работе необходимо использовать систему контроля версий Git. <https://gitmobile.radiotech.su>: Для входа используйте учетную запись вида wsruserX, где X – это номер участника. Необходимо загрузить каждую сессию в отдельную ветку с именем “Session-X”, где Х – это номер сессии. Для каждого проекта необходим отдельный репозиторий.

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки с помощью диалогового окна.

Необходимо строго следовать предложенному дизайну. Макеты приложения доступны по ссылке: https://www.figma.com/file/OtUJOQ8L1EScJqhRb67OW3/%D0%A0%D0%A7-%D0%A14?node-id=0%3A1

Во время работы не будет доступа в Интернет, кроме документации и API. Описание протокола API доступно по ссылке:

https://app.swaggerhub.com/apis-docs/WorldSkills-MAD/WorldCinema/1.0.0

Проект приложения должен быть структурирован по экранам, то есть исходные файлы конкретного экрана должны быть в соответствующей папке. Общие для нескольких экранов классы необходимо поместить в папку common.

Необходимо реализовать следующий функционал:

1. Создайте проект приложения для smart-часов. Настройте иконку приложения согласно макету.
2. Реализуйте экран SignIn Screen согласно макету:
   * При нажатии на кнопку "Войти" необходимо проверять поля для ввода на пустоту, а также email на корректность (требования к email описаны в документации к API). При некорректном заполнении необходимо отобразить ошибку с помощью диалогового окна. При корректном заполнении формы необходимо отправить на сервер соответствующий запрос.
   * При успешной авторизации необходимо осуществлять переход на экран Main Screen. При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.
3. Реализуйте экран Main Screen согласно макету. При нажатии на иконку должен осуществляться переход на соответствующий экран. Если экран не описан в Задании - нужно отобразить экран с надписью “В разработке”. При нажатии на кнопку Cancel (для Android - при свайпе вправо) нужно возвращаться на SignIn Screen.
4. Реализуйте экран Chat List Screen согласно макету:
   * Данные необходимо запрашивать с сервера.
   * Вместо количества непрочитанных сообщений необходимо отобразить случайное целое число.
5. Реализуйте экран с подборкой фильмов Compilation Screen. Дизайнер не предоставил макет, поэтому необходимо спроектировать его самостоятельно с учетом рекомендаций конкретной целевой платформы:
   * Для получения списка фильмов используйте запрос /usermovies с параметром filter = compilation. Для проверки данного функционала используйте пользователя с созданными подборками:

login: [test@mail.ru](mailto:test@mail.ru)

password: test

* + На экране необходимо отобразить горизонтальный список фильмов с возможностью прокрутки списка по горизонтали с помощью жеста swipe. Для каждого фильма подборки необходимо отобразить постер и две кнопки: кнопку удаления из подборки и кнопку добавления фильма в Избранное. Следует соблюдать цветовую схему приложения и основные принципы построения пользовательского интерфейса соответствующей платформы.
  + При нажатии на кнопку "Удалить из подборки" необходимо отправить на сервер запрос удаления текущего фильма.
  + При получении ошибки от сервера необходимо отобразить ее с помощью диалогового окна.
  + При нажатии на кнопку “Добавить в Избранное” необходимо изменить внешний вид кнопки (иконка разбитого сердца на макете), сохранить информацию о фильме в памяти устройства. При повторном нажатии на кнопку необходимо удалять фильм из Избранного.
  + Необходимо добавить возможность возврата на предыдущий экран любым способом.

1. Спроектируйте и реализ уйте экран Favorites Screen:
   * На данном экране необходимо отобразить список избранных фильмов. Для каждого фильма необходимо добавить постер, название, кнопку “Удалить”.
   * При нажатии на кнопку “Удалить” необходимо удалять фильм из списка.
   * Следует соблюдать цветовую схему приложения и основные принципы построения пользовательского интерфейса соответствующей платформы.
   * Необходимо добавить возможность возврата на предыдущий экран любым способом.