3 Сессия

**Общее**

Необходимо разработать мобильное приложение для смартфона, удовлетворяющее следующим требованиям:

Минимальная версия ОС, поддерживаемая приложением, должна быть: Android - 13.0, iOS - 14.0.

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

Все проекты проверяются с Git репозиториев. Необходимо загрузить каждую сессию в отдельную ветку с именем «Session\_Х», где Х – это номер сессии. По завершению каждой сессии необходимо делать средствами GitHub Merge слияние с основной веткой, которая должна называться «Main», при этом ветка удаляться не должна.

В качестве бэкенда будет использован Supabase. Авторизация в нем будет происходить через выданный аккаунт GitHub.

**Необходимо строго следовать предложенному дизайну.**

**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/MluNlGZBfxE45DUUlJEEdx/OECH-APP?type=design&node-id=14-7747&mode=design&t=mEbo48F3pMKRk1S0-0>

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](https://docs.google.com/document/d/1DHGJzhbW0XN6D1P-USjFZkrPoljXKINbpMohblCme8I/edit?usp=sharing)), 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.

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.

Все медиа ресурсы должны кэшироваться.

**Сессия 3**

1. Создайте экран «Home», как на макете:

* Реализовать горизонтальный скролл рекламы для просмотра.
* При нажатии на блок меню, появляется выделение, соответствующее макету.
* Реализуйте через строку поиска вывод активных заказов по адресу доставки или по содержимому заказа, осуществите переход на экран «Tracking Package».
* Сведения о пользователе берутся с сервера.
* Изображение для рекламы берется с сервера.
* Реализуйте кэширование медиа-ресурсов рекламного блока.

2. При нажатии на соответствующие кнопки («Send a package», «Fund your wallet») осуществить переход на соответствующие экраны («Send a package», «Wallet»).

3. Создайте экран «Send a package», как на макете:

* Реализуйте возможность возврата на экран «Home».
* Если поля ввода заполнены, при нажатии на кнопку «Next» формируется трек-номер при помощи UUID, который должен соответствовать паттерну: R-\*сгенерированный код\* и осуществляется переход на экран «Order Result».
* При условии заполнения всех обязательных полей, осуществляется отправка данных на сервер.
* Реализуйте функционал оформления доставки: адрес и страна, откуда доставить формируется на основе геокодирования данных местоположения устройства.

4. Создайте экран «Order Result» как на макете:

* При нажатии на кнопку «Edit package» осуществляется возврат на предыдущий экран для редактирования введенных данных.
* Все данные на экране берутся с предыдущего.
* Поле «Delivery Charges» рассчитывается по формуле 5 \* на каждые 10 километров.
* Поле «Instant Delivery» - фиксированное произвольное значение, которое появляется, если нажата галочка «Instant Delivery» на предыдущем экране.
* Поле «Tax» – 10% от (Delivery Charges + Instant Delivery).
* Необходимо реализовать подсчёт итоговой суммы.
* Данные о доставке приходят с сервера.
* При нажатии на кнопку «Make payment» осуществляется переход на экран «Add Payment method».

5. Создайте экран «Add Payment method», как на макете:

− Реализуйте возможность возврата к предыдущему экрану.

* При выборе способом оплаты «Pay with wallet»:
* Если баланс внутреннего кошелька ниже итоговой суммы вывести диалоговое окно, как на макете «POPUP Error», при нажатии на кнопку «ок» закрыть диалоговое окно и вернуться к экрану «Add Payment method».
* Если средств хватает, перейти на экран «In Process».

− При выборе способом оплаты «кредиткой/дебетовой картой» и нажатии на кнопку «Pay» осуществить переход на экран «Payment».

6. Создайте экран «Payment», как на макете:

− Реализуйте возможность возврата к предыдущему экрану. При нажатии на кнопку «Add Card», осуществить переход на экран «Add Card».

* + При выборе карты и нажатии на кнопку «Pay» осуществить переход на экран «In Process».

7. Создайте экран «Add Card», как на макете:

* + Реализуйте отправку запроса на сервер для добавления карты.
  + Экран «Add Card». При нажатии на кнопку «Save Card» осуществить возврат к экрану «Payment», новая карта должна быть добавлена в список карт, если поля заполнены. Реализуйте возможность возврата к предыдущему экрану.

8. Создайте экран «In Process», как на макете:

* + Реализуйте анимацию вращения (3 полных оборота) в процессе осуществления оплаты, как на макете, после чего осуществить переход к экрану «Successfull».

9. Создайте экран «Successfull», как на макете:

* При нажатии на кнопку «Go back to homepage» осуществляется переход на экран «Home».

10. Создайте экран «Wallet», как на макете:

− Реализуйте возможность скрытия текущего баланса (данные о балансе заменяются «решетками») и отображения его посредством поворота экрана устройства вниз и обратно: на один поворот баланс скрывается, на второй отображается.

− Выведите с сервера пролистываемый список истории транзакций, отсортированный по дате.

− Сведения о балансе берутся с сервера.

* + При нажатии на кнопку «Top up wallet» осуществить переход на экран «Select Card».

11. Создайте экран «Select Card», как на макете:

− Реализуйте возможность возврата к предыдущему экрану, при выборе карты и нажатии на кнопку «Top Up» осуществить переход на экран «In Process», при нажатии на кнопку «Add Card» осуществите переход на экран «Add Card».

12. На экранах «Payment» и «Select Card» реализовать возможность удаления карты.

13. Создайте экран «Top Up», как на макете:

* + Реализуйте возможность возврата к предыдущему экрану.
  + Сведения о карте берутся с сервера.
  + Если поля заполнены, при нажатии на кнопку «Pay» прибавить сумму из поля «Amount» к общему балансу кошелька и перейти на экран «In Process».