4 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 4**

Для карт будет использоваться API Yandex Maps.

Токен: d1969b60-f742-4724-b935-64da2d3d39b9

1. Создайте экран «Current Orders», как на макете:

* Выведите с сервера пролистываемый список активных заказов.
* При нажатии на заказ осуществите переход на экран «Tracking Package».

1. Создайте экран «Tracking Package», как на макете:

* Реализуйте возможность масштабирования, перемещения и поворота карты посредством жестов.
* На экране отображается в реальном времени текущее состояние доставки.
* Данные для построения маршрута на карте берутся с сервера (точки).
* Номер трека берется с сервера.
* Данные о состояниях доставки берутся с сервера.
* Состояние доставки обновляется при его изменении (после обновления статуса на сервере, в приложении также должно отобразиться изменение статуса).
* При нажатии на кнопку «View Package Info» осуществляется переход на экран «Current Package Info».

1. Создайте экран «Current Package Info», как на макете:

* Реализуйте возможность возврата на предыдущий экран, при нажатии кнопку «Received» осуществляется переход на экран «In Process Delivery», при нажатии на кнопку «Technical Support» осуществляется переход на экран «Chat».
* Сведения о доставке берутся с сервера.

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

* Реализуйте анимацию вращения (3 полных оборота), после чего осуществите переход к экрану «Delivery Successful».

1. Создайте экран «Delivery Successful», как на макете:

* При нажатии на кнопку «Leave a review» осуществить переход на экран «Leaving Review», при нажатии на кнопку «Done» осуществить переход на экран «Home».

1. Создайте экран «Leaving Review», как на макете:

* Реализуйте возможность добавления отзыва и оценки.
* Сведения о выставленной оценке отправляются на сервер.
* Содержимое отзыва отправляется на сервер.
* Если выставлена оценка, при нажатии на кнопку «Send Review» осуществляется переход на экран «Successfull».

1. При нажатии на кнопку «Notification» на экране «Profile» осуществить переход на экран «Notification».
2. Создайте экран «Notification», как на макете:

* Реализуйте возможность возврата на предыдущий экран.
* Как только статус заказа меняется, выведите с сервера пролистываемый список уведомлений (изменение статусов заказов).
* Реализуйте возможность удаления уведомлений.