



Messenger App

ფინალური (ჯგუფური) დავალება, 40 ქულა

ამ დავალებაში თქვენი მიზანია შექმნათ მესიჯინგის აპლიკაცია. აპლიკაცია უნდა შეიცავდეს შემდეგ ფუნქციონალს: მომხმარებლების ავტორიზაცია/რეგისტრაცია, აპლიკაციაში დარეგისტრირებული მომხმარებლების მოძიება და მათთან მიმოწერის დაწყება, მიმოწერის შენახვა და შენახული მიმოწერის გაგრძელება ნებისმიერ დროს. ეს ყველაფერი უნდა მოხდეს firebase-ის სერვისების გამოყენებით.

ავტორიზაცია / რეგისტრაცია

	
<input type="text" value="Enter your nickname"/>	<input type="text" value="Enter your nickname"/>
<input type="password" value="Enter your password"/>	<input type="password" value="Enter your password"/>
<input type="button" value="SIGN IN"/>	<input type="button" value="What I do"/>
<input type="button" value="Not registered? SIGN UP"/>	<input type="button" value="SIGN UP"/>

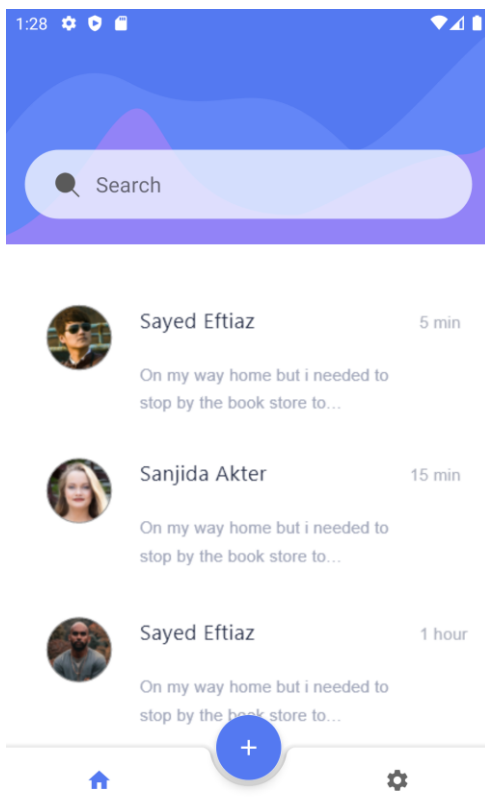
ავტორიზაცია (გვერდი 1)

რეგისტრაცია (გვერდი 2)

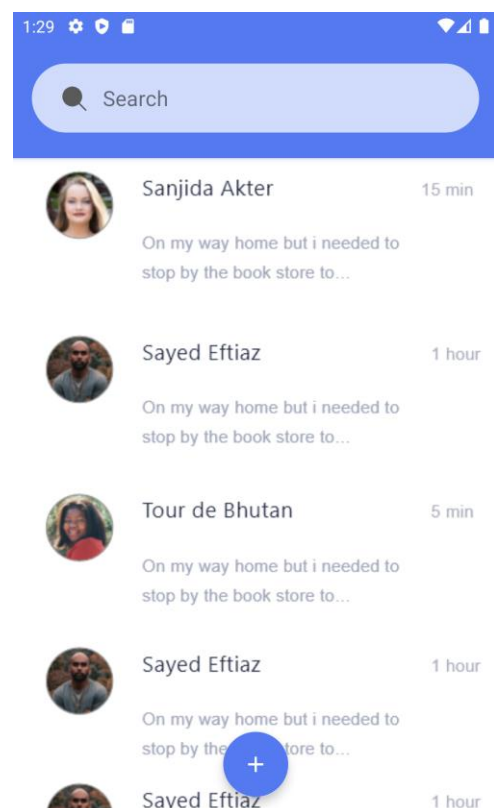
აპლიკაციის გახსნისას თუ მომხმარებელი არ არის დალოგინებული, უნდა გაიხსნას ავტორიზაციის გვერდი. მომხმარებლის სახელით და პაროლით უნდა შევძლოთ აპლიკაციაში ავტორიზაციის გავლა. SIGN UP ღილაკის დახმარებით უნდა გაიხსნას რეგისტრაციის გვერდი. რეგისტრაციისას აუცილებელია სამივე პარამეტრის შეყვანა:

nickname (რომელიც უნიკალური უნდა იყოს), პაროლი და პროფესია. რომელიმე ველის გამოტოვების შემთხვევაში, მომხმარებელთან უნდა გამოვიდეს შესაბამისი შეტყობინება, ნებისმიერი სახით. წარუმატებელი ავტორიზაცია/რეგისტრაციისას ასევე უნდა გამოვიდეს შესაბამისი შეტყობინება.

მთავარი გვერდები



მთავარი გვერდი



მთავარი გვერდი ასქროლვის შემდეგ

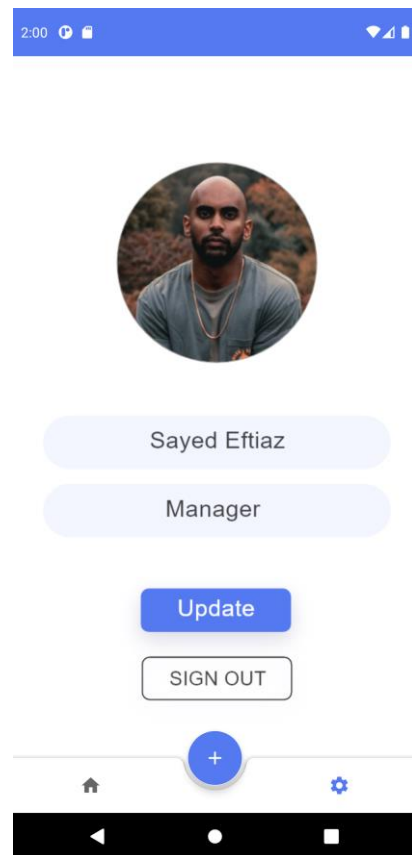
ამ გვერდზე მოხვედრა შეგვიძლია ორ შემთხვევაში: ავტორიზაცია/რეგისტრაციის მერე და იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი დამახსოვრებულია აპლიკაციაში.

- გვერდის header არის collapsing toolbar, პირველ სკრინში ჩანს მისი expanded ვიუ, ხოლო მეორეში collapsed.
- ჰედერში გვაქვს ასევე ძეზნის ველი, საიდანაც შემიძლია ქონვერსეიშენების გაფილტვრა მომხმარებლის სახელის მიხედვით.

- გვერდის მონაცემები წარმოადგებს მომხმარებლის საუბრების ლისტს. ლისტის აითემი შეიცავს 4 პარამეტრს: მომხმარებლის ფოტოს, მომხმარებლის სახელს, ბოლოს გაგზავნილ შეტყობინებასა და თარიღს. თარიღი უნდა გამოვიდეს შემდეგი ფორმატით: თუ 1 საათზე ნაკლებია ბოლო მესიჯის გაგზავნიდან გასული - რამდენი წუთის წინ იყო მესიჯი გაგზავნილი, თუ 1 დღეზე ნაკლებია - რამდენი საათის წინ იყო გაგზავნილი ბოლო მესიჯი, დანარჩენ შემთხვევებში ბოლო მესიჯის გაგზავნის რიცხვი და თვე ფორმატით: 5 JUN.
- გვერდის footer ში გვაქვს Bottom navigation app bar და floating action button. ნავიგაცია შეიცავს 2 მენიუს აითემს: პირელი ხსნის მთავარ გვერდს, ხოლო მეორე პროფილის ვიუს. ექშენ ბათონი ხსნის მომხმარებლების ჩამონათვალის გვერდს. ნავიგეიშენ ბარი უნდა დაიმალოს ასქროლვასთან ერთად და უნდა გამოჩნდეს როცა სქროლვა მორჩება.

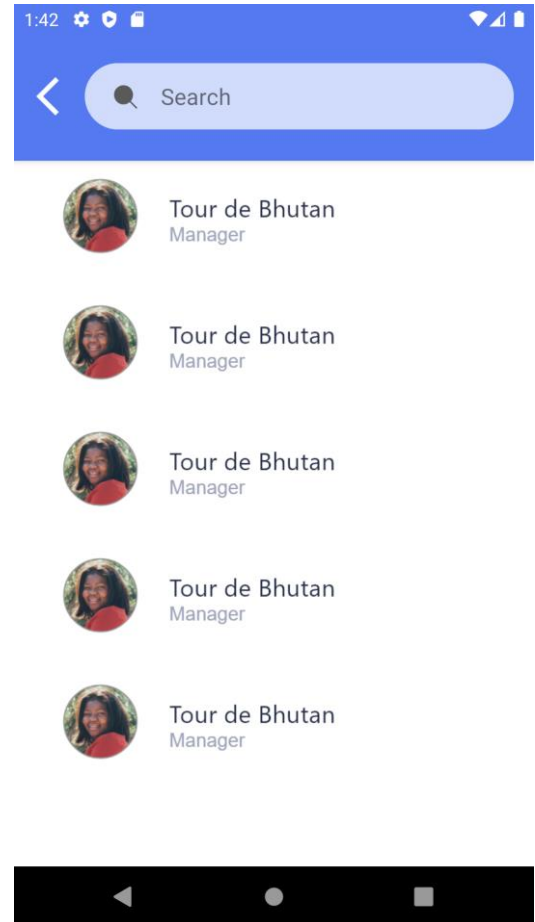
პროფილის გვერდი

- პროფილის გვერდზე შესვლისას უნდა დაგვხვდეს შევსებული მომხმარებლის მონაცემები.
- უნდა შემეძლოს პროფილის ფოტოს დაყენება/შეცვლა. სურათზე ხელის დაჭერით უნდა გაიხსნას ფოტოების გალერეა და იქიდან უნდა შემეძლოს ფოტოს არჩევა.
- ასევე უნდა შეიძლებოდეს ნიკნეიმის და პროფესიის შეცვლა
- ამ გვერდიდან უნდა შემეძლოს აპლიკაციიდან გამოსვლა

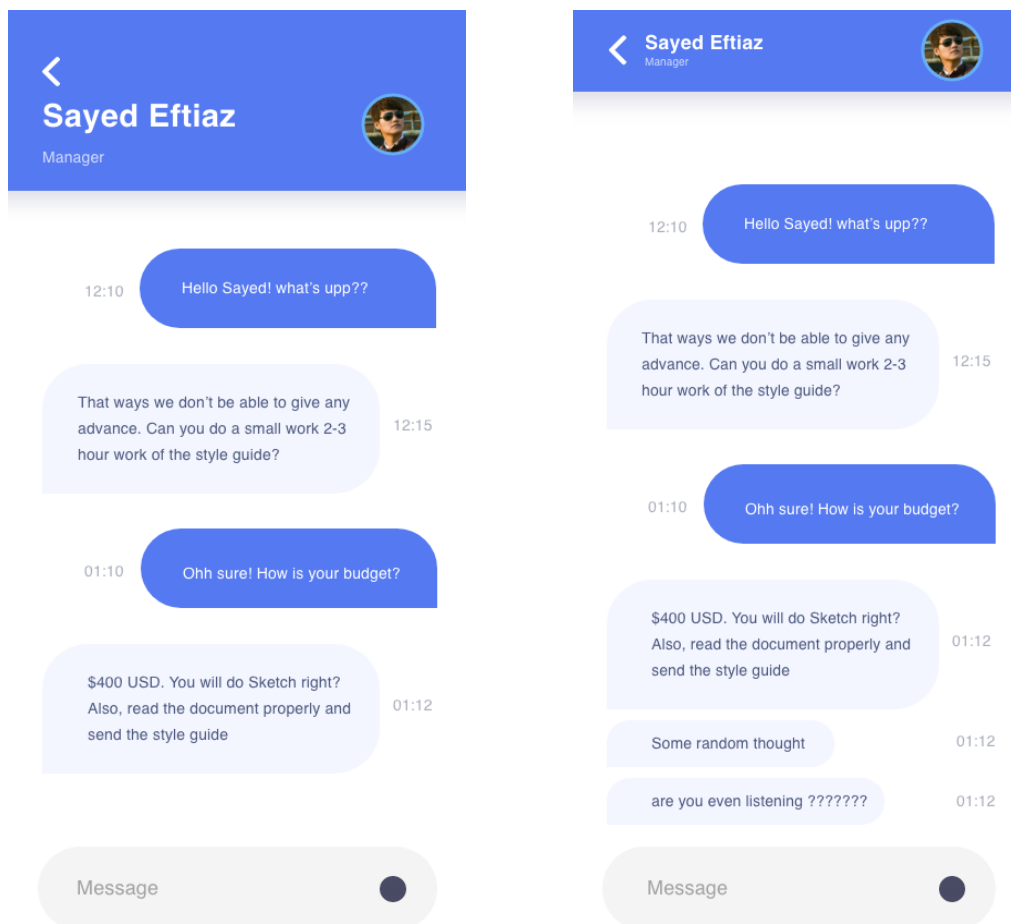


მომხმარებლების ძებნის გვერდი

- ამ გვერდზე შესვლისას უნდა ჩაიტვირთოს აპლიკაციაში დარეგისტრირებული მომხმარებლების სია ე.წ. Lazy Loading-ით.
- ამ გვერდიდანვე უნდა შემეძლოს მომხმარებლების მოძებნა სერვერზე. ძებნა უნდა დაიწყოს 3 სიმბოლოს აკრეფვის მერე და სერვერზე ქოლი უნდა გაეშვას მხოლოს წერის შეწყვეტის მერე (Debounce). თუ შეყვანილი მონაცემებით ვერ მოძებნა მომხმარებელი, უნდა გამოვიდეს შესაბამისი შეტყობინება.
- მომხმარებლის სიაში უნდა გამოვიდეს ფოტო, სახელი და პროფესია.
- არჩევის შემთხვევაში უნდა გამიხსნას ჩატის გვერდი.
- ბექის ლილაკზე დაჭერით ვბრუნდებით მთავარ გვერდზე.



ჩატის გვერდი



ამ გვერდზე მოხვედრა შეიძლება ორი ადგილიდან: მთავარ გვერდზე ქოვერსეიშენების ჩამონათვალიდან და მომხმარებლის არჩევის გვერდიდან. გვერდის ჰედერი ასქროლვის შემდეგ ხდება collapsed. ჰედერში არის გამოტანილი ინფორმაცია მომხმარებლის შესახებ. ამ გვერდიდან უნდა შემეძლოს მესიჯის გაგზავნა და ასევე ლაივში გამოგზავნილი მესიჯების მიღება. მარჯვენა მხარეს არის გაგზავნილი შეტყობინებები ხოლო მარცხენა მხარეს მიღებული. ბექის ღილაკს გადავყავართ მთავარ გვერდზე, სადაც გვხვდება დააფდეითებული მონაცემები. მესიჯის აკრეფვისას კლავიატურა არ უნდა დაეფაროს მესიჯის ველს (კლავიატურას უნდა აყვეს). ახალი მესიჯები უნდა დაემატოს ეკრანის ბოლოს.

ზოგადი დეტალები:

- სერვერიდან მონაცემების წამოღებისას სანამ მომაცემები ლოადდება აუცილებელია ვაჩვენოთ ლოადერი (ნებისმიერი ტიპის, შეგიძლიათ ბიბლიოთეკის გამოყენებაც).

PLEASE WAIT...



- სერვერიდან ერორის დაბრუნების შემთხვევაში აუცილებელია ვაჩვენოთ ერორის მესიჯი ნებისმიერი ფორმით.
- თუ მონაცემები არ გვაქვს რომელიმე გვერდზე, ვაჩვენოთ შესაბამისი მესიჯი ნებისმიერი ფორმით.
- აპლიკაცია უნდა იყოს აწყობილი სკრინების მიხედვით.
- ფერები აიღეთ სკრინებიდან
- აიკონები, რაც არ იქნება მიზნული დავალებაზე, დაამატეთ ანდროიდ სტუდიოს კლიპარტებიდან
- სლიენტის ფოტოების ფლეისჰოლდერად გამოუყენეთ რესურსებში ატვირთული შესაბამისი ფაილი.

ტექნიკური დეტალები:

- პროექტის შექმნისას Package name-ში აუცილებელია რომ დომეინის ადგილას მიუთითოთ თქვენი სახელის ინიციალი და გვარი: მაგ. ge.ezarkua.{projectname}
- პროექტი უნდა იყოს ატვირთული გიტზე, სადაც საშუალება იქნება კომიტების მეშვეობით გარკვევა ჯგუფის რომელი წევრის მიერ რა ფუნქციონალი არის გაკეთებული.
- პროექტი უნდა დაიწეროს კოტლინზე.
- დავალება უნდა დაიწეროს MVP Design Pattern-ის გამოყენებით
- ზომები, ფერები, ტექსტები გაიტანეთ შესაბამის xml-ის ფაილებში.
- სკრინები აუცილებელია მორგებული იყოს სხვადასხვა ზომის ეკრანზე.
- აპლიკაცია არ უნდა იქრაშეზღუდოს.

- აუცილებელია, აპლიკაცია ასახავდეს აქტიურ სკრინებში არსებულ შესაბამის მონაცემებს.
- სხვადასხვა დამხმარე ფუნქციებისთვის, როგორიცაა მაგალითად თარიღის ფორმატირება, გამოიყენეთ kotlin extension-ები
- მონაცემების შესანახად გამოიყენეთ firebase ის Realtime database
- ფაილების სერვერზე შესანახად გამოიყენეთ firebase cloud storage