

Тестовое задание

Разработка мобильного приложения на Flutter для библиотеки спортивных упражнений

Цель задания: Создайте мобильное приложение на Flutter, которое позволит пользователям просматривать, добавлять и редактировать список различных спортивных упражнений. Аутентификация не требуется.

Основные требования:

1. Приложение должно иметь минимум два экрана: один для отображения списка упражнений и один для добавления/редактирования упражнения.
2. Каждое упражнение должно иметь следующие атрибуты:
 - Название упражнения
 - Описание
 - Тип упражнения (кардио, силовые, растяжка, и т.д.)
 - Уровень сложности (начальный, средний, продвинутый)
 - Продолжительность выполнения
 - Рекомендуемое количество повторений и подходов
3. Использовать state management решение для управления состоянием приложения (например, Provider, BLoC или Redux).
4. Осуществить хранение данных локально на устройстве пользователя (например, с помощью пакета shared_preferences или базы данных SQLite с использованием пакета sqflite).
5. Добавление и редактирование упражнений должно выполняться в модальном окне или на отдельном экране с возможностью возврата к списку упражнений.
6. UI/UX должен быть интуитивно понятным и пользовательски ориентированным.
7. Написать unit-тесты для бизнес-логики (например, с использованием пакета flutter_test).

Результаты:

1. Исходный код приложения разместить в публичном репозитории на GitHub.
2. Приложение должно успешно запускаться на как iOS, так и Android.
3. Предоставить gif или видео, демонстрирующие работу приложения.
4. Подготовить файл README с инструкциями по сборке и запуску приложения, а также общим описанием его функциональности.

Дополнительные плюсы:

- Применение анимации для улучшения пользовательского интерфейса.
- Наличие комментариев в коде и понятной архитектуры приложения.
- Внедрение дополнительной функциональности, например, поиска упражнений по названию или фильтрации по типу/уровню сложности.