

Зачетное задание 2

Формальные требования к зачету:

1. Задание должно быть сдано в виде коммита в репозиторий с исходными кодами согласно **дате в anytask**. Тем, кто сдал работу во время, добавляется 1 балл.
2. В качестве решения в anytask прикладывается ссылка на репозиторий.
3. Репозиторий должен содержать исходные коды.
4. Коммит для зачета должен быть помечен тегом **{номер задания}.{номер итерации}**, например, 2.0.
5. Приложение должно уметь собираться из консоли командой **./gradlew clean assembleRelease** из папки проекта.
6. Приложение должно быть опубликовано в Firebase с версией, которая соответствует гит тегу, и доступно для скачивания под аккаунтом *ys.minsk.md@yandex.ru*.
7. Набрать минимально необходимое количество баллов по каждому требованию или поразить приемную комиссию качеством исполнения.

Баллы:

За полную реализацию каждого пункта Требований дается 1 балл (если не указано иное), в противном случае дается 0 баллов.

Дизайн:

Если в Требованиях не указан дизайн элементов или представлено неполное описание функциональности, то ожидается соответствие тому, что описывалось в домашних заданиях.

Требования

1) Базовые требования к приложению (максимум 8 баллов, минимум 5)

Обязательно для зачета:

1. Приложение содержит уникальные иконки согласно material design: <https://material.io/guidelines/> Иконки должны быть созданы для всех типов экранов (ldpi, mdpi, hdpi, xhdpi, xxhdpi, xxxhdpi) и включать в себя иконку приложения, а также иконки для Welcome Page.
2. Название приложения является кратким и определяет автора.
3. Приложение реагирует на кнопку "Home" и может быть назначено Приложением по умолчанию, став таким образом лаунчером.
4. Приложение работает на android 5 и выше.
5. Приложение локализовано на 3 языка (Русский или Белорусский, Английский, Арабский или Иврит). Для локализации можно использовать сервис Яндекс.Перевод. Добавить на устройство локали, которых нет в настройках системы, можно с помощью специализированных приложений из GooglePlay, например, *MoreLocale2*.

Дополнительно:

6. Поддерживаются все ориентации.
7. Приложение работает на android 4.1 и выше.
8. Приложение локализовано на 10 языков, включая арабский, иврит и хинди.

2) WelcomePage (максимум 8 баллов, минимум 4)

Обязательно для зачета:

1. Представляет собой отдельную activity и несколько фрагментов (fragment).
2. Последними идут фрагменты с настройками выбора типа макета (4:6, 5:7) и темы приложения (светлая, темная). Область выбора должна быть кликабельна внутри всей области, ограниченной контуром. Дизайн элементов и цветовые схемы представлены в домашних Заданиях 4 и 5.
3. Переход между элементами происходит по кнопке "Далее" (0 баллов) или свайпом (1 балл). Допускается реализация перехода как только вперед, так и в обоих направлениях. С последнего элемента происходит переход на основную активити Список приложений.

Дополнительно:

4. Содержит индикатор текущей страницы без применения сторонних библиотек.
5. WelcomePage показывается при каждом запуске приложения до тех пор, пока не будет запущена активити Список приложений. После этого при повторном запуске приложения сразу открывается Список приложений.
6. На первом фрагменте в центре иконка приложения, название и приветственный текст. На нескольких последующих фрагментах произвольное описание какой-то функциональности. Примерный дизайн представлен в домашнем Задании 4.
7. Тема, выбранная пользователем, применяется сразу.
8. Настройки, выбранные пользователем, сохраняются и восстанавливаются при перезапуске активити.

3) Список приложений (максимум 5 баллов, минимум 3).

Обязательно для зачета:

1. Представляет собой отдельную activity и два основных экрана приложения: linearlayout и gridlayout (используется по умолчанию), реализованных на фрагментах (fragment). Оба экрана используются для отображения списка приложений. Тема и число ячеек в ряду задается в настройках. Дизайн представлен в домашних заданиях.
2. Переключение между экранами происходит через Navigation Drawer.
3. Navigation Drawer содержит пункты меню для переключения между экранами ("Сетка", "Список"), а также "Профиль" (для перехода на экран Профиль) и "Настройки" (для перехода на экран Настройки).

Дополнительно:

4. Переключение между экранами дополнительно можно реализовать с помощью жестов.
5. В Navigation Drawer заменить меню "Профиль" на хидер с фотографией и ФИ автора. По нажатию на фотографию открывается экран Профиль.

4) Настройки (максимум 4 балла, минимум 3)

Обязательно для зачета:

1. Экран настроек выглядит и имеет функциональность согласно домашнему Заданию 5 п.10 и п.11 (макет, тема и проч)
2. Изменяемые в настройках значения должны сразу же применяться к приложению.
3. Настройки сохраняются и восстанавливаются при перезапуске приложения и активити. Значения настроек синхронизированы с аналогичными на WelcomePage.

Дополнительно:

4. Реализовать кнопку Up для навигации на главный экран.

5) Профиль студента (максимум 4 баллов, минимум 2) - дополнительное задание

Обязательно для зачета:

1. Реализован в соответствии с видео: <https://clck.ru/Cd5go>
2. Содержит данные об авторе приложения: фотография, ФИ, телефон, email, карту, социальные сети, github account. Допускается использовать нереальные данные кроме фотографии и ФИ.

Дополнительно:

3. Реализовать кнопку Up для навигации на главный экран.
4. Реализовать возможность перехода по элементам профиля.