

**Конкурсное задание**

**по компетенции**

**«Разработка мобильных приложений»**

**Сессия 2**

Все проекты проверяются с Git репозиториев. Адрес http://62.113.111.138/. Для входа используйте учетную запись, которая была вам предоставлена. Необходимо загрузить каждую сессию в отдельную ветку с именем “Session-X”, где Х – это номер сессии.

Необходимо строго следовать предложенному дизайну. Макеты приложения доступны по ссылке: https://www.figma.com/file/Mmbsbw8FNKNs09fUjxX6zM/VOS-Session-2

Вы будете работать с REST API, доступ к которому у Вас будет на протяжении всех сессий.

Документация к API: https://app.swaggerhub.com/apis-docs/serk87/APIfood/1.0.0

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки с помощью диалогового окна.

Проект приложения должен быть структурирован по экранам, то есть исходные файлы конкретного экрана должны быть в соответствующей папке. Общие для нескольких экранов классы необходимо поместить в папку common.

Необходимо реализовать следующий функционал:

Все блюда добавленные в корзину должны храниться локально до момента осуществления заказа.

1. Доработайте экран MainScreen согласно макету:
   * Реализуйте рекламный блок согласно макету, реклама должна отображать контент из Admob.
   * Доработайте меню товаров, согласно макету Main Screen:
     1. При нажатии на конкретный товар ячейка меняет внешний вид как на макете, SelectedItemScreen. Прокрутка списка должна заблокироваться.
     2. При повторном нажатии вне управляющих элементов либо на иконку возврата, ячейка возвращается в исходный вид. Список должен вновь прокручиваться
     3. Реализуйте выбор количества товара с помощью соответствующих управляющих элементов.
     4. При нажатии на кнопку «Add to cart» товар добавляется в корзину, ячейка изменяется согласно экрану AddToCartScreen.
     5. При пролистывании товаров рекламный блок должен сворачиваться согласно макету SwipedMainScreen
     6. При нажатии на кнопку «More» должен осуществляться переход на экран OneItemScreen.
2. Реализуйте экран OneItemScreen согласно макету:
   * Необходимо реализовать перелистывание картинок по свайпу.
   * Под картинкой реализован индикатор изображений, цвет индикатора меняется в соответствии с выбранным изображением.
   * При нажатии на кнопку «AddToCart» товар добавляется в корзину в количестве 1 штуки.
3. Реализуйте экран History Screen согласно макету:
   * В случае отсутствия истории должен отображаться placeholder HistoryPlaceHolder.
   * При нажатии на историю должен осуществляться переход на экран CurrentHistoryOrder.
   * Данные историй берутся с сервера.
4. Реализуйте экран CurrentHistoryOrder согласно макету:
   * При нажатии кнопку «Repeat Order», блюда должны повторно добавляться в корзину, должен осуществляться переход на экран OrderScreen.
   * Данные конкретной истории берутся с сервера.
5. Реализуйте экран Order Screen согласно макету:
   * Блюда в корзине отображаются из локальных данных.
   * В случае отсутствия заказа должен отображаться placeholder OrderPlaceHolder.
   * Реализуйте возможности изменение количества блюда.
   * Долгое нажатие на блюдо удаляет его из корзины.
   * При нажатии на кнопку «Order Now» данные о заказе отправляются на сервер, дата отправляется в формате дата + время.