

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

Pexels App

Давайте представим, что нам была поставлена задача, которая объединяет в себе всю красоту и многообразие визуальных образов, подобно Pinterest. Однако, в этой версии, мы предлагаем создать платформу на базе Pexels API. Пользователи смогут легко находить вдохновляющие изображения с помощью поиска, а затем, при клике на каждую картинку, просматривать её детали.

Pexels API: [Link](#)

Figma: [Link](#)

Требуемый стек для приложения под Android:

Предлагается выбрать Compose подход:

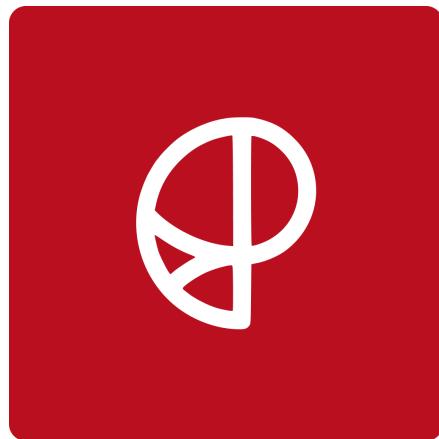
	Jetpack Compose
Language	Kotlin
Architecture	Single Activity, Clean Architecture, MVVM or MVI
Navigation	Compose Navigation/Navigation 3 (предпочтительно)
Dependency Injection	Hilt/Koin

Networking	Retrofit/Ktor
Concurrency	Coroutines+Flow
Storage	Room
Image Loading	Coil
Splash Screen	Splash Screen API or custom
Additional UI dependencies	Not recommended
Caching	Not restricted (can be Retrofit caching, Room, Coil, etc.)

Функциональные требования:

-  Обязательно
-  Опционально

Иконка приложения



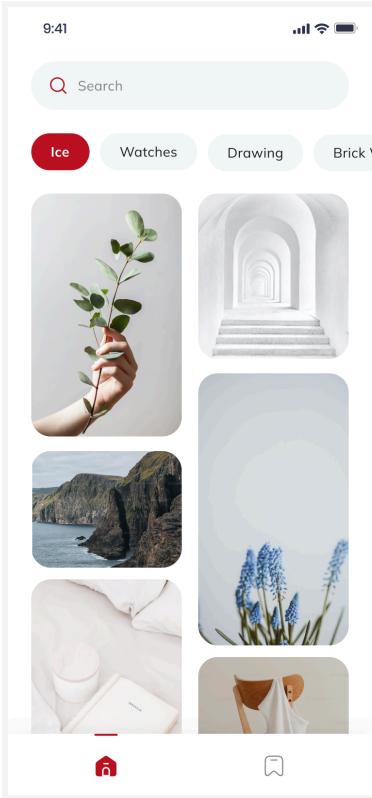
- AC1: Соответствие с Figma
- AC2: Адаптирована под Android 13 (Themed icons)

Splash Screen

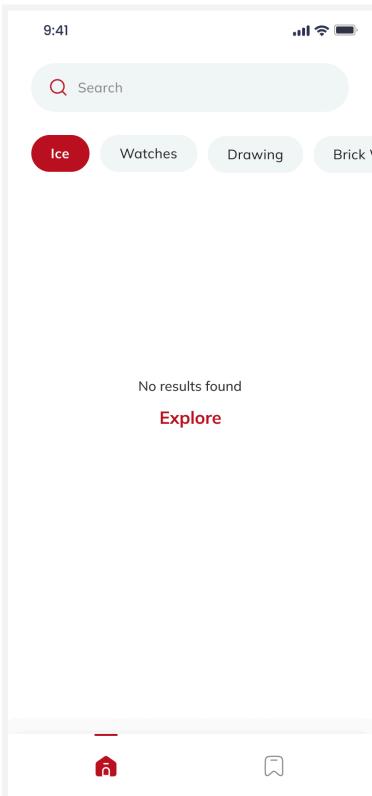


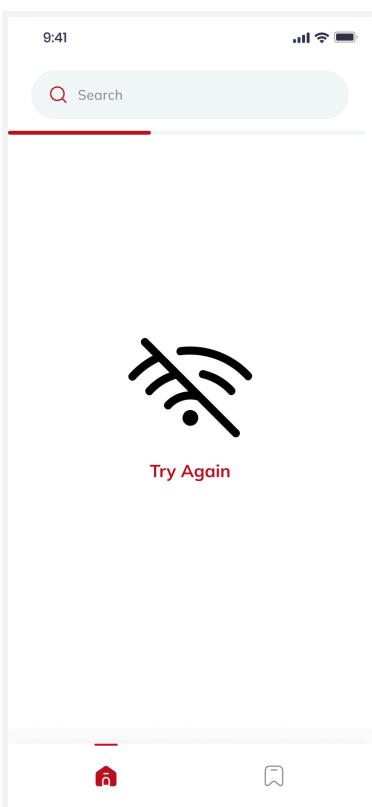
- AC1: Соответствие с Figma
- AC2: Анимация для иконки (может быть выбрана на свой вкус)
- AC3: Отображается до тех пор, пока не будут загружены данные для домашнего экрана

Home Screen



- AC1: Соответствие с Figma
- AC2: Search Bar должен иметь исчезающий при вводе hint и функционирующую иконку очистки ввода, если поле не пустое
- AC3: По умолчанию на экран должны подгружаться 7 популярных заголовков (Featured Collections) и отображаться в виде горизонтального списка, привязанного к Search Bar
- AC4: По умолчанию секция с картинками отображает 30 популярных запросов (Curated) в виде вертикального списка в два столбца
- AC5: В случае, если данных нет, должна показываться заглушка об их отсутствии. Stub также должен содержать кнопку “Explore”, по нажатию на которую должен происходить запрос популярных изображений. Поле ввода при нажатии на текст должно быть очищено
- AC6: Во время процесса получения данных пользователь должен видеть горизонтальный progress bar. Он должен быть привязан к популярным заголовкам, если они есть. Если заголовков нет, progress bar отображается ниже Search Bar.





● AC7: Если получить данные не удалось по причине нестабильного соединения и нет необходимых данных в кэше, пользователь должен увидеть Network Stub с кнопкой “Try Again”. Если это произошло при запросе популярных изображений, по нажатию осуществляется повторный запрос популярных. Если это произошло при попытке получить данные по конкретному запросу, повторный запрос должен соответствовать тому, что пытался найти пользователь. Секцию заголовков (при наличии данных) и Search Bar при этом скрывать не нужно. Если соединение отсутствует, но есть данные в кэше при сетевом запросе, пользователь должен увидеть Toast-сообщение с текстом об отсутствии соединения

● AC8: Если при попытке сетевого запроса произошла ошибка, пользователь должен увидеть Toast-сообщение с понятным для него текстом ошибки

● AC9: Поиск через Search Bar должен осуществляться как по нажатию на кнопку поиска на клавиатуре, так и автоматически при вводе текста. Временной интервал для автоматического запроса должен быть user friendly

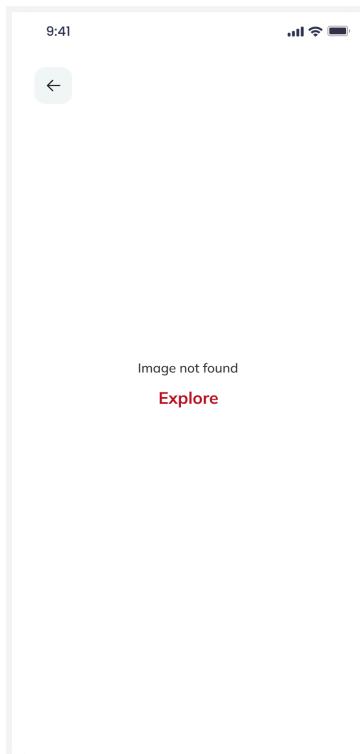
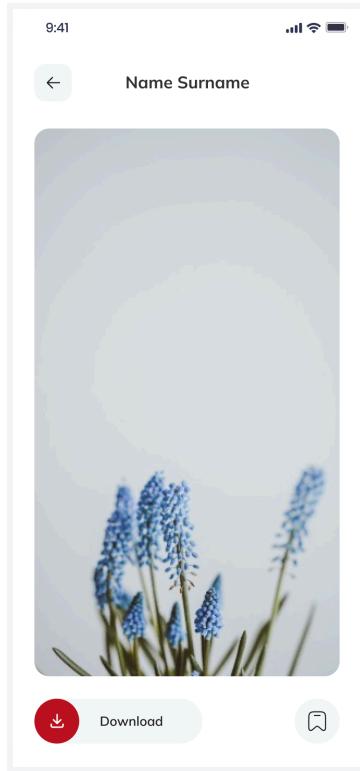
● AC10: По нажатию на заголовок под Search Bar, текст заголовка должен устанавливаться в поле ввода. Запрос данных по выбранному заголовку должен произойти без дополнительных действий

● AC11: Если заголовок был выбран или запрос соответствовал тексту одного из заголовков, он должен менять свое состояние на

активное. Если был выбран другой заголовок или произошел отличный от текста заголовка запрос, его состояние снова становится неактивным. По умолчанию все заголовки неактивны.

- AC12: В изображениях должен быть предусмотрен Placeholder
- AC13: По нажатию на изображение должен открываться экран деталей
- AC14: Популярные изображения и заголовки должны быть в кэше в течение 1 часа. В случае, если данные получить невозможно (не считая запросов, которые не вернули результатов), пользователь должен видеть кэшированные данные
- AC15: Активный заголовок всегда помещается в начало списка и, когда меняет свое состояние на неактивное, возвращается на исходную позицию с сохранением первоначального порядка
- AC16: Должна быть реализована пагинация по 30 элементов
- AC17: На экране присутствуют user friendly анимации
- AC18: Во время загрузки картинок отображаются шиммеры
- AC19: На картинках присутствует эффект нажатия

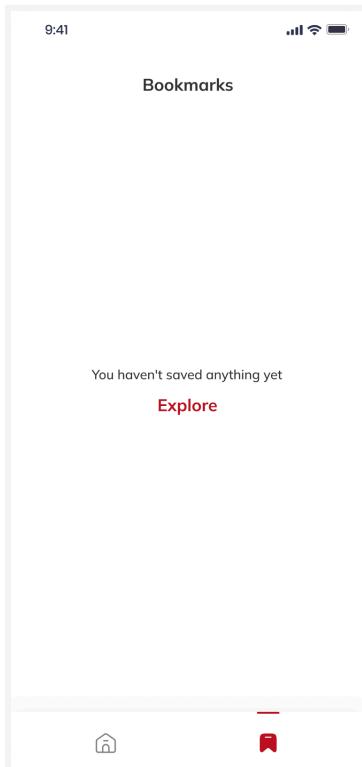
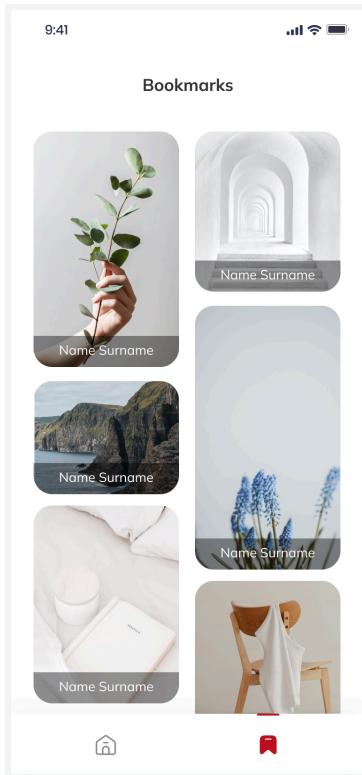
Details Screen



- AC1: Соответствие с Figma
- AC2: При переходе на экран осуществляется запрос на получение деталей изображения, которое было выбрано пользователем. Если мы попали на экран деталей с домашнего экрана - это сетевой запрос, если с экрана Bookmarks - запрос в базу данных
- AC3: Во время получения данных отображается progressbar между Top Bar и картинкой, аналогичный тому, что на Home
- AC4: В Top Bar отображается имя и фамилия автора изображения
- AC5: По нажатию на кнопку со стрелкой происходит перенаправление на экран назад
- AC6: Пользователю должно быть показано изображение с сохранением пропорций его размера. По ширине картинка всегда от края до края, но с выдержкой отступов
- AC7: По нажатию на кнопку “Download” должна начинаться загрузка изображения
- AC8: По нажатию на Bookmark кнопку картинка должна добавляться в избранное

- AC9: Нижняя секция с кнопками должна всегда отображаться под картинкой независимо от высоты изображения
- AC10: Если изображение добавлено в избранное, Bookmark кнопка должна изменить свое состояние на активное
- AC11: Если данные не удалось получить, должна отображаться заглушка с текстом “Image not found” и кнопкой “Explore”, которая перенаправляет на Home Screen
- AC12: У картинки должна быть возможность приближения жестом двумя пальцами. По окончании жеста картинка должна возвращаться в исходное состояние
- AC13: В случае неудачной загрузки изображения, пользователь должен увидеть Toast-сообщение с понятным ему текстом
- AC14: На экране присутствуют user friendly анимации

Bookmarks Screen



- AC1: Соответствие с Figma
- AC2: При переходе на экран осуществляется запрос в базу данных на получение избранных картинок
- AC3: Во время запроса отображается progressbar между списком и “Bookmarks” заголовком
- AC4: В отличие от списка на Home, элементы списка на Bookmarks содержат еще и автора
- AC5: При нажатии на картинку должен осуществляться переход на экран деталей
- AC6: Если сохраненные изображения отсутствуют, должна отображаться заглушка с текстом “You haven't saved anything yet” и кнопкой “Explore”, которая перенаправляет на Home Screen
- AC7: Должна быть реализована пагинация по 30 элементов
- AC8: На экране присутствуют user friendly анимации
- AC9: Во время загрузки картинок отображаются шиммеры
- AC10: На картинках присутствует эффект нажатия

General

- AC1: Нижняя навигационная панель соответствует Figma
- AC2: У иконок в навигационной панели есть активное и неактивное состояние, присутствует селектор в виде горизонтального индикатора
- AC3: При переходе между экранами отображается user friendly анимация
- AC4: В нижней навигационной панели должна быть анимация при смене активного экрана
- AC5: Приложение поддерживает темную тему в соответствии с системой
- AC6: Приложение должно поддерживать дополнительный язык - русский (в соответствии с системой)

Общие требования с проекту

Тестовое задание может быть выполнено в сроки, переданные от HR.
Исходный код должен быть размещен в открытом репозитории на
Github, Gitlab или Bitbucket. Take your time and enjoy coding!