

iOS Zadatak

Teniski Turnir

Potrebno je napraviti mobilnu aplikaciju koja će da prikaže listu sa igračima za određeni teniski turnir. Početni ekran treba da sadrži ime turnira za koji se prikazuju igrači (ID turnira se nalazi u okviru dokumenta u repozitorijumu i on će biti hardkodiran u aplikaciji). Klikom na ime turnira se otvaraju igrači za taj turnir. Ime turnira je proizvoljno. Na ekranu gde su izlistani igrači, prikazuju se osnovne informacije o igračima (ime, prezime, broj poena i rank). Rank se ne dobija od serera, već ga je potrebno izračunati. Igrač sa najvećim brojem poena ima najveći rank. Klikom na igrača iz liste se ide na detaljnu stranu, gde se prikazuju kompletne informacije o igraču. Postoji mogućnost za brisanje igrača. Postoji mogućnost za editovanje podataka o igraču.

Na strani sa listom igrača, postoji dugme (recimo gornji desni ugao), koje vodi na stranu za kreiranje novog igrača. Bitna napomena, moguće je brisati i editovati igrače čiji je ID turnira jednak onom turniru koji se gleda. Igrači koji nemaju vrednost za ID turnira, ne mogu da se brišu niti edituju, ali ih trebalo prikazati u listi. Lista igrača treba da sadrži sve igrače koji se dobijaju preko api poziva (one koji nemaju ID turnira i one koji imaju ID traženog turnira).

API doc se nalazi na linku: <http://internships-mobile.htec.co.rs/docs/>

Na početnoj strani u gornjem desnom uglu treba da postoji dugme "Draw". Klikom na dugme se otvara nova stranica sa parovima žreba za turnir. Za žreb koristiti samo prva 32 takmicara koji nemaju ID turnira. Prilikom žreba prvih 16 igrača sa najvećim brojem poena su povlašćeni. To znači da:

- prva 2 igrača ne smeju da se sretnu pre finala
- prva 4 pre polufinala
- prva 8 pre četvrtfinala
- prva 16 pre osmine finala

U prilogu je slika sa jednim od ispravnih mogućnosti za žreb. Svaki dolazak na ovaj ekran mora da generiše drugačiji kostur, ali gore navedena pravila ne smeju da se naruše. Na ovom ekranu podaci o igraču koji treba da se vide su: ime, prezime, broj bodova i slika.

Zadatak je potrebno zakačiti na podeljen bitbucket repozitorijum.

Bonus:

- Na početnoj strani implementirati paginaciju (parametri su **page** i **limit**, page kreće od 1).

- Implementirati keširanje podataka
- Napisati nekoliko UI/Unit testova

