6 Сессия

**Общее**

Необходимо разработать мобильное приложение для смартфона, удовлетворяющее следующим требованиям:

Минимальная версия ОС, поддерживаемая приложением, должна быть: Android - 11.0, iOS - 14.0.

В качестве бэкенда будет использован Supabase. Для авторизации в supabase используйте учетную запись, **выданную главным экспертом.**

**В работе необходимо использовать систему контроля версий Git, который предоставляет организатор.**

**Необходимо строго следовать предложенному дизайну.**

Необходимо осуществлять комментирование кода в созданных классах. Обязательны следующие комментарии:

* Описание назначения класса
* Дата создания
* Автор создания

При разработке проекта приложения вам необходимо использовать архитектуру (см.файл с описанием архитектуры), в которой будут разделены слои бизнес-логики, представлений и домена. Изменение бизнес-логики и/или представления одного из экранов не должно повлечь за собой изменение других экранов и нарушение работоспособности приложения, за исключением переходов. Допускается использование SupaBase.

Файлы проекта распределены по папкам в соответствии с архитектурой. Допустимо использование папки Common для общих файлов.

**Вся верстка должна быть адаптивной (следует учитывать разные размеры экранов). Необходимо:**

* **Избегать появления большого пустого пространства;**
* **Следить за отсутствием искажения элементов;**
* **Все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете;**
* **Учитывать расстояние между элементами;**
* **Используйте шрифты согласно макету.**
* **Дизайн предложен в Figma:**

**https://www.figma.com/file/guyXW190UglGSwE2CCyafu/OECH-APP-Final?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=lrg58KLyrOO3iQa5-0**

Необходимо во время сессии работать в ветке “Path-X”, где Х – это номер сессии. По завершению сессии необходимо сделать средствами Giltab Merge, с основной веткой, которая должна называться “main”, при этом ветка удалятся не должна.

* + - 1. Создайте презентацию:
  + Презентация должна быть рассчитана на разработчиков (Вы не должны продавать приложение!).
  + В презентации нужно рассказать о реализации приложения.
  + Показать схему классов.
  + Производительность.
  + Используемые архитектурные решения.
  + Используемые библиотеки или описание почему не использовались.

1. Подготовьте информацию для подготовки публикации приложения в магазине. Необходимо сохранить все разработанные материалы в папку Publication и загрузить вместе с проектом в систему контроля версий (Текстовые документы, изображения, APK (Архивный файл, файл сборки):
   * Создайте приложение с названием, «Фамилия + Delivery» (замените слово Фамилия на свою фамилию).
   * Приложение должно быть бесплатным.
   * Подготовьте иконки приложения для магазина (32х32, 64x64, 128x128).
   * Выберите Категорию.
   * Добавьте краткое описание.
   * Добавьте основное описание.
   * Добавьте Скриншоты приложения (необходимо загрузить все размеры необходимые для публикации на смартфон не менее 5 штук).