**Ссылка на приложение:**

[**https://bytebosses.ru**](https://bytebosses.ru)

использовать для входа как HR

**логин**: [hr@reksoft.ru](http://hr@reksoft.ru)

**пароль**: 123456

использовать для входа как соискатель (или новая регистрация с любым email)

**логин**: [cv@reksoft.ru](http://cv@reksoft.ru)

**пароль**: 123456

**Ссылка на код приложения** - <https://github.com/oper2k/reksoft.21>

**Ссылка на Figma:** <https://www.figma.com/design/AN6bOAutFh0lXTUg8ZbVQm/хакатон-HR?node-id=37-3962&t=c6tBMzaGuTxnKZQj-0>

**Ссылка на видео презентацию:** <https://disk.yandex.ru/d/UtlFnPmimM_fwA>

**Структура проекта:**

Папки:

**android/** - содержит специфические для платформы Android настройки, исходный код и ресурсы. Здесь находятся редактируемые файлы AnroidManifest.xml и build.gradle, а также ресурсная папка res (в которой, например, будет находиться иконка приложения для Android в различных разрешениях)

**assets/** - Эта папка содержит статические ресурсы, необходимые для приложения, такие как изображения, шрифты и аудиофайлы.

**ios/** - данная папка очень похожа на папку android, с тем отличием, что в ней находятся специфичные для платформы iOS файлы: настройки, исходный код и ресурсы. Здесь имеется папка Assets.xcassets, которая очень похожа на res в андроиде, а также файл Info.plist, похожий на AndroidManifest.xml. Если же у вас появится необходимость добавить специфичный для iOS.

**lib/** - именно в этой директории проводится основная работа по написанию кода. Изначально внутри находится только файлик main.dart, который содержит функцию main - точку входа в наше приложение.

**test/** - в данную папку будет добавлять код связанный с автоматическим тестированием.

**pubspec.lock** - автоматически генерируемый файл, основанный на файле .yaml. Он содержит подробную информацию обо всех зависимостях.

**pubspec.yaml** - это конфигурационный файл проекта. Здесь объявляются зависимости, которые необходимы проекту, подключаются необходимые шрифты и подключаются ассеты (картинки, иконки, аудио файлы и т.д.).

Основная папка проекта **lib/** имеет подпапки:

[**actions**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/actions) **–** экшен открытия диалогового окна

### [**auth**](https://github.com/oper2k/shik/tree/main/lib/auth) **-** все что связано с **авторизацией** пользователя в приложении

[**authentication**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/authentication) **–** экраны авторизации/регистрации/сброса пароля

### [**backend**](https://github.com/oper2k/shik/tree/main/lib/backend) **-** все что связано с коннектом к **базе данных**

[**custom\_code**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/custom_code) – часто используемые функции и экшены

**flutter\_flow –** папка коммпонентов фф которые мы использовали в разработке

[**main**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/main) **–** главные экраны приложения

**news –** экраны связанные с новостями

[**notifications**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/notifications) **-** экраны связанные суведомлениями

[**placeholders**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/placeholders) **–** заглушки пустых состояний (например, нет откликов, нет вакансий и тд)

[**profile**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/profile) **–** экраны связанные с профилем пользователей

[**vacancy**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/tree/main/lib/vacancy) **-** экраны связанные с вакансиями

[**app\_state.dart**](https://github.com/oper2k/reksoft.21/blob/main/lib/app_state.dart) **–** локальные переменные и состояния