

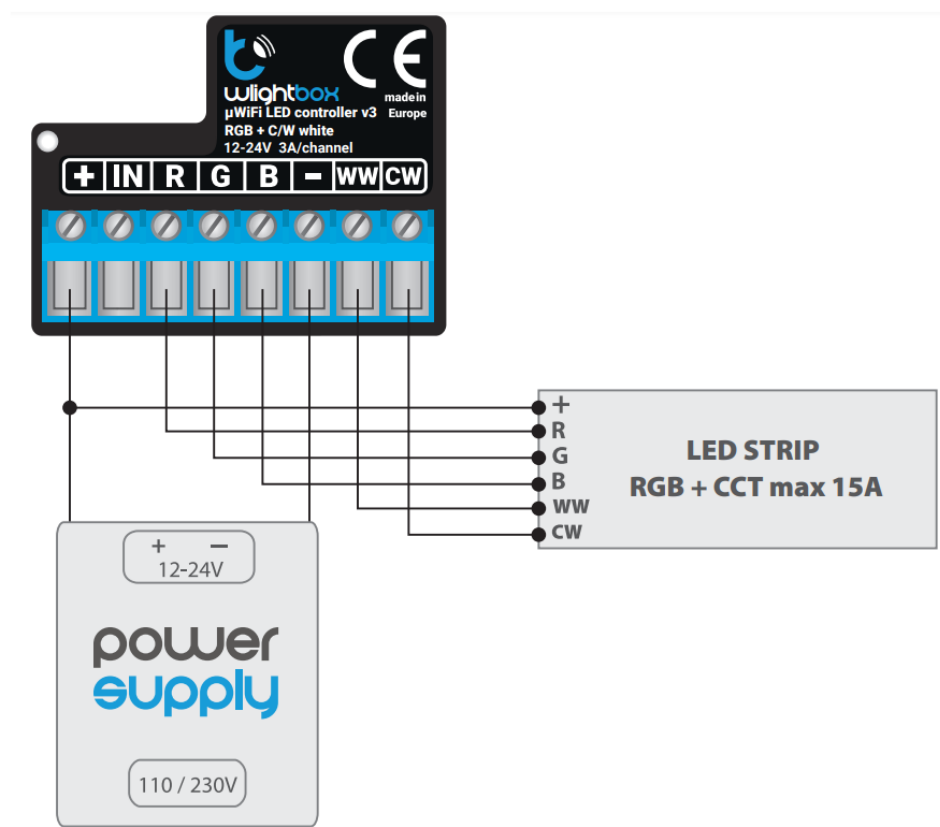
Cel zadania

Zadanie ma na celu sprawdzenie, czy poradzisz sobie z analizą dokumentacji przykładowego API i na jej podstawie uda Ci się stworzyć prostą bibliotekę .NET, którą inni mogliby wykorzystać jako SDK.

Wstęp

Jako nasze przykładowe API wybraliśmy to, którym posługują się urządzenia firmy BleBox. BleBox to polska firma z Wrocławia, która oferuje szeroką gamę sterowników dla tzw. inteligentnego domu. Na potrzeby tego zadania wybraliśmy moduł wLightBox który służy do sterowania listwami LED poprzez WiFi. Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej o tym module, możecie zajrzeć do jego [instrukcji obsługi](#).

Urządzenie zostało podłączone zgodnie z poniższym schematem i skonfigurowane do pracy w trybie RGB+CCT (znany również jako RGBWW). Oznacza to, że będziemy mogli kontrolować trzy podstawowe barwy światła i dodatkowo mieszać je z różnymi ustawieniami białego ciepłego i białego zimnego.





Treść zadania

Chcielibyśmy, abyś stworzył projekt w .NET (C#), który składać się będzie z dwóch części.

Pierwsza, najważniejsza, to reużywalna biblioteka ułatwiającej komunikację z wLightBox'em. Opis jego API znajdziesz [tutaj](#). Zakres implementacji tego API zależy od Ciebie. Biblioteka ma posłużyć Ci do stworzenia aplikacji opisanej w drugiej części zadania (poniżej).

Druga część to GUI. Chcielibyśmy mieć możliwość przetestowania Twojej biblioteki z prawdziwym urządzeniem i GUI bardzo by w tym pomogło. Nie narzucamy typu GUI, wszystko oprócz konsoli wchodzi w grę. Aspektu wizualnego nie będziemy szczególnie oceniać, gdyż to nie jest rekrutacja na frontendowca. Aplikacja musi umożliwiać minimum trzy rzeczy w dowolny sposób:

- ustawianie pożądanego koloru
- ustawianie pożądanego efektu
- informowanie na bieżąco, co aktualnie jest wyświetlane (jaki kolor lub jaki efekt)

Elementy podlegające ocenie

- kompletność wykonania zadania,
- jakość kodu (w tym API stworzonej biblioteki)
- adekwatność stosowania bibliotek/wzorców do rozwiązywanego problemu

Dodatkowe plusy za

- asynchroniczne metody w API
- pomysłowe i estetyczne GUI
- obsługę błędów
- testy jednostkowe

Jak dostarczyć zadanie

Prześlij nam link do repozytorium na GitHub gdzie umieściłeś rozwiązanie zadania. Jeżeli używasz jakiegoś skryptu budującego, opisz jak go wywołać w README. Jeżeli nie uda Ci się zrobić całego zadania, podeślij nam przynajmniej jego część i daj znać czego nie udało się zrobić i dlaczego. Kompletność rozwiązania jest elementem oceny, ale akceptujemy również rozwiązania niekompletne, które pokazują, że wiesz o co chodzi i widać, że posiadasz umiejętności, które możemy dalej rozwijać.



Co potem?

Staramy się na bieżąco sprawdzać nadesłane rozwiązania. Jeżeli Twoje rozwiązanie nie przejdzie wstępnej analizy, damy Ci o tym znać. W przeciwnym wypadku, zaprosimy Cię do kolejnego etapu rekrutacji, który będzie miał formę spotkania online. W jej trakcie będziemy chcieli Cię trochę lepiej poznać i porozmawiać na temat Twojego rozwiązania. Jeżeli nie będzie jakichś problemów technicznych, to nawet przetestujemy Twoje rozwiązanie z prawdziwym urządzeniem 😎

FAQ

TODO: Tu będą się pojawiać często zadawane przez Was pytania i odpowiedzi