Урок 11. Домашнее задание

# Задача 1

За основу можно взять приложение из домашнего задания урока 8. Там у нас приложение со списком данных и с реализованным поиском. Задача состоит в том, чтобы добавить архитектуру BLoC в данный проект. Должно быть как минимум три блока: для страницы со списком элементов, для страницы с поиском элементов и для страницы деталей элемента.

UI должен использовать state блока чтобы отрисовываться и должен сообщать блоку ивенты, чтобы блок изменял свое состояние. Ниоткуда еще UI не должен брать данные.

К примеру, на первой странице со списком элементов, блок может принимать в себя \_moviesRepository, и содержать ивент LoadMoreAssetsEvent. Когда блоку приходит такой ивент, он догружает список и возвращает новый стейт с новым списком элементов.

Каждая страница должна быть обернута в свой собственный BlocProvider, чтобы, уходя из этой страницы, блок уничножался и экономилась память.

# Задача 2

В этом же проекте реализовать репозиторий, который хранит список «Любимых» элементов. Пусть этот репозиторий хранит id любимых элементов в памяти, это значит, что при перезагрузке приложения он будет обнуляться, это нормально.

Добавить на каждый элемент кнопку с сердечком «Нравится», которая будет зарисована или пустая в зависимости от того, добавлен элемент в фавориты или не добавлен.

После чего создать страницу в Shell Page с любимыми элементами. Элемент можно добавить и убрать из любимых как из первой страницы, так и со страницы деталей и страницы любимых элементов.