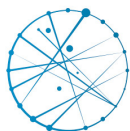




International
professional
development platform

МОДУЛЬ А КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ BRICS Future Skills & Tech Challenge 2024

ПО КОМПЕТЕНЦИИ «РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»



Общее описание

Необходимо подготовить основу для будущего приложения, а также разработать первичный функционал. Нужно учитывать, что в рамках всей разработки будет необходимо реализовать приложение для смартфона и TV.

Макеты приложения доступны по ссылке:

<https://www.figma.com/design/DkTGymOvcvnFvtOaKPrWpU/QuiziPeasy---A?node-id=0-1&t=dsuzuRvzvRpLeYF5-1>

Все результаты разработки необходимо сохранять в систему контроля версий, расположенной по ссылке: git.ws.skillmad.ru/brics2024/. Необходимо создавать ветки для каждого модуля, а в main/master ветке поддерживать актуальную версию приложения.

Все данные для работы доступны в сервисе Supabase: supabase.com

В случае добавления кнопок для перехода на другие страницы, то в случае, если функционал следующей страницы не предусмотрен текущей сессией, то необходимо просто открывать пустой экран.

В случае если отсутствует интернет-подключение, то приложение должно отображать соответствующее всплывающее сообщение.

В процессе выполнения запросов нужно отображать индикацию, чтобы пользователь понимал, что происходит обмен данными.

Во время выполнения задания вам запрещено использовать интернет-ресурсы для получения информации, за исключением официальной документации к платформам разработки, а также онлайн переводчикам. Запрещено использовать онлайн документацию к дополнительным библиотекам.

Навигация

Необходимо предусмотреть Tabbar который состоит из следующих кнопок:

- Главная – для открытия главного экрана
- Поиск – не будет использована в рамках текущего задания;
- Список лидеров – для открытия экрана со списком лидеров;
- Профиль. При нажатии необходимо открывать выбор игрока;
- Запуск игры. При нажатии на «запуск» должна запускаться случайная игра.

Выбор игрока

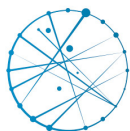
Реализуйте экран, который будет позволять выводить список доступных игроков, а также выбрать нужного игрока.

Выбранный игрок должен сохраняться и после перезапуска приложения пользователю должен открываться главный экран.

Главный экран

Главный экран должен состоять из нескольких блоков с описанной логикой:

1. Шапка страницы. В ней необходимо отобразить приветствие игрока, ник и аватар. Приветствие должно формироваться относительно времени суток. С 03:00-11:00 – доброе утро, с 11:01-17:00 – добрый день, с 17:01-22:00 – добрый вечер, с 22:01-02:59 – доброй ночи. Ник и аватар пользователя должны быть загружены с сервера.



2. Блок с описанием. Реализуйте блок как на макете
3. Список игр. Необходимо вывести список всех доступных игр с изображением игры, количеством начисляемых баллов и названием.

Список лидеров

Необходимо разработать экран «список лидеров», в котором отображать всех игроков с их достижениями, отсортированными по баллу. Данный список должен обновляться в реальном времени. По каждому игроку необходимо отобразить: позицию, аватар, ник, количество баллов, иконку приза (в случае если игрок занял 1-3 место).