



III Региональный этап Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» Тюменской области – 2025

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ



Разработка мобильных приложений включает в себя разработку приложений для мобильных устройств, которые относятся к портативным электронным устройствам, таким как смартфоны, планшеты, смарт-часы, электронные книги.

Основная задача специалиста по разработке мобильных приложений — создание мобильного приложения, сочетающего в себе такие обязательные качества, как безотказная работа на одной или сразу нескольких мобильных операционных платформ (Apple iOS, Google Android, Аврора), понятный интерфейс, чтобы у пользователя не возникало проблем при работе с экранами небольшого размера.

Все взаимодействие с внешними ресурсами должно быть защищено, чтобы данные не попадали в руки злоумышленников.

Приложения могут решать какую-либо проблему пользователя или иметь развлекательный характер.

Добро пожаловать к
профессионалам!



Разработка мобильных
приложений

ТРЕНЕР

Оноприйчук Д.А.

КОНКУРСАНТ

Ямщиков Данил

ИП-23-296

Модуль А - Архитектура приложения

При разработке проекта приложения вам необходимо использовать архитектуру, 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 SupraBase.

Файлы проекта распределены по папкам в соответствии с архитектурой.

Допустимо использование папки Common для общих файлов.

Модуль Б - Верстка приложения

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 находиться в границах и на месте, указанном в макете;
- ✓ учитывать расстояние между элементами;
- ✓ использовать шрифты согласно макету.

Модуль В - Клиент-серверное взаимодействие приложения

Необходимо корректно обрабатывать запросы к серверу.

В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне, которое должно закрываться только пользователем.

В процессе обмена данными с сервером должна осуществляться стандартная индикация.

Спринт -1

1. Реализуйте отправку запроса на сервер для авторизации с помощью почты и пароля
2. В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне
3. В процессе обмена данными с сервером осуществляется индикация

Модуль Г - Хранение информации

Все медиа ресурсы должны кэшироваться.
Название веток строится по формуле «sprint-X», где X – номер ветки. Основная ветка называется main.

Спринт -1

1. Создана ветка для спринта 1
2. Проект корректно сохранен в ветку Спринт 1 и не требует дополнительного разархивирования.
3. Выполнен merge ветки для спринта 1 с веткой main.
4. Реализуйте локализацию используя предоставленные главным экспертом переводы интерфейса.
5. Реализована тема и использована.

Разработка мобильных приложений

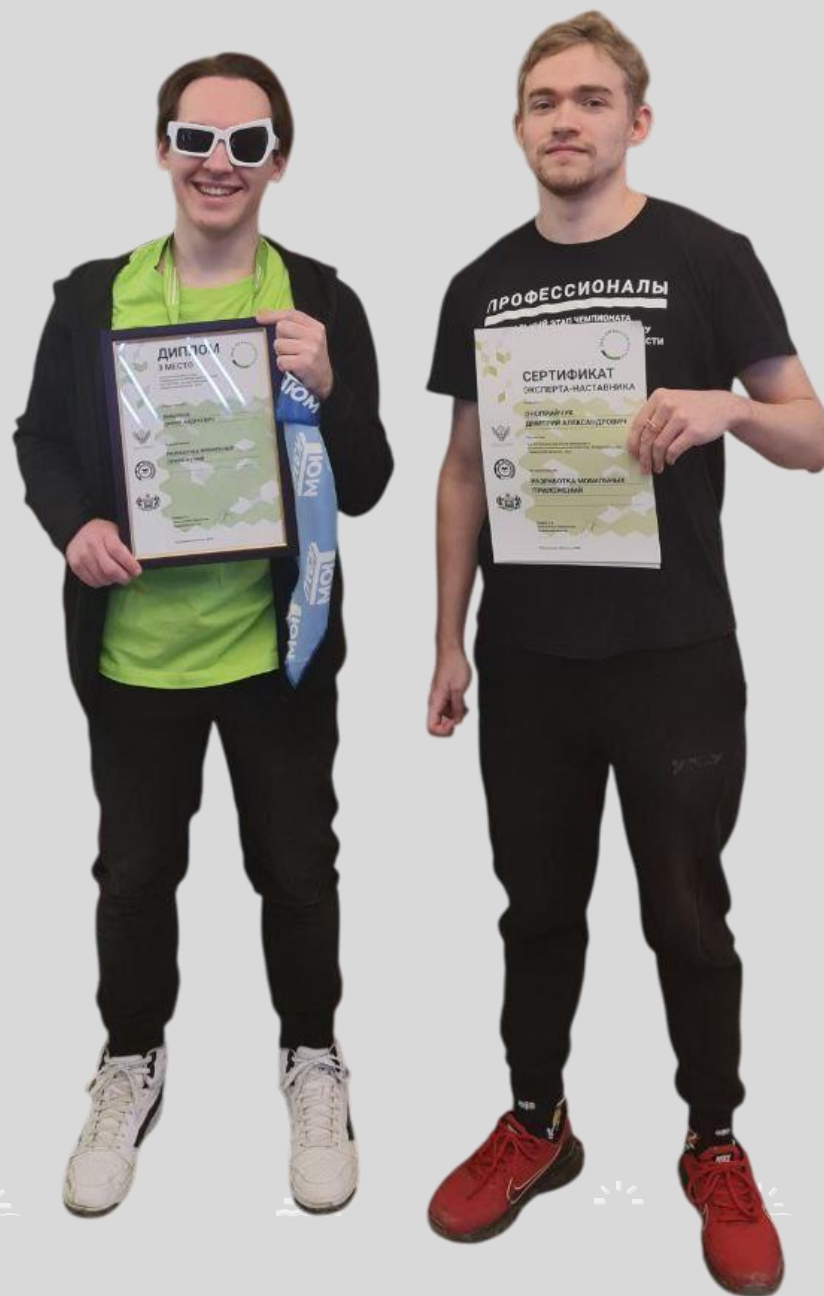
ТРЕНЕР

Оноприйчук Д.А.

ПОБЕДИТЕЛИ

Ямщиков Данил

3 МЕСТО





**Профессионалы.
Создаем будущее
вместе!**

