

## MVP Master (Первый этап)

1. Если пользователь заходит первый раз – пикер возраста (см. скрин Picker) но при этом должна быть добавлена ссылка на Политику Конфиденциальности. После того как возраст выбран становится активной кнопка “Выбрать” и после ее нажатия – запоминаем выбранный возраст через SharedPref для этого пользователя и при повторном запуске более не спрашиваем. В соответствии с выбранным возрастом делаем все последующие запросы в Адмоб (класс AdRequest). На этом шаге также необходима реализация GDPR v2 и COPPA.
2. Показываем large прогресс бар по центру экрана пока не загрузим основной JSON (main.json и best.json)
3. Переходим на главный экран CategoryActivity, доступно:
  - Если пользователь из EEA (GDPR) – диалоговое окно о персонализации рекламы
  - Категории (Карты, Моды и тд) в горизонтальном RecyclerView
  - Лучший контент по 10 штук из каждой Категории (Моды, Карты, Текстуры, Скинны). У каждой свой RecyclerView. Для каждого элемента – картинка и название. У Скинов только картинка

10 лучших Карт, Модов и тд хранятся в едином отдельном JSON файле best.json. Для каждого файла он содержит: ID (Mods, Maps, Textures, Skins), название, URL изображения, URL файла, название файла описания.

При нажатии на конкретную Карту или Мод на этом экране - пользователь попадает сразу в ItemActivity (минуем переход в MainActivity Категории и загрузку главного файла maps.json\mods.json). При нажатии кнопки back в данном кейса должны вернуться на главный экран CategoryAcctivity.

4. При нажатии на категорию или на стрелку “Показать все” переходим на MainActivity:
  - Тулбар с названием Категории и кнопкой бэк
  - Табы Подкатегорий Категории. Подкатегории указаны в JSON файле выбранной Категории
  - Список контента данной Категории под соответствующими табами (RecyclerView + ViewPager)
5. По нажатию на контент переходим на ItemActivity:
  - Тулбар с названием контента и кнопкой бэк
  - Изображение контента
  - Кнопка Открыть за просмотр
  - Нативная реклама
  - Описание, которое можно скрыть по нажатию стрелочки и наоборот
6. При нажатии на кнопку Открыть за просмотр – пользователю показывается Video Reward реклама. Если пользователь досмотрел рекламу до конца кнопка Открыть за просмотр меняет название на Скачать. После нажатия на кнопку скачать запрашиваем разрешение на чтение (READ\_EXTERNAL\_STORAGE). Если разрешение одобрено – начинаем загрузку файла. После того как файл скачан кнопка Скачать делиться на две новые Удалить (умеренно красного цвета) и Импорт (такого же цвета что и Открыть за просмотр и Скачать):
  - При Импорте с помощью URI схемы запускаем импорт контента в Майнкрафт
  - При Удалении удаляем контент с телефона пользователя и возвращаем кнопку Скачать с ее функционалом.