

Основные требования к проекту

- 1) Проект написан на Java 8 в Android Studio
- 2) `targetSdkVersion = 30`
- 3) AndroidX

Первый этап

- 1) Импорт Аддонов, Карт\Сидов, Текстур, Скинов\Скин Паков, Серверов (через URI схему, код предоставляю) в Майнкрафт ПЕ (мобильная версия)
- 2) Модульная система приложения
 - У каждого типа контента, приведенного выше (кроме Скин Паков) есть свой `BuildVariant` (модуль) в проекте, чтобы оно могло собираться как отдельное приложение.
 - Главным модулем, содержащим все типы контента (Моды, Карты и тд) является `Master` модуль.
 - Каждый модуль имеет свой собственный класс `Config.java` (сохранить его структуру, см. пример в `Classes -> Config.java`)
- 3) Вся информация о контенте (Категория, Подкатегория, Имя и тд) хранится в отдельных JSON файлах (`main.json`, `mods.json`, `maps.json` и тд, см. примеры в папке `JSON Templates`), которые располагаются в облаке `Google Cloud`.
- 4) Реклама со своевременной подгрузкой
 - `Interstitial` реклама при переходе с `MainActivity` в `ItemActivity`
 - `Native` реклама в `ItemActivity`
 - `Video Reward` реклама при нажатии на кнопку `Скачать` в `ItemActivity`
 - `Banner` реклама в `MainActivity` (кроме `Master` модуля) и в `SkinsActivity`
- 5) `GDPR v2`, `COPPA`, `AdMob Request` в соответствии с выбранным возрастом на первом экране, см. скрин `Picker`, (`COPPA` и `AdMob Request` код предоставляю, `GDPR v2` необходимо реализовать с нуля - <https://developers.google.com/admob/ump/android/quick-start>)
- 6) Дизайн схож с приложением `Google Play` (см. папку `Design`)
- 7) Минимальное использование сторонних библиотек, высокая скорость подгрузки JSON и обычных файлов, малый вес приложения, максимально облегченная структура лаяутов
- 8) Кеширование загруженных картинок и JSON файлов на устройстве пользователя
- 9) JSON файл Категории грузится только после перехода на страницу этой категории. Актуально только для `Master` модуля при переходе с общей `CategoryActivity` на определенный Фрагмент `MainActivity` (Модов, Карт, Текстур и тд)
- 10) Запрашивать разрешение на чтение внешней директории устройства после того как пользователь нажал на кнопку `СКАЧАТЬ` в `ItemActivity`
- 11) Загрузка JSON и прочих файлов
 - Без использования устаревшего `AsyncTask`
 - С возможностью дальнейшего удаления с устройства (после скачивания контента кнопка `Скачать` заменяется на две кнопки `Удалить` и `Импорт`, данный пункт актуален только для `ItemActivity`)
 - Информирование если на устройстве нет места для загрузки файла в виде `ДиалогАлерта` (данный пункт актуален только для `ItemActivity`)
 - При загрузке JSON файлов в `MainActivity` показывать нативный `large` прогресс бар по центру экрана, при скачивании контента в `ItemActivity` см. скрин 5 в папке

Design, при скачивании контента в SkinsActivity -

<https://material.io/components/progress-indicators>, первая гифка

- 12) Использование LiveData, ViewModel, Фрагментов
- 13) У Модуля Скины в тулбаре располагается только название Категории
- 14) 3D Модель Скина в ActivitySkins (код предоставляю, пример того как это выглядит можно посмотреть в дебаг апк)

Второй этап

- 1) Анонимная Аутентификация (код предоставляю)
- 2) ProGuard
- 3) Поиск по Категориям и Подкатегориям (выдает результаты посимвольно в отдельном Фрагменте с подсветкой совпадений, см скрин 2 и 3)
- 4) BottomNavigation с 3 пунктами меню
 - Главный Фрагмент – CategoryActivity для Master модуля, MainActivity для всех остальных
 - Фрагмент скачанных файлов - все скачанные файлы появляются в виде списка в пункте Files меню нижней навигации под соответствующей табой (Карты, Аддоны, Скины и тд, см. скрин BottomNavFiles)
 - Фрагмент настроек – см.скрин BottomNavSettings. В настройках необходимо реализовать следующие пункты:
 1. Политика Конфиденциальности – при нажатии открываем в WebView файл с облака, URL которого указан в классе Config
 2. Лицензии – при нажатии попадаем на Фрагмент Лицензий, где обычным списком выводятся используемые лицензии, см. скрин Licences
 3. Оцените нас – при нажатии перебрасываем пользователя на страницу приложения в Google Play
 4. Поделиться – при нажатии открываем список приложений куда можно отправить текст и ссылку на приложение (Get it on Google Play <https://someGooglePlayURL>)
 5. Связь с разработчиком – при нажатии показываем список почтовых клиентов, с помощью которых пользователь может отправить письмо. В поле От кого подставляем почту пользователя в выбранном почтовом клиенте. В поле Кому подставляем почту разработчика.
- 5) Информирование о потере интернет соединения в виде снэк бара на всех Активностях и Фрагментах
- 6) Предложение об оценки при удачном скачивании контента - <https://developer.android.com/guide/playcore/in-app-review>
- 7) Не даем скачать контент если не установлен официальный Майнкрафт ПЕ (проверяем на устройстве по пакету com.mojang.minecraftpe)
- 8) Поддержка планшетов (отступы, размер текста, изменение кол-ва колонок контента в MainActivity)
- 9) Предложение скачать другие приложения (оферы)
 - Выводятся в виде горизонтального RecyclerView в ItemActivity, см. скрин 5 в папке Design, 1 этап
 - Уже установленные на устройстве приложения не появляются в списке

- 10) Описание контента грузится только после перехода на его страницу ItemActivity (все описания хранятся в отдельных JSON файлах, пример можно посмотреть в JSON Templates - > Description)
- 11) В JSON файле можно указать локаль для Подкатегорий (к примеру category-pt) чтобы пользователь смог видеть название Подкатегории на своем языке
- 12) В JSON файле можно указать несколько Подкатегорий через запятую (Animals, Weapons, Other) и данный контент появится сразу во всех этих категориях