

Список товаров в магазине монет

- 1) Посмотреть видео рекламу (Video Reward) за бесплатные монеты, вознаграждение - 50 монет. Также у этого пункта должны быть бейджик Ad в правом верхнем углу контейнера
- 2) Отключить рекламу - 99р, покупается один раз и запоминается навсегда (non-consumable product), товары ниже покупаются неограниченное количество раз (consumable product)
- 3) Купить 100 монет - 99р
- 4) Купить 500 монет + отключение рекламы - 299р
- 5) Купить 1000 монет + отключение рекламы - 499р
- 6) Купить 2000 монет + отключение рекламы - 799р
- 7) Купить 5000 монет + отключение рекламы - 1499р

Описание

Все файлы best.json являются платным контентом.

Магазин представляет собой отдельный пункт BottomNavigation сразу после главной страницы.

Список товаров выше актуален для всех приложений. В консоли гугл плей уже созданы шаблоны цен, их нужно будет просто применить для всех приложений – Боковое меню -> Настройки -> Шаблоны цен.

Платный контент стоит 100 монет. Платный контент определяется добавлением ключа “price” к айтему в JSON файле, пример:

```
{
  "id": "Addons",
  "category": "Populars, Creation",
  "category-ru": "Популярное, Творчество",
  "category-pt": "Populares, Criação",
  "name": "Place me!",
  "desc_link": "Placeme",
  "file_link": "https://firebasestorage.googleapis.com",
  "image link": "https://firebasestorage.googleapis.com",
  "price": "100",
  "version": "1.16.x, 1.15.x, 1.14.x"
},
```

Также если у айтема присутствует ключ price то в MainActivity добавляем ему золотую рамку и бейджик с количеством монет и иконкой:



Premium переменная в Config.java

В Config.java для каждого модуля следует добавить булеву переменную PREMIUM, которая по умолчанию false. Если пользователь купил отключение рекламы или соответствующее количество монет – выставляем PREMIUM = true и при инициализации рекламных блоков (баннер, интер, видео и нативная реклама в ItemActivity) делаем проверку: если значение false, то инициализируем и показываем рекламу, если true, то прекращаем инициализацию.

Премиум переменная никак не влияет на платный контент, который стоит 100 монет и на вознаграждение за просмотр видео рекламы в Магазине Монет.

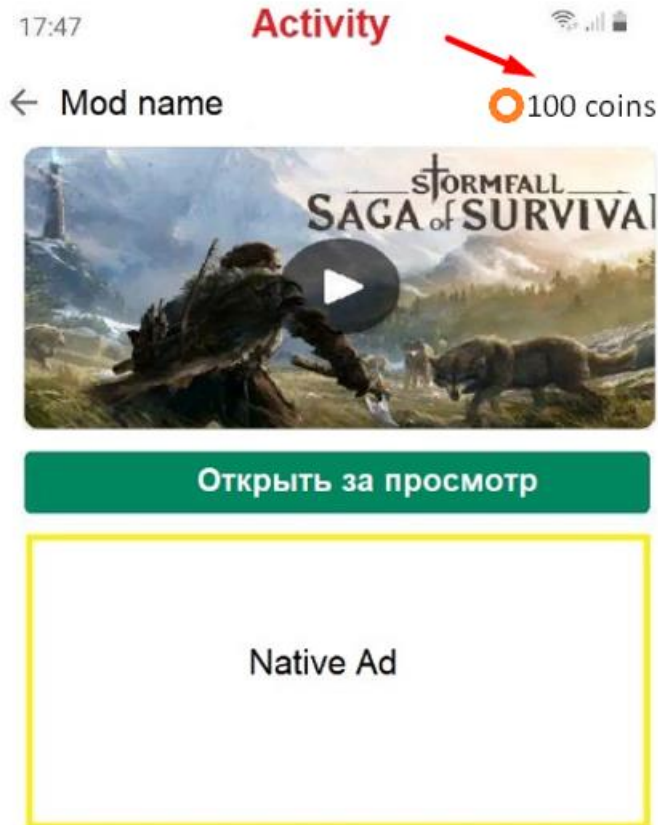
Лаяут магазина и добавление кол-ва монет в тулбар

Лаяут магазина выглядит следующим образом:



Размеры изображений\текста\отступов аналогично всему приложению.

Необходимо информировать пользователя о кол-ве монет на всех экранах кроме Главной табы CategoryActivity и MainActivity (т.е. не указываем кол-во монет на экранах где есть поиск, т.к. тулбара как такого там нет). Информация выводится в одной и той же позиции в правом верхнем углу в виде иконки (монета) и текста кол-ва монет:



Если название Айтема (Мода, Карты и тд) слишком длинное, то принудительно обрезаем его троеточием чтобы его текст не залез на иконку и текст кол-ва монет.

Ссылки и код

Весь код должен быть вынесен в отдельные классы Билинга. В ItemActivity оставить только методы вызова билинг клиента для совершения покупки. Ссылки:

1. <https://developer.android.com/google/play/billing/getting-ready>
2. <https://developer.android.com/google/play/billing>
3. <https://developer.android.com/google/play/billing/integrate>
4. <https://developer.android.com/google/play/billing/test#billing-testing-real>

Особенное внимание уделить пунктам:

1. [Error Handling](#)
2. [Processing purchases](#) – необходимо выяснить как именно верифаить транзакции с помощью Firebase Cloud Functions и сколько это будет стоить, [статья](#) на эту тему. Также под вопросом насколько это в принципе необходимо
3. [Show products available to buy](#)
4. [Fetching purchases](#)
5. [Handling pending transactions](#)