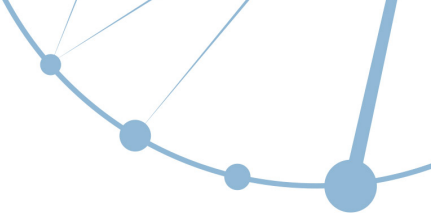
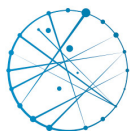




International
professional
development platform

МОДУЛЬ D КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ BRICS Future Skills & Tech Challenge 2024

ПО КОМПЕТЕНЦИИ «РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»



Draw an image

Макеты приложения доступны по ссылке:

<https://www.figma.com/design/j2Y81RCp3xxOqo2xKMefO6/QuziPeasy---D?node-id=0-1&t=g7EmxIAowTo1LIQp-1>

Необходимо реализовать игру, сценарий которой состоит из следующих этапов:

1. Игроку в случайном порядке отображаются задачи из supabase (di_questions). Игроку доступна кнопка «choose photo» при которой происходит выбор изображения из галереи.
2. После выбора изображения необходимо отобразить его на экране. При нажатии на “retake” дать возможность выбрать другое изображение. При нажатии на “analyze” необходимо отправить изображение в сервис распознавания изображений и проверить сходство.
3. Во время ожидания ответа от сервиса распознавания, необходимо, чтобы изображение «пульсировало».
4. После проверки необходимо отобразить результат с указанием процента совпадения и выделив его соответствующим цветом.
5. В случае если совпадение больше 50%, то необходимо отобразить кнопку «next» при нажатии по которой перейти к следующему заданию. Если совпадение менее 50%, то отобразить кнопку «try again» при нажатии по которой позволить пользователю выбрать новое изображение и пройти по прежнему сценарию.

За каждое успешное распознавание необходимо начислять баллы по следующей формуле: $100 + (100 * \text{процент распознавания})$. Например, если процент распознавания 65, то: $100 + (100 * 65\%) = 165$.

Для отправки запросов необходимо использовать URL:

<https://cloud.google.com/vision/docs/reference/rest/v1/images/annotate>

POST <https://content-vision.googleapis.com/v1/images:annotate?alt=json&key={key}>

Header: X-Origin: <https://explorer.apis.google.com>

Widget

Создайте widget для рабочего стола, на котором необходимо отобразить данные игрока: текущий счёт, аватар. Данные должны обновляться с сервера. Внешний вид виджета должен соответствовать общей стилистике приложения. Widget должен быть реализован в двух размерах (для android в минимальном и максимальном). При нажатии на виджет необходимо открыть экран случайной игры.

Тестирование

Создайте 4 теста на проверку начисления баллов в зависимости от процента распознавания. Добавьте в Readme.md описание того, где эти тесты находятся.