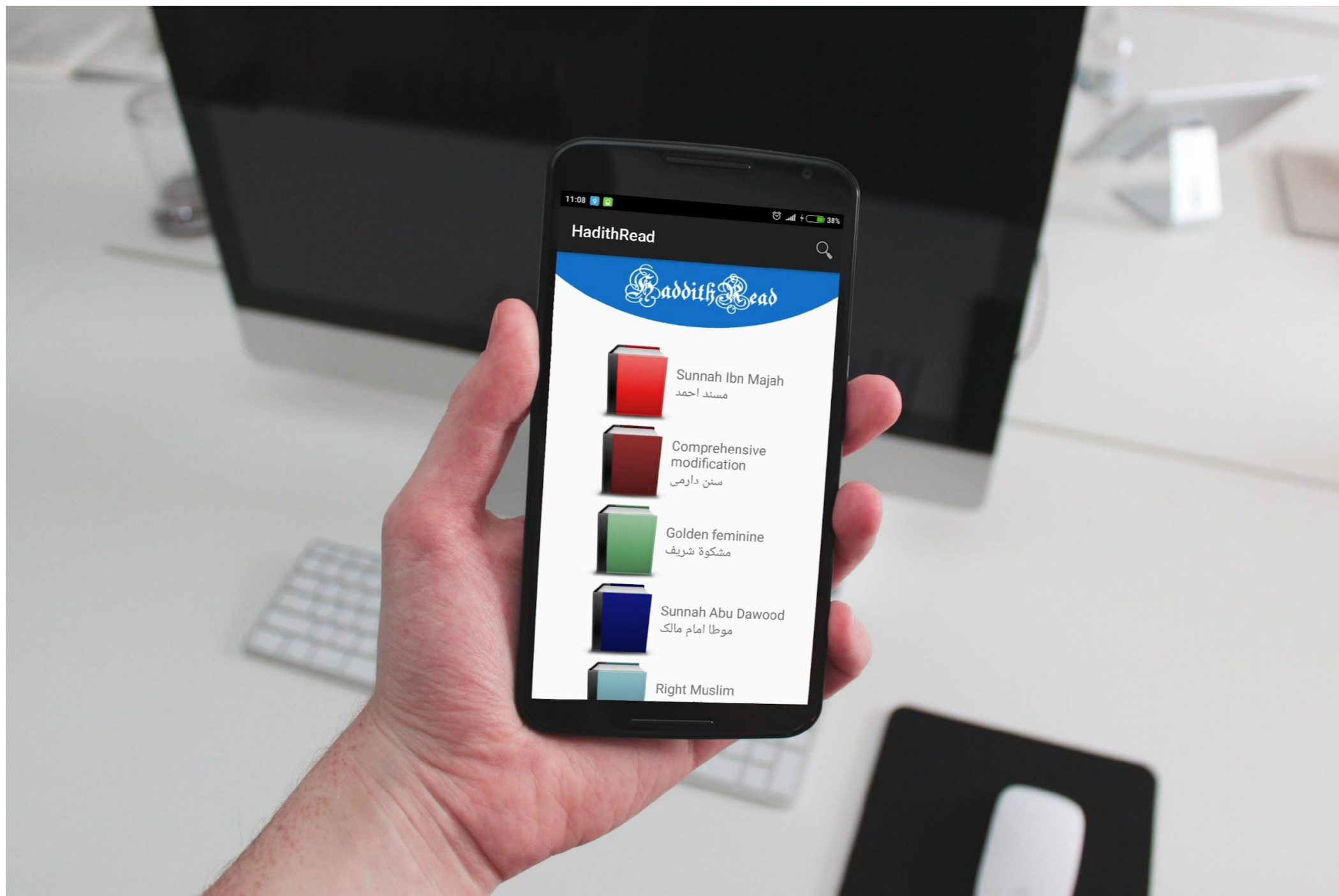


HADDITHREAD

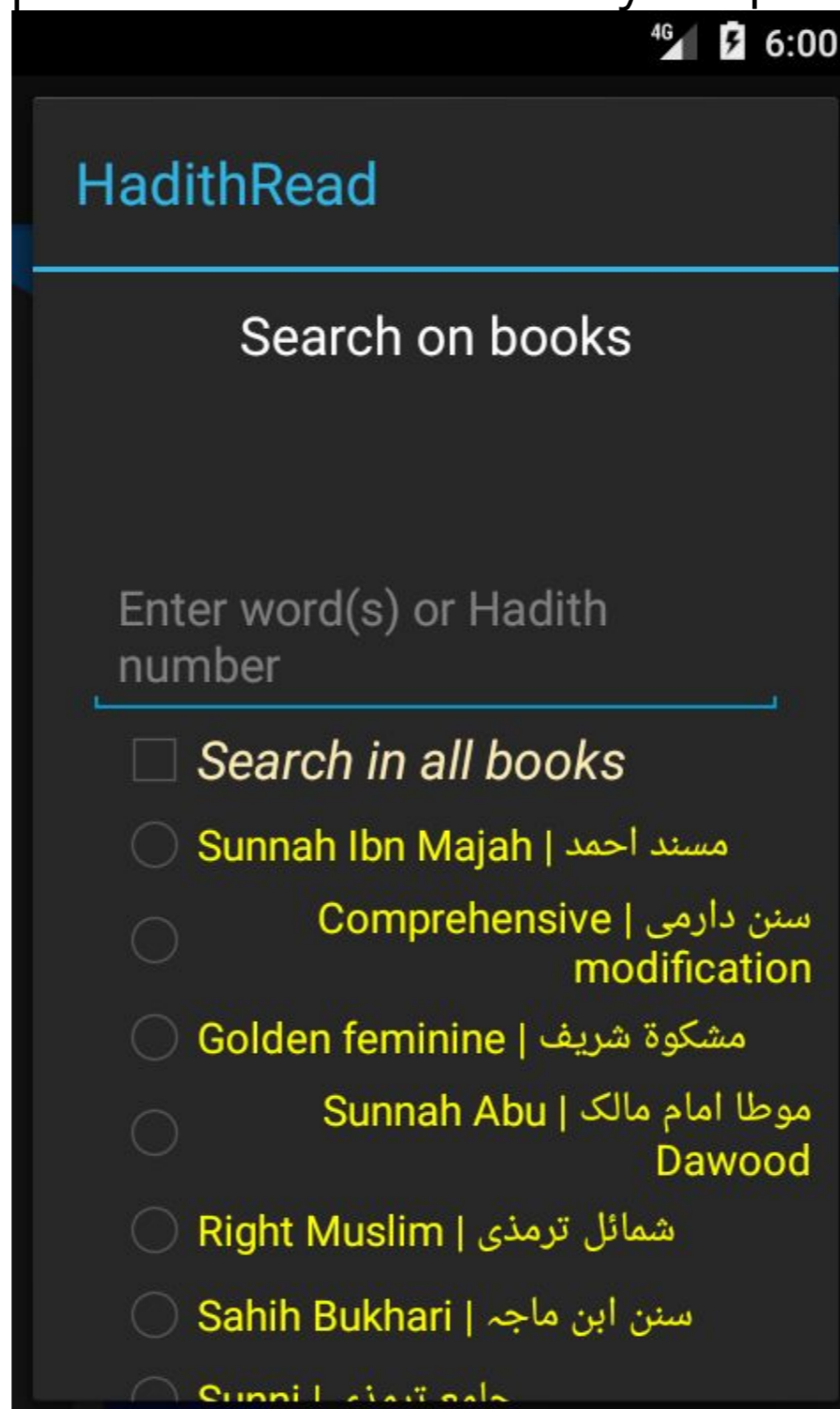
Приложение HadithRead разработано с целью улучшения и облегчения чтения Хадисов. Разработано для заказчика из Арабских Эмиратов. Бюджет 50\$. Срок - 2 недели + 2 дня для реализации дополнительной функции - поиск по номеру хаддиса. Разрабатывалось приложение в июне 2017 года.



Приложение содержит 10 книг, которые отображаются на главной странице приложения. Имеется функция поиска по всем книгам, по отдельным томам и по номеру хаддиса. Реализована возможность чтения текстов на трех языках: английском, арабском и урду.

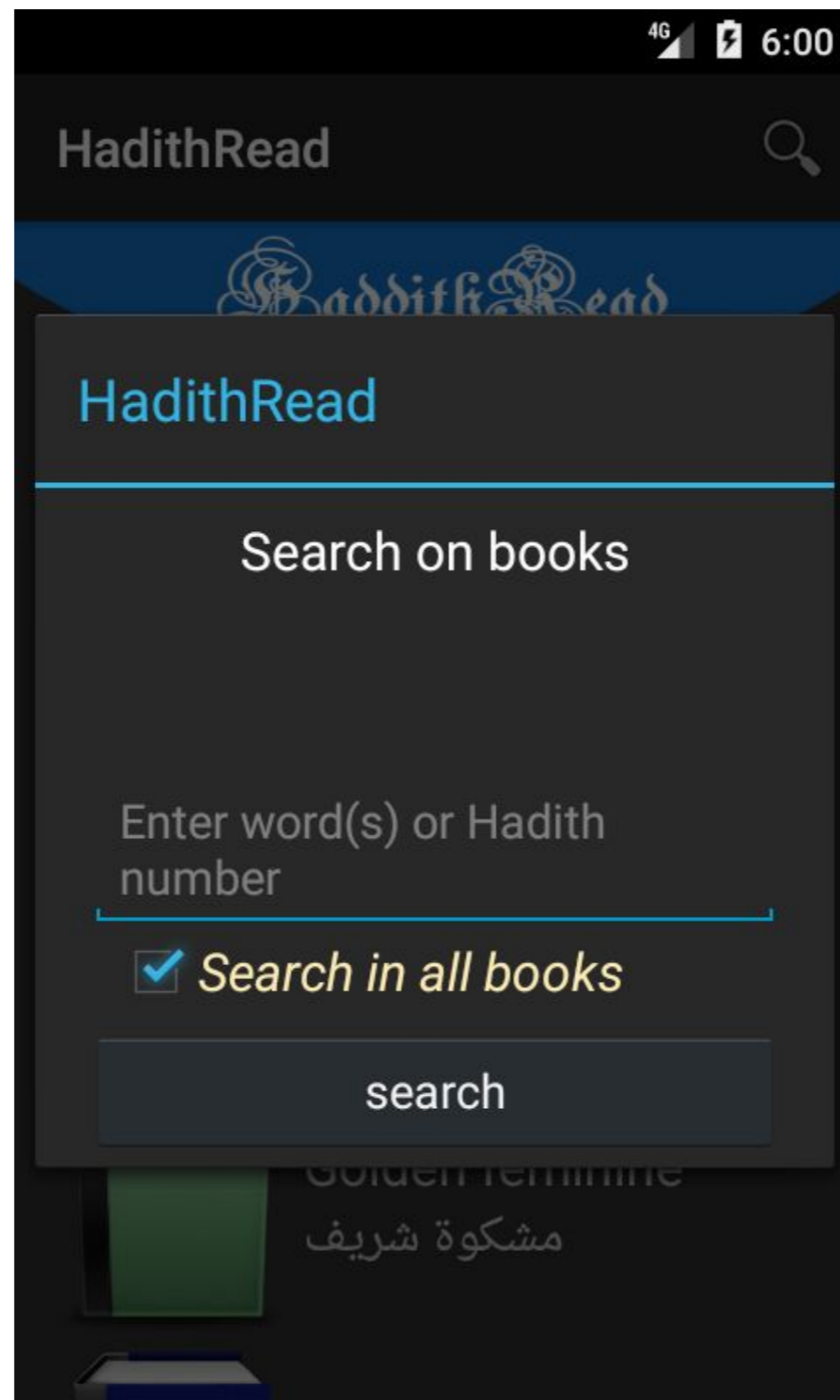


Режим поиска. Осуществляется поиск на трех языках или по номеру хаддиса. Можно выбрать одну из книг для поиска либо искать сразу во всех книгах. Результат поиска выводится в отдельном Активити в виде списка, кликнув на элемент которого можно перейти к соответствующему хаддису.



Режим поиска по всем книгам.

Поиск по текстам всех книг или по номерам хаддисов. Книги и тома имеют сложную структуру (объем каждой книги более 1000 страниц), по этому поиск - важная составляющая приложения.



Режим выбора тома.

Названия томов - на двух языках - английском и арабском.

Одним из условий заказчика было требование, по которому я должен был загрузить в приложение только одну книгу, остальные должен был загрузить он. Для этого все тексты были размещены во внешней памяти устройства а не в памяти самого приложения.



Режим выбора хаддиса.

В качестве названия хаддисов используется начало самого хаддиса.



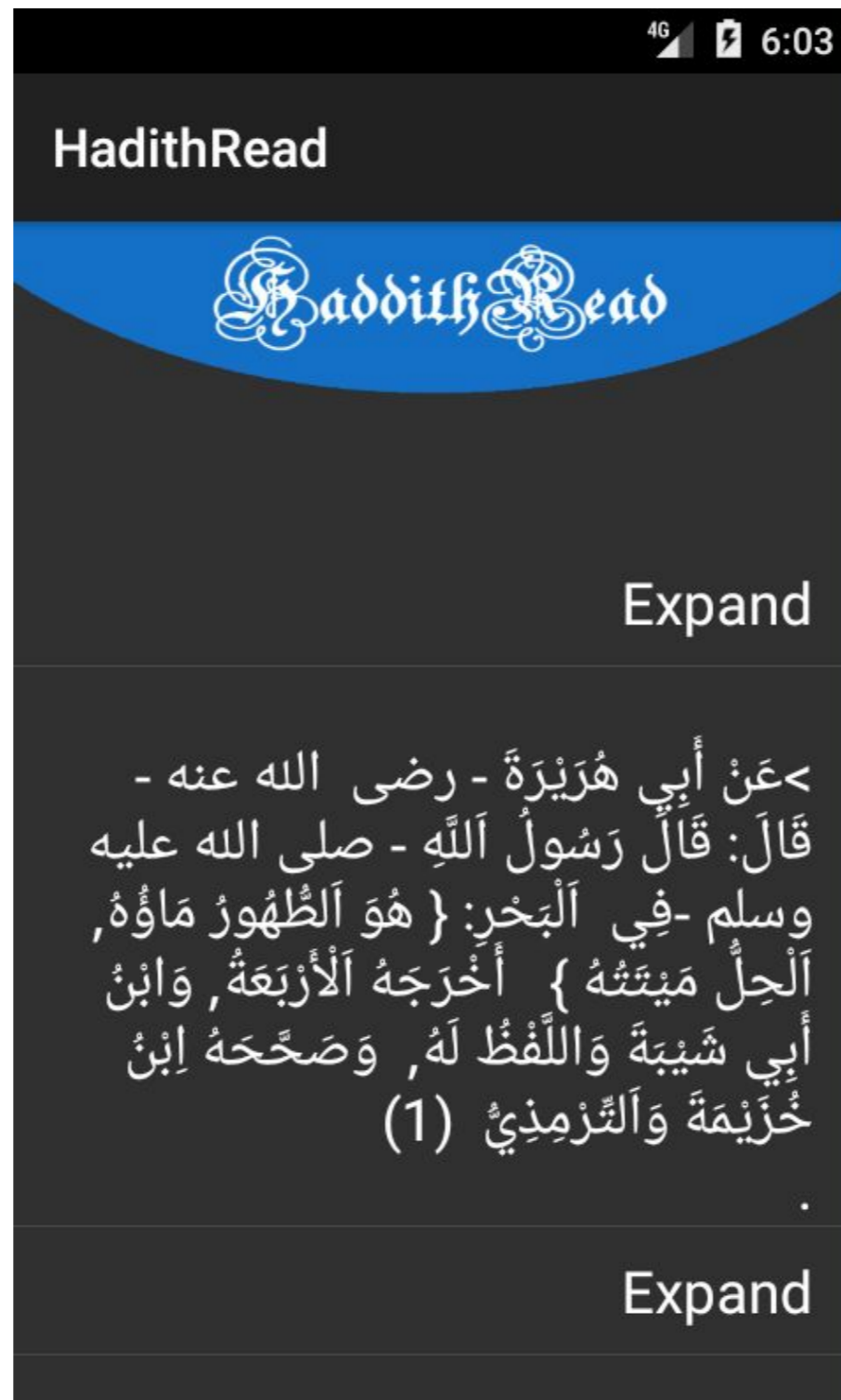
Режим чтения.

Чтение на трех языках. Некоторые цитаты в английской версии должны были сохраниться на арабском.



Режим чтения.

При необходимости, или из за ненадобности, один из языков может быть скрыт (Expand). Такое требование заказчика.

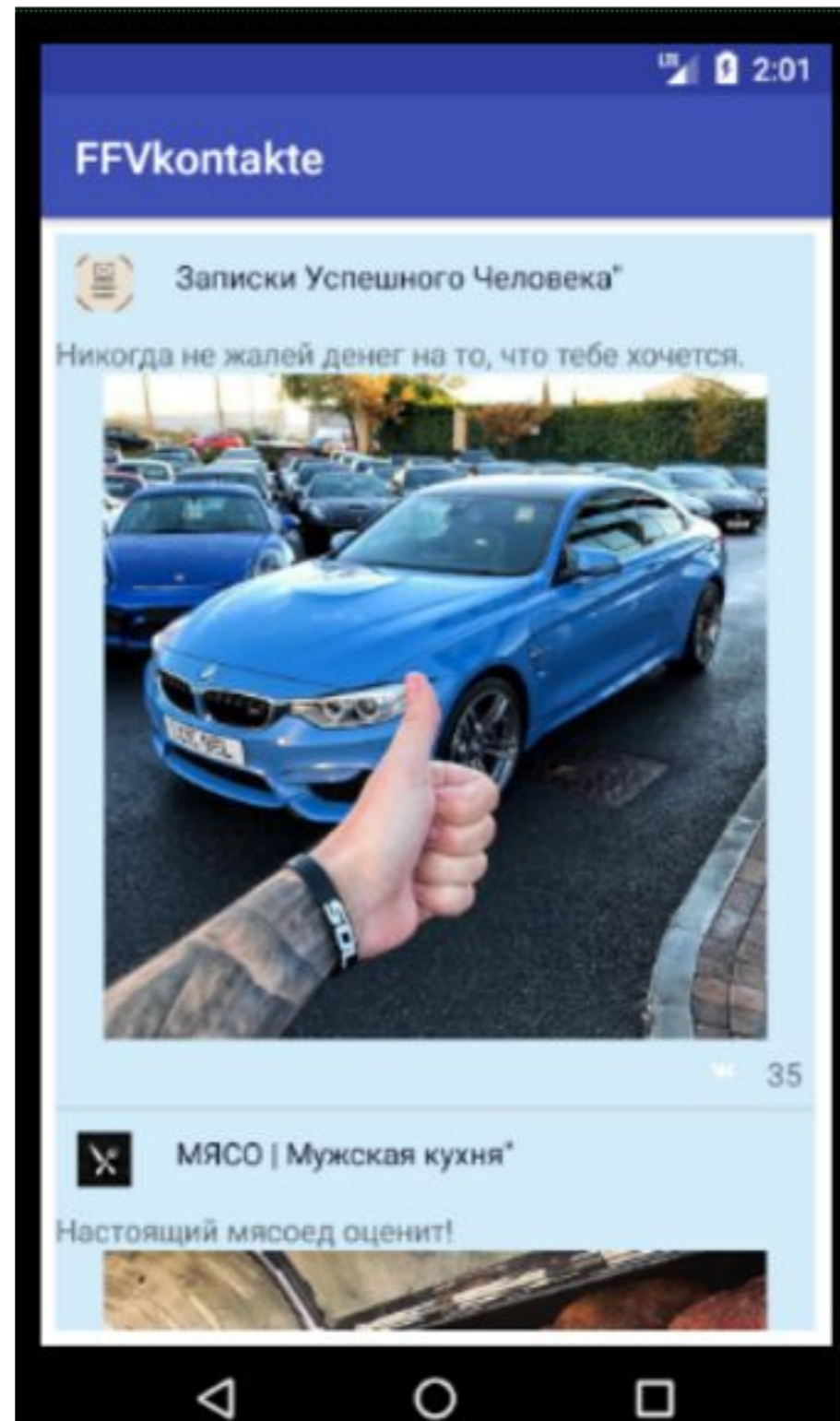


FINEFEED

Основная функция данного приложения - объединение новостных лент Vkontakte, Facebook, Odnoklsniki, Twitter и Instagram в одну новостную ленту. Бюджет проекта - 100\$. Срок - 1 месяц. Время выполнения - июнь 2017 года. Разработка приложения не была завершена по желанию заказчика.



В приложении были реализованы авторизации во всех социальных сетях (Vkontakte, Facebook, Odnokliski, Twitter и Instagram). Реализовано подключение API всех соцсетей. Реализован вывод новостей в ленту (картинки, текст, источник новости, количество лайков) из Вконтакте.



Для подгрузки фото и картинок применяется библиотека Picasso. Для получения текста и заметок используются стандартные запросы API сетей. Для вывода ленты был написан собственный адаптер на базе BaseAdapter.

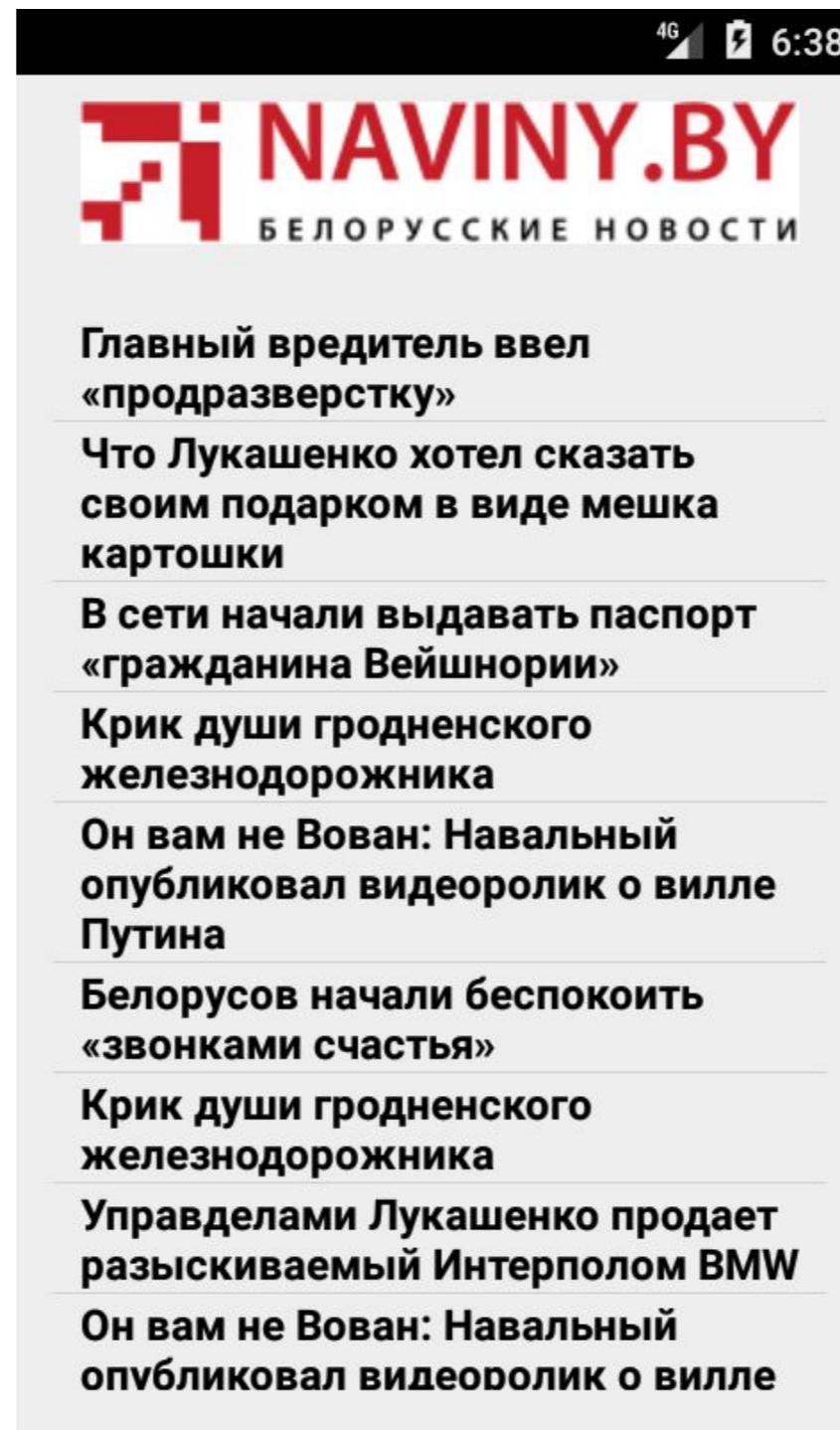


NAVINY

Приложение было разработано для заказчика, основным требованием которого было создать приложение для интересного ему сайта новостей, которое работало бы при низкой скорости интернета. Таким образом приложение было максимально "облегчено". Бюджет 15\$. Срок реализации 2 дня. Разрабатывалось - май 2017.



На главном экране выводится простой заголовок новостей. В приложении применена технология JSOUP. Кроме того, в обучающих целях был написан собственный парсер, который применяется сейчас в приложении (v 2.0).

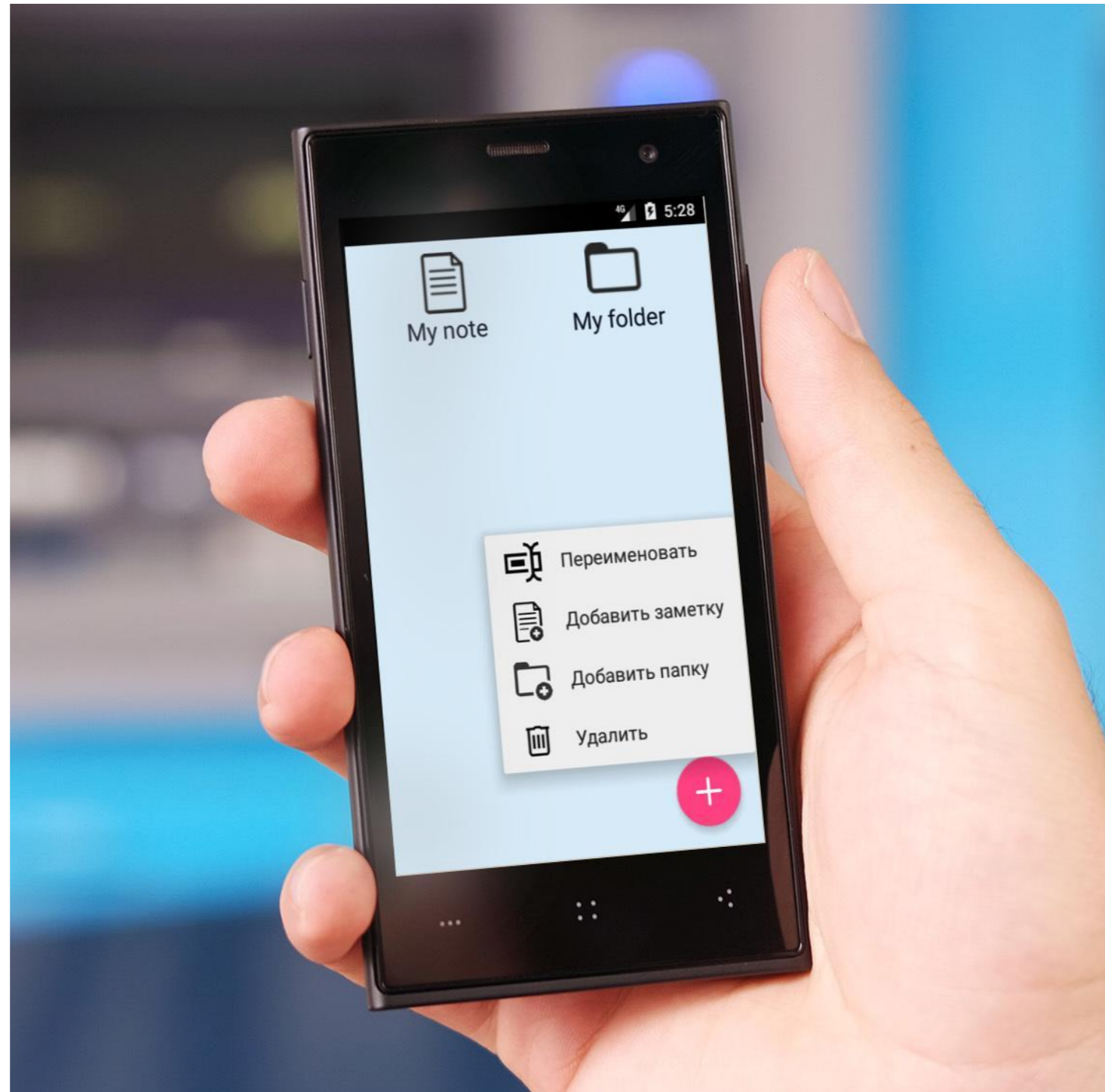


Режим чтения новости. Открывается по клику на заголовок новости в списке на главном экране. Простой TextView, обернутый в ScrollView для возможности его прокрутки.



NOTES

Приложение разрабатывалось в июле 2017 года. Бюджет 100\$. Цель - простое приложение с возможностью создания заметок и папок. В папках так же можно создавать заметки, их переименовывать. Папки так же поддерживают функцию удаления и переименования. Заметки на главном экране можно перетаскивать в папки.



В именах документов поддерживаются не только текст но и иконки и смайлики. Дополнительное меню реализовано с помощью "Плавающей кнопки "+"".



Режим удаления. Для информирования пользователя о том, что он находится в режиме удаления был применен эффект наклона списка.



Меню "Плавающей кнопки". Содержит четыре функции.



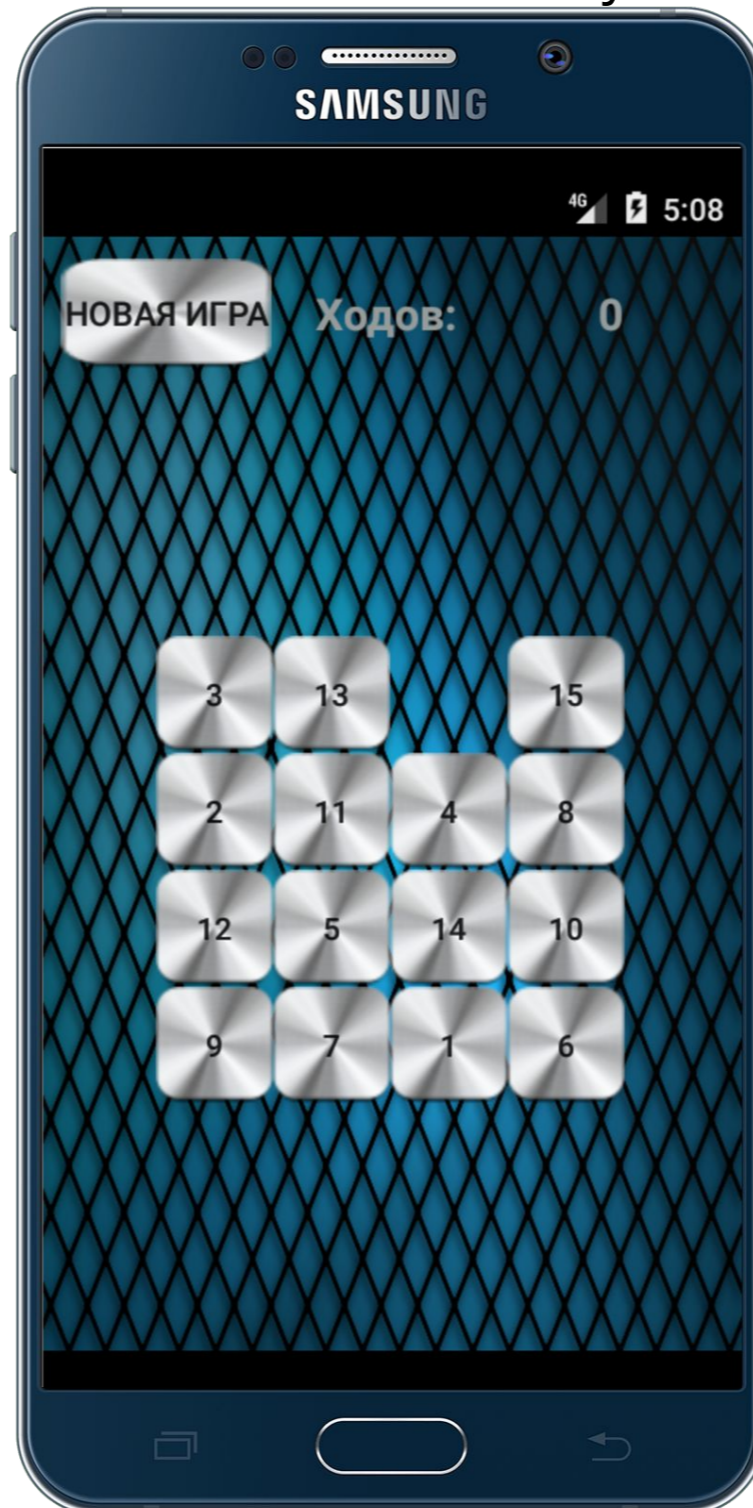
Режим редактирования заметки. Вверху отображается иконка и название заметки.



Игра ПЯТНАШКИ

Классическая игра Пятнашки, бюджет - 10\$. Срок реализации 1 день. Целью заказчика было получить игру с полным отсутствием рекламы и с отсутствием необходимости подключения к сети Интернет.

Разрабатывалась - август 2017 г.



Дополнительным требованием заказчика была реализация списка рекордов. Реализована данная функция в отдельном Активити. Имеется счетчик ходов. Алгоритм и логика игры были разработаны самостоятельно.

