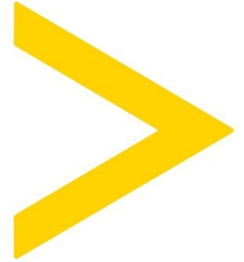


Завдання
Етапу Кваліфікації
DEV Challenge 11
Android developer



1. Завдання

Реалізувати малювалку для Android.

Оскільки зробити таку малювалку для растрових зображень - завдання не дуже складне, ми хочемо вам зробити виклик - малювалка повинна працювати в TextView і малювати за допомогою ANSI - символів :)

2. Формат представлення результатів

1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Ім'я_Прізвище.zip**, у якому мають бути наступні файли:
 - 1.1. APK файл для установки
 - 1.2. Папка з проектом для Android Studio

Зверніть увагу, що назва архіву - єдине місце, де ви вказуєте свої персональні дані. Назви файлів всередині архіву не мають містити вашого ім'я чи прізвища.

2. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:
 - 2.1. містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
 - 2.2. виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
 - 2.3. виконана з допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

3. Критерії оцінювання

Малювалка повинна мати:

1. Можливість вибору символу для малювання (standard / pro) (5 балів)
2. Можливість міняти інструменти по: (standard / pro)
 - 2.1. Формі (олівець, м'яка кисть, ластик і т.д.). Обов'язково повинні бути інструменти: олівець, кисть, ластик і піпетка. (5 + 5 + 5 + 5 = 20 балів)
 - 2.2. Розміру (5 балів)
 - 2.3. Кольору. Обов'язково ColorPicker для вибору кольору. (5 балів)

- 2.4. Враховувати силу натискання. (10 балів)
3. Підтримувати імпорт / експорт в json (standard / pro) (10 балів)
4. Підтримувати drag'n'drop додаткових елементів (пресети з різними ANSI картинками); (30 балів)
5. Підтримувати їх поворот і зум (без повороту самих ANSI - символів) (standard / pro) (20 балів)
6. Обрізка, ресайз (standard / pro) (10 балів)
7. Історія змін (Undo / Redo) (standard / pro) (5 балів)
8. Підтримка шарів (standard / pro) (5 балів)
9. Підтримка анімації: (pro)
 - 9.1. Із заданою частотою (10 балів)
 - 9.2. За часом відтворення дорівнює часу створення (20 балів)
10. Шеринг картинок (pro) (5 балів)
11. Можливість кооперативного редагування з різних пристроїв (Cloud, Bluetooth, Socket etc.) (pro) (20 балів)

Додаткові бали можна отримати за:

1. Гарні очі ;)
2. Тести

4. Експерти



Сергій Козирєв

Senior Software Engineer @Lóhika
Абсолютний резидент безлічі українських
Android конференцій.
Активний учасник хакатонів, переможець
Google Dev Fest "V Android" та "Kievhack".
Судить в Чемпіонаті вже втретє.



Сергій Комлач

Android Developer @Sticky Password
Біометрична ідентифікація та кібер-безпека –
це головні напрямки роботи Сергія над
кросс-платформенними рішеннями. Переміг
на Opera Mobile Store Awards. Сергій один з
одинок, кого у Silicon valley знають
особисто..



Антон Мінашкін

Lead Android developer @EPAM

Для нас показником крутості розробника завжди було його вміння бути мультифункціональним як "alt+F4". Антон дауншифтнувся у мобільну розробку, маючи за плечима серйозний багаж Web розробки. Окрім цього, він топовий український спікер, який зокрема є коорганізатором найбільшої Android конференції Львівського GDG Fest`у.



Дмитро Зайцев

Senior Mobile Engineer @Lóhika

Один з найяскравіших представників суддівського складу компанії Lóhika. Це його третій Чемпіонат у якості судді. Team Lead, ментор та спікер багатьох конференцій в країні та за її межами, на яких ділиться своїм 6-річним досвідом розробки Android-додатків у сферах е-банкінгу, медицини, інформаційної безпеки, мультимедіа.

5. Контакти

1. Рішення необхідно вивантажити в особистому кабінеті на сайті devchallenge.it за обраною номінацією **до 7 травня, 23:59 (EEST)**. Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати, заповнивши [форму](#). Відповідь на своє запитання шукайте в [документі](#) впродовж 24 годин. Перш ніж надсилати запитання, перевірте [документ](#). Можливо, на ваше запитання вже є відповідь :)
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату. Їх ви зможете задати особисто на Big Meetup 27 травня.
4. Організаційні запитання надсилайте на пошту team@devchallenge.it
5. **Оголошення півфіналістів відбудеться 22 травня.**