Сессия 5

### **Представление архитектуры системы средствами UML**

Определение архитектуры программного обеспечения является важнейшим этапом в жизненном цикле программного обеспечения. Так как архитектура ПО представляет собой некую структуру из программных модулей, их связей и возможных взаимодействий, то удобно представлять ее в графическом виде, исходя из принципа “картинка всегда понятнее, чем текст”.

Разработайте средствами UML схему архитектуры информационной системы, отразив основные модули системы, разделение их по уровням архитектуры и способы взаимодействия между модулями системы.

### **Разработка мобильного приложения для клиента**

**Мобильное приложение**

Вам необходимо обратиться к внешнему API по внешнему адресу, расположенному в ресурсах сессии для того, чтобы получить информацию о загрязнениях, которая должна быть доступна в гостевом режиме. Также, в зависимости от выбранных региональных настроек из выпадающего списка, возвращаются ответы на разных языках. Обработайте полученный ответ.

В связи с этим мы подготовили набор данных в csv и JSON формате, чтобы Вы могли проще и быстрее загрузить тестовую информацию в приложение. В приложении необходимо предусмотреть возможность просмотра некоторого контента без авторизации.

На главном экране в гостевом режиме реализуйте возможность просмотра списка услуг, цен и новостей пункта сбора опасных отходов.

В профиле пользователя отображаются фамилия, имя и отчество, дата рождения, возраст (полных лет), телефон, e-mail. Реализуйте возможность редактирования профиля: телефон, e-mail, пароль.  Остальные данные редактировать невозможно.

Реализуйте возможность регистрации пользователя. Переход в интерфейс регистрации с главного окна, при регистрации указать ФИО, телефон, e-mail, дату рождения, логин и пароль).

### **Тестирование**

Реализуйте 10 тест-кейсов для тестирования UI мобильного приложения. Оформите тест-кейсы согласно шаблону в ресурсах.