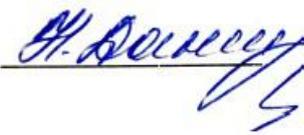


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города
Новосибирска
«Лицей №22 «Надежда Сибири»
Главный корпус на Советской: г. Новосибирск, ул. Советская, 63, тел. 222-35-15,
e-mail: l_22@edu54.ru
Корпус 99 на Чаплыгина: г. Новосибирск, ул. Чаплыгина, 59, тел. 223-74-15

РАССМОТРЕНО на заседании инженерной кафедры протокол № 1 от 25.08.2025  Кириленко К.А. ФИО руководителя кафедры	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора  Н.А. Данилова от 29.08.2025
---	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Информатика. Мобильная разработка
11 «ИП» класса
(уровень среднего общего образования)

Разработчик:

Кириленко Ксения Алексеевна

Рабочая программа по учебному предмету «Информатика. Мобильная разработка» (предметная область «Математика и информатика») (далее соответственно – программа по мобильной разработке) составлена на основе Федеральной рабочей программы по информатике и является авторской, включает пояснительную записку, содержание обучения, планируемые результаты освоения программы по мобильной разработке

Пояснительная записка отражает общие цели и задачи изучения искусственного интеллекта, место в структуре учебного плана, а также подходы к отбору содержания, к определению планируемых результатов.

Содержание обучения раскрывает содержательные линии, которые предлагаются для обязательного изучения в 11 классе на уровне среднего общего образования.

Планируемые результаты освоения программы по моделированию физических процессов включают личностные, метапредметные результаты за период обучения в 11 классе на уровне среднего общего образования, а также предметные достижения обучающегося.

1. Пояснительная записка

Мобильная разработка представляет собой одну из наиболее динамичных и востребованных дисциплин в современной цифровой экономике, объединяющую дизайн интерфейсов, программирование и кросс-платформенные технологии для создания приложений, работающих на смартфонах и планшетах. Изучение основ мобильной разработки с использованием фреймворка React Native и платформы Expo в школе открывает учащимся возможность не просто использовать мобильные приложения, а создавать и «оживлять» их функционал, развивая глубокое понимание архитектуры кроссплатформенных приложений и практические навыки программирования, крайне востребованные на рынке IT.

Функциональная значимость предмета для школьников заключается в освоении современного и эффективного инструментария для создания полнофункциональных мобильных приложений, включающих такие фундаментальные концепции, как компонентный подход, управление состоянием, работа с навигацией, стилизация и работа с пользовательским вводом. Эти знания переводят абстрактные представления о работе мобильных ОС в конкретные и осязаемые цифровые продукты, позволяя решать прикладные задачи — от создания простых utility-приложений и игр до прототипов коммерческих сервисов и стартапов.

Знание принципов мобильной разработки и умение их применять важно для каждого школьника, стремящегося понять, как устроены и создаются современные мобильные платформы. Понимание того, как компоненты взаимодействуют друг с другом, как управляется состояние приложения, как организуется навигация между экранами, помогает учащимся развивать логическое, структурное и дизайнерское мышление, а также способность к полноценному проектному циклу — от идеи до публикации в магазине приложений.

Фреймворк React Native, выполняя свои основные функции, позволяет учащимся абстрагироваться от сложной низкоуровневой разработки под конкретные платформы (iOS/Android) и сосредоточиться на концептуальной логике приложения и его пользовательском интерфейсе. Он предоставляет единую кодобазу для двух платформ, что дает возможность сосредоточиться на качестве кода, пользовательском опыте, производительности и удобстве разработки, что является ключевым этапом в любой профессиональной деятельности, связанной с созданием мобильных решений.

Обучение мобильной разработке с помощью React Native направлено на развитие интеллектуальных и технических способностей учащихся, включая умение декомпозировать интерфейс на переиспользуемые компоненты, проектировать иерархию состояний, работать с props и callback-функциями, верстать адаптивные макеты с помощью Flexbox и организовывать навигацию. Это способствует развитию алгоритмического и дизайн-мышления, навыков отладки и тестирования кода, работы с документацией и управления зависимостями (npm), что является crucial для успешного обучения и дальнейшей карьеры в качестве frontend- или mobile-разработчика.

Содержание программы по мобильной разработке ориентировано также на развитие функциональной грамотности учащихся, включая умение читать и понимать техническую документацию, использовать готовые библиотеки и компоненты сообщества для построения более сложных систем, оценивать удобство и интуитивность интерфейса и применять полученные знания для реализации собственных творческих и предпринимательских идей, расширяя свои профессиональные горизонты в одной из самых перспективных IT-отраслей.

Цели и задачи изучения учебного предмета «Разработка веб приложений (Фласк)».

Изучение предмета «Мобильная разработка» направлено на достижение следующих целей:

- Формирование системного понимания жизненного цикла создания кроссплатформенных мобильных приложений как ключевого направления IT-индустрии, связывающего теоретические знания о архитектуре и паттернах проектирования с их практической реализацией на современном стеке технологий (JavaScript/React Native/Expo).

- Развитие компетенций в области проектирования, разработки, отладки и тестирования пользовательских интерфейсов и бизнес-логики мобильных приложений, включающих работу с навигацией, управление состоянием, стилизацию, обработку пользовательского ввода и интеграцию с API, с использованием актуального инструментария (Expo CLI, React DevTools, Android Studio/Xcode).

- Стимулирование интереса к проектной и предпринимательской деятельности в сфере высоких технологий через создание работающих прототипов приложений, готовых для размещения в портфолио и демонстрации работодателям.

Задачи изучения предмета:

- Развивать алгоритмическое и компонентное мышление через процесс декомпозиции сложного интерфейса на переиспользуемые компоненты, проектирования иерархии состояний и организации потоков данных между различными частями приложения.

- Формировать навыки полного цикла создания мобильного продукта: от проектирования макетов в Figma и написания кода на React Native до отладки на эмуляторах/реальных устройствах, тестирования UI и сборки готового .apk/.ipa файла с помощью EAS Build.

- Воспитывать культуру написания чистого, читаемого и поддерживаемого кода, понимая важность пропс-валидации, декомпозиции сложных компонентов, использования современных хуков (useState, useEffect) и следования принципам реактивного программирования.

- Развивать умение самостоятельно учиться: работать с официальной документацией React Native и Expo, использовать сторонние библиотеки из экосистемы npm (например, React Navigation, React Hook Form), искать решения возникающих проблем на Stack Overflow, в GitHub Issues и в сообществах разработчиков.

Особенности классов

Рабочая программа по предмету «Информатика. Мобильная разработка» для 11-го «ИП» класса предназначена для углубленного изучения учащимися информационно-технологического профиля в группе «Программисты». На изучение данного модуля отведено 30 часов в 11-ом классе.

Место предмета в учебном плане лица

Учебный план на изучение «Информатика. Мобильная разработка» в 11 «ИП» классах среднего общего образования отводит 1 учебный час в неделю (всего 30 часов в 11 классе) за счёт части, формируемой участниками образовательных отношений.

Учебный год	Количество часов
	11 «ИП»
2025/2026	30

К тематическому планированию применяется модульный принцип построения образовательной программы, что позволяет выстраивать индивидуальную

образовательную парадигму и обеспечивать саморазвитие при индивидуальном темпе работы с учебным материалом, контроль и самоконтроль знаний.

Используемые образовательные технологии, в том числе дистанционные

Обучение искусственному интеллекту может осуществляться с использованием дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ), которое предполагает как самостоятельное прохождение учебного материала учеником, так и с помощью сопровождения учителя. При применении ДОТ используются платформы: лицейская платформа дистанционного обучения Moodle, ФГИС «Моя школа», ГИС «Электронная школа» Новосибирской области.

При реализации рабочей программы могут быть использованы материалы для подготовки к профилям олимпиады КД НТИ и стандартов Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству «Профессионалы».

Информация о промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация осуществляется по окончании учебного модуля с целью проверки степени и качества усвоения материала по результатам изучения тематических модулей и проводится в форме аттестационных работ.

Текущий контроль осуществляется с целью проверки степени и качества усвоения материала в ходе его изучения в следующих формах: самостоятельных и проверочных работ.

Текущий контроль и промежуточная аттестация осуществляются в соответствии с «Положением об осуществлении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся, их формах, периодичности и порядке проведения муниципального автономного общеобразовательного учреждения города Новосибирска «Лицей № 22 «Надежда Сибири» (протокол педагогического совета №1 от 29.08.2023).

Итоговая аттестация проводится в соответствии с законодательством РФ.

Промежуточная аттестация по предмету «Информационная безопасность» в 11 «ИП» классе

№ модульной	Название модуля	Количество часов в модуле	Номер урока ПА	Форма ПА
МР № 1	Мобильная разработка	30	30	Практическая работа

2. Содержание учебного предмета

Модуль 1 «Информационная безопасность»

Введение в мобильную разработку. Настройка окружения с помощью Expo. Основы React: JSX, функциональные компоненты и структура проекта. Компоненты и Props: создание переиспользуемых элементов интерфейса. Управление состоянием компонента с помощью хука useState. Обработка событий и пользовательский ввод

(Button, TextInput). Основы стилизации в React Native с помощью StyleSheet. Верстка макетов с помощью Flexbox. Часть 1. Верстка макетов с помощью Flexbox. Часть 2: практика. Отображение динамических списков с помощью компонента FlatList. Введение в навигацию. Установка и настройка React Navigation. Построение навигации между экранами (Stack Navigator). Передача параметров (данных) между экранами. Итоговый проект «To-Do List»: проектирование и верстка. Итоговый проект: реализация логики добавления и удаления задач. Итоговый проект: доработка, тестирование и защита.

Планируемые образовательные результаты освоения учебного предмета Искусственный интеллект

Личностные результаты

1. сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
2. готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
3. навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
4. эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;

Метапредметные результаты:

1.2.5	Анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях
1.2.6	Уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности; уметь интегрировать знания из разных предметных областей; осуществлять целенаправленный поиск переноса средств и способов действия в профессиональную среду
1.2.7	Способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания; ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения; выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения; разрабатывать план решения проблемы с учетом анализа имеющихся материальных и нематериальных ресурсов
1.3	Работа с информацией
1.3.1	Владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления
1.3.2	Создавать тексты в различных форматах с учетом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации
1.3.3	Оценивать достоверность, легитимность информации, ее соответствие правовым и морально-этическим нормам
1.3.4	Использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности
1.3.5	Владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности
2	Коммуникативные УУД
2.1	Общение
2.1.1	Осуществлять коммуникации во всех сферах жизни; владеть различными способами общения и взаимодействия
2.1.2	Развернуто и логично излагать свою точку зрения с использованием языковых средств
2.1.3	Аргументированно вести диалог
3	
3.1	Самоорганизация
3.1.1	Самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; давать оценку новым ситуациям
3.1.2	Самостоятельно составлять план решения проблемы с учетом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений; делать осознанный выбор, аргументировать его, брать ответственность за решение; оценивать приобретенный опыт; способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний
3.2	Самоконтроль

3.2.1	Давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям
3.2.2	Владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований; использовать приемы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения; уметь оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению
3.3	Эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность: саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за свое поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому; внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей

Выпускник научится:

1. самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

2. продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

3. владеть навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем;

4. использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Выпускник получит возможность научиться:

1. быть готовым и способным к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

2. быть способным и готовым к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания.

Регулятивные универсальные учебные действия

1. самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;

2. оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;

3. ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

4. оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;

5. выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;

6. организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;

7. сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

Познавательные универсальные учебные действия

1. искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;

2. критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;

3. использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;

4. находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;

5. выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;

6. выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;

7. менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

Коммуникативные универсальные учебные действия

1. осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;

2. при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);

3. координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

4. развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;

5. распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Предметные результаты

Выпускник будет демонстрировать:

1) систематизация знаний, относящихся к *математическим объектам информатики*; умение строить математические объекты информатики, в том числе логические формулы;

2) сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований *техники безопасности*, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;

3) владение опытом построения и использования *компьютерно-математических моделей*, проведения экспериментов и статистической обработки данных с помощью компьютера, интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов; умение оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов; сформированность представлений о необходимости *анализа соответствия модели* и моделируемого объекта (процесса);

4) сформированность представлений о способах хранения и простейшей обработке данных; умение пользоваться *базами данных* и справочными системами; владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними;

Выпускник получит возможность продемонстрировать:

1. владение системой базовых знаний, отражающих *вклад информатики* в формирование современной научной картины мира;

2. владение навыками *алгоритмического мышления* и понимание необходимости формального описания алгоритмов.

ПРОВЕРЯЕМЫЕ НА ЕГЭ ПО ИНФОРМАТИКЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Код проверяемого требования	Проверяемые требования к предметным результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования
<i>1.</i>	<i>Знать (понимать)</i>
1.1	Понимание основных принципов устройства и функционирования современных стационарных и мобильных компьютеров; тенденций развития компьютерных технологий; владение навыками работы с операционными системами и основными видами программного обеспечения для решения учебных задач по выбранной специализации
1.5	Знание функциональные возможности инструментальных средств среды разработки
1.6	Владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними
<i>2.</i>	<i>Уметь</i>
2.11	Владение универсальным языком программирования высокого уровня (Паскаль, Python, Java, C++, C#), представлениями о базовых типах данных и структурах данных; умение использовать основные управляющие конструкции; умение осуществлять анализ предложенной программы: определять результаты работы программы при заданных исходных данных; определять, при каких исходных данных возможно получение указанных результатов; выявлять данные, которые могут привести к ошибке в работе программы; формулировать предложения по улучшению программного кода

ПЕРЕЧЕНЬ ЭЛЕМЕНТОВ СОДЕРЖАНИЯ, ПРОВЕРЯЕМЫХ НА ЕГЭ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Код	Проверяемый элемент содержания
3	Алгоритмы и программирование
3.9	Обработка символьных данных. Встроенные функции языка программирования для обработки символьных строк. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке, разбиение строки на слова по пробельным символам, поиск подстроки внутри данной строки, замена найденной подстроки на другую строку. Генерация всех слов в некотором алфавите,

Код	Проверяемый элемент содержания
	удовлетворяющих заданным ограничениям. Преобразование числа в символьную строку и обратно
3.12	Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста
3.13	Стеки. Анализ правильности скобочного выражения. Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме. Очереди. Использование очереди для временного хранения данных
3.15	Деревья. Реализация дерева с помощью ссылочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения. Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева
3.17	Понятие об объектно-ориентированном программировании. Объекты и классы. Свойства и методы объектов. Объектно-ориентированный анализ. Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм

3. Тематическое планирование

10 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Модуль №1 «Мобильная разработка» - 30 часов					
1.1	Мобильная разработка	29		3	https://itproger.com/course/react-native
1.2	Итоговый проект	1		1	

5. Приложения к программе

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Модуль 1. Мобильная разработка - 30 часов					

1.1	Введение в мобильную разработку. Настройка окружения с помощью Expo.	2			https://itprogramer.com/course/react-native
1.2	Основы React: JSX, функциональные компоненты и структура проекта.	2			
1.3	Компоненты и Props: создание переиспользуемых элементов интерфейса.	2			
1.4	Управление состоянием компонента с помощью хука useState.	2			
1.5	Обработка событий и пользовательский ввод (Button, TextInput).	2			
1.6	Основы стилизации в React Native с помощью StyleSheet.	2			
1.7	Верстка макетов с помощью Flexbox. Часть 1.	2			
1.8	Верстка макетов с помощью	2		1	

	Flexbox. Часть 2: практика.				
1.9	Отображение динамических списков с помощью компонента FlatList.	2			
1.10	Введение в навигацию. Установка и настройка React Navigation.	2			
1.11	Построение навигации между экранами (Stack Navigator).	2			
1.12	Передача параметров (данных) между экранами.	2			
1.13	Итоговый проект «To-Do List»: проектирование и верстка.	2		1	
1.14	Итоговый проект: реализация логики добавления и удаления задач.	2		1	
1.15	Итоговый проект: доработка, тестирование и защита.	3		1	

КИМ

Модуль 1 «Мобильная разработка»

Задание 1: Инициализация проекта и базовая настройка (Темы: Настройка Expo, Структура проекта)

1. **Установите Expo CLI глобально:** `npm install -g expo-cli`
 2. **Создайте новый проект:** `expo init MyToDoApp` (выберите шаблон "blank")
 3. **Перейдите в директорию проекта и запустите его:** `cd MyToDoApp → expo start`
 4. **Откройте проект на физическом устройстве через приложение Expo Go или на эмуляторе.** Убедитесь, что окружение работает корректно.
-

Задание 2: Проектирование и верстка основного экрана (Темы: JSX, Компоненты, Стилизация, Flexbox)

1. **Создайте компонент TaskItem.** Он должен принимать через props текст задачи (title) и отображать его вместе с иконкой (например, из @expo/vector-icons). Это переиспользуемый компонент.
 2. **В главном компоненте App.js сверстайте основной экран:**
 - View-контейнер с применением Flexbox (задает общую layout-структуру).
 - TextInput для ввода новой задачи.
 - Button или Pressable для добавления задачи.
 - FlatList для будущего списка задач (пока можно оставить пустым).
 3. **Напишите стили** для всех элементов, используя StyleSheet.create(). Добейтесь четкого, аккуратного и отзывчивого макета.
-

Задание 3: Работа с состоянием и логикой (Темы: useState, Обработка событий)

1. **Создайте состояние tasks** с помощью useState([]) для хранения массива задач.
 2. **Создайте состояние taskText** для контроля ввода в TextInput.
 3. **Реализуйте функцию addTask**, которая будет добавлять введенный текст в массив tasks (в виде объекта, например: { id: Math.random().toString(), title: taskText }). Не забудьте очистить TextInput после добавления.
 4. **Реализуйте функцию deleteTask**, которая будет удалять задачу по её id из массива tasks (используйте метод filter).
 5. **Свяжите эти функции** с onPress кнопки добавления и с onPress иконки удаления внутри компонента TaskItem.
-

Задание 4: Отображение динамического списка (Тема: FlatList)

1. **Настройте компонент FlatList** в App.js.
 - Передайте в проп data массив tasks.
 - Настройте renderItem для отображения компонента TaskItem для каждого элемента.
 - Укажите keyExtractor, используя уникальный id каждой задачи.
 2. **Убедитесь, что список обновляется** при добавлении и удалении задач.
-

Задание 5: Внедрение навигации (Темы: React Navigation, Stack Navigator)

1. **Установите необходимые библиотеки для навигации:**

```
bash Copy Download  
  
npm install @react-navigation/native @react-navigation/stack  
expo install react-native-gesture-handler react-native-screens
```

1. **Создайте новый экран DetailsScreen.js**, на котором будет отображаться полное описание задачи и возможность её редактирования.
 2. **Настройте Stack Navigator** в App.js.
 - Главный экран со списком задач (HomeScreen).
 - Экран деталей задачи (DetailsScreen).
 3. **Реализуйте переход на экран деталей** по нажатию на задачу в списке (используйте navigation.navigate('Details')).
-

Задание 6: Передача данных между экранами (Тема: Параметры навигации)

1. **При переходе на DetailsScreen** передавайте весь объект задачи в качестве параметра.
 2. **На экране деталей** получите переданную задачу из объекта route.params.
 3. **Отобразите заголовок задачи** и создайте TextInput для её редактирования.
 4. **Реализуйте функцию сохранения** измененной задачи. Для этого необходимо:
 - Передать обратно на HomeScreen обновленные данные (можно использовать navigation.setOptions или передать функцию обновления через параметры).
 - Обновить состояние tasks на главном экране.
-

Задание 7: Финальная доработка и тестирование

1. **Проверьте работу всего приложения:**
 - Добавление задач.
 - Удаление задач.
 - Навигация на экран деталей.

- Редактирование и сохранение задач.
- 2. **Протестируйте приложение** на разных платформах (Android/iOS) и ориентациях экрана. Убедитесь, что верстка не «ломается».
- 3. **Оформите код:** уберите лишние комментарии, приведите код к единому стилю, проверьте читаемость.
- 4. **Подготовьтесь к защите:** будьте готовы объяснить, какой компонент за что отвечает, как работает управление состоянием и навигация.

Результат работы: Ссылка на проект в Ехро (публичный URL) или предоставление исходного кода в виде архива.