

# Volba technologie pro aplikaci Tlappka

## O aplikaci

Aplikace Tlappka je mobilní aplikace pro platformu Android, která spojuje majitele domácích mazlíčků na sociální úrovni. Každý uživatel má svůj profil propojený s profily jeho mazlíčků, může sdílet fotky, videa, sledovat přátele a jejich mazlíčky, komentovat a tlapkovat jejich aktivity. Dále je možné plánovat procházky a jiné události, ke kterým se budou moci přidat i jiní lidé a které lze sdílet s přáteli.

## O technologii

Technologii jsme na PDA ještě neprobírali, takže je možné, že se celý návrh ještě změní. Ale i přesto jsem udělal rešerši toho jak a v čem se mobilní aplikace vyvíjí.

### (1) Architektura

Byl bych pro použití **MVVM** (model-view-viewmodel). Používali jsme ho v IUR a z googlení vyplývá, že ho i google doporučuje jako vývojovou architekturu.

### (2) Programovací jazyk

Tady jsme se dohodli na **Kotlinu**, který je také preferován pro vývoj na Android.

### (3) Frameworky

Hlavní framework asi bude **Google Play Services**, který umožňují používání Firebasu, geolokace a podobně.

**Dagger** framework na dependency injection.

Pak bude potřeba mít i nějaké frameworky na testování. Například: **JUnit**, **Mockito**, **Roboelectric**

### (4) Knihovny

Z knihoven například **RxJava2** pro asynchronní operace.

**Retrofit** pro network requesty.

**GSON** na parsování JSON.

**Glide** na načítání obrázků a cáchování.

## Poznámka bokem

Nikdy jsem s žádným z těchto frameworků ani knihoven nedělal a vycházím jen z googlení a postupů co jsem našel. Je možný, že většinu ani nebudeme potřebovat nebo uděláme jinak.

Jen mi přišlo, že bychom se to mohli naučit a přeci jen udělat tu appku tak jak se má dělat. Mít ji víc robustní a příjemnější po stránce kódu 😊