Analisi di progetto

Il progetto Marvel è stato sviluppato utilizzando il linguaggio Kotlin e il pattern architetturale MVVM.

Quest’ultimo è stato utilizzato per rendere più facile la lettura del codice e la collaborazione, oltre ad essere più indicato per la manutenzione di esso in quanto divide i componenti dell’interfaccia utente dalla logica di business, la quale è tenuta lontana dalle operazioni del database.

L’inizializzazione by lazy dei viewmodel prevede che ogni volta che viene ruotato il telefono o ogni successivo accesso a onCreate() ritornerà il view-model inizializzato precedentemente (se presente).

L’app è costituita da una MainActivity all’interno della quale è codificato lo SplashScreen e due activity di cui una (SecondActivity) utile per la gestione dei Fragment (personaggi, fumetti ed eventi) e una per mostrare i dettagli dei personaggi.

Nel database sono contenute le informazioni sui personaggi preferiti dall’utente in modo da tenerne traccia ad ogni avvio dell’app.

I personaggi, i fumetti e gli eventi sono recuperati attraverso le API messe a disposizione dalla Marvel gestite attraverso la libreria Retrofit.

Attraverso i DataSource viene gestita la paginazione per gli “Endless” RecyclerView, poiché le API Marvel consentono di scaricare solo un numero limitato di oggetti per volta impedendone la visualizzazione completa.

Sono state create le estensioni “.md5” per le stringhe e “.load” per le ImageView in modo che la prima, data una stringa, crei il rispettivo hash md5 utile per la chiamata alle API Marvel e la seconda, attraverso la libreria Glide, carichi un’immagine nell’ImageView tramite l’URL.

Infine, vi è un file di costanti nel quale sono presenti il “BASE\_URL”, la chiave pubblica e quella privata utili per le chiamate alle API.