

Combine и другие. SwiftUI.

Основной механизм позволяющий SwiftUI
использовать технологию Combine - это
PropertyWrappers

Варианты

- State
- Binding
- StateObject
- ObservedObject
- ...

Варианты

- State
- Binding
- **StateObject**
- **ObservedObject**
- ...

Чтобы два фреймворка как-то могли взаимодействовать им нужен какой-то “контракт” или договоренность, спецификация описывающая, как будет строиться их совместная работа

ObservableObject

Протокол, который создает (по умолчанию)
источник сообщений `objectWillChange` который
срабатывает каждый раз когда объект
изменяется

ViewModel : **ObservableObject**



Создает
objectWillChange

@Published var x = 5



Небольшой итог

- SwiftUI использует propertyWrappers
- Для сложных объектов используется StateObject, ObservedObject
- Необходимый механизм можно реализовать самим
- View перерисовывается каждый раз когда обновляется Published свойство, независимо от того, использует View это свойство или нет