

Описание

Clean architecture содержит три главных слоя:

- 1. Presentation
- 2. Domain
- 3. Data layer

Presentation

Слой, который больше всего зависит от Flutter. Он отвечает за UI, обработку событий в UI. В нём не содержится никакой бизнес-логики.

Содержание:

- Widget - виджеты, которые используются для построения конфигурации приложения.
- BLoC - используется для получения ивентов из виджетов и реагирования определенных состояний в ответ.

Domain

Слой, который должен быть написан на чистом Dart, т.е. без использования Flutter зависимостей. Domain ответ за всю бизнес-логику. Не должен содержать деталей имплементации.

Содержание:

- UseCases - описывает логическую обработку данных, необходимую для приложения; общается напрямую с репозиториями.
- Repository - абстрактные классы, описывающие ожидаемый функционал.
- Entities - бизнес объекты приложения; не зависит от данных, полученных со стороны сервера.

Data layer

Является самым внешним слоем приложения, который отвечает за общение с сервером или локальной БД. Содержит логику управления данными. Также содержит имплементацию репозитория.

Содержание:

- DataSource - описывает процессы получения и обновления данных; может состоять из удаленных и локальных источников данных, удаленный источник представляет собой API запросы, а локальный - кэширование и сохранение данных.
- Models - объекты, которые зависят от данных, полученных со стороны источников данных; содержат сериализацию json структуры в Dart объекты и наоборот.
- Repository - является мостом между DataLayer и DomainLayer, является имплементацией репозитория, а также отвечают за координацию получения данных из разных DataSource.

Схема

