



A n d r o i d

Android Architecture

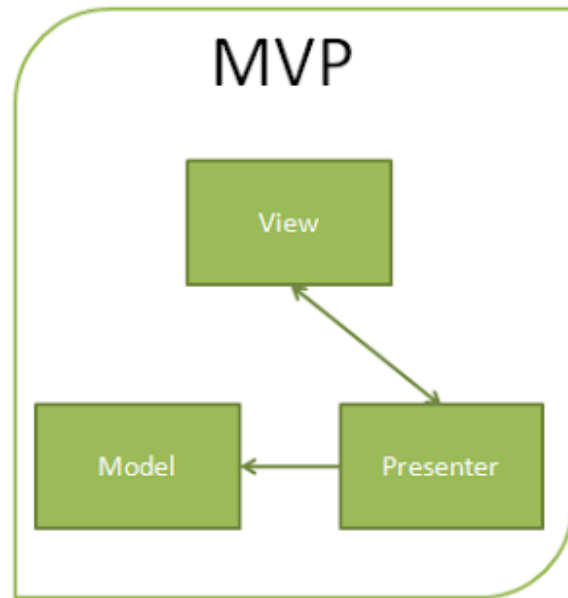
android architecture

Същност

- Архитектурата на едно приложение е зависимостта между отделните му компоненти и как те са разпределени в пакети и модули
- Всяко приложение има архитектура, дори да не сте помислили за нея.
- Има различни готови шаблони, които може да използвате, нагласяйки ги спрямо вашите нужди
 - MVP
 - MVVM

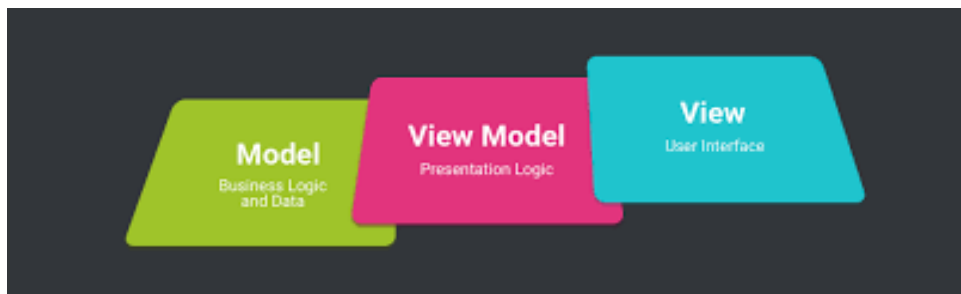
MVP

- Състои се от три основни части - Model View Presenter
- Разделя логиката от презентационния слой
- Model - слоя с данните (от интернет, от локалната база, от блутуут у-во)
- View - обикновено е Activity, Fragment или View
- Presenter - клас, който взима данните от различни модели и контролира едно View
- Във View-то не трябва да има никакъв код, който да променя състоянието му, всичко това се решава и прави от Presenter-a



MVVM

- Състои се от три основни части - Model View ViewModel
- Основната разлика с MVP е че докато при MVP презентъра директно казва на View-то какво да прави, при MVVM View-то само се абонира да слуша ViewModel-а. Т.е. ViewModel-а не знае за View-то.
- Това намалява нуждата от използване на интерфейси за комуникация между слоевете.
- При MVVM потребителя на данните знае за създателя им, но обратното не е вярно
- ViewModel-а позволява View-та да се абонират не само за еwentите му, но и за състояния



patterns and good practises

Singleton

- Най-простия design pattern
- Позволява създаването само на един обект от класа в който е имплементиран
- Трябва ви
 1. Статична инстанция на класа в самия клас
 2. Да направите конструктора частен
 3. Да създадете статичен метод, който връща тази статична инстанция

Ресурси:

<https://medium.com/cr8resume/make-you-hand-dirty-with-mvp-model-view-presenter-eab5b5c16e42>