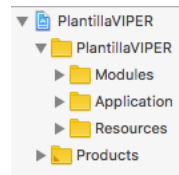


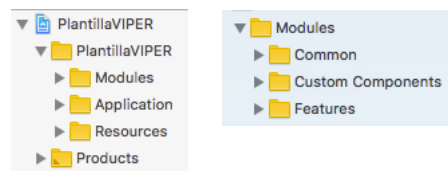
# DOCUMENTACIÓN PLANTILLA VIPER

El proyecto se divide en 3 carpetas:

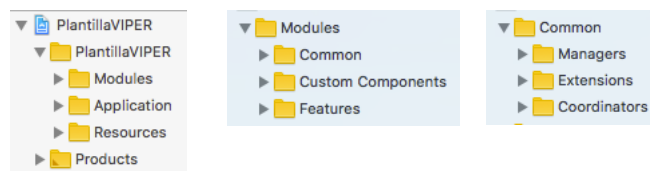


Esta distribución de carpetas está planteada para cuando tenemos un único target. Si fuera necesario introducir otro target, tendríamos que replicar esta estructura.

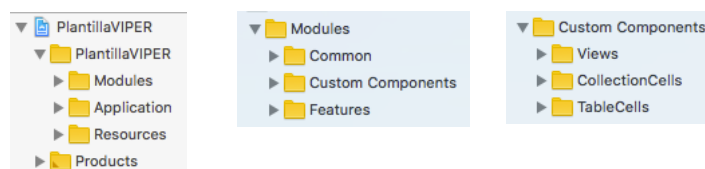
En **Modules**: encontraremos toda la lógica de la aplicación.



En **Common**: tenemos las clases comunes en toda la aplicación, extensiones, managers o coordinadores. Si tenemos una librería externa, le crearemos un Manager para encapsular su integración para facilitarnos el trabajo, si necesitaremos cambiarla. En la parte de coordinadores podremos encontrar, la clase que se ocupa del manejo de los strings o de los colores, también tendríamos aquí un coordinador de fuente si fuera necesario.



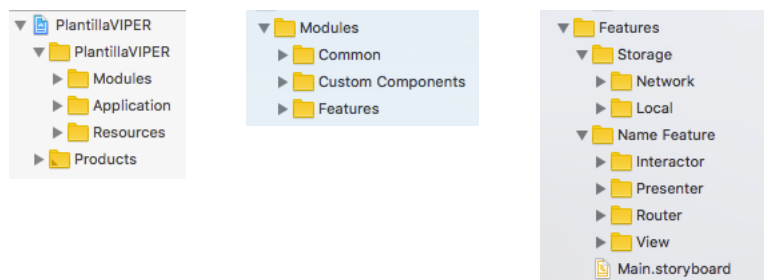
En **Custom Components**: encontraremos todos los componentes visuales customizados que tengamos en la aplicación, clasificados por el tipo base del que hereden.



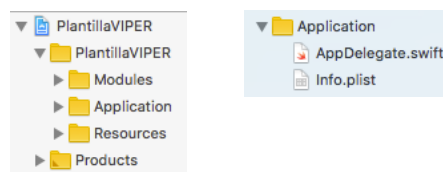
En **Features**: tenemos las funcionalidades de la App. Al desplegar la carpeta observamos que hay dos subcarpetas más. En **Storage** tenemos los modelos de la aplicación, clasificados por **Network** y **Local**, en esta carpeta también iría los wrappers o los formateadores que hagan falta para los modelos. Y

en **Name Feature** iría el nombre de cada funcionalidad, esta a su vez tiene 4 grupos.

- **Interactor** contiene la lógica de negocio y es quien se comunica con el modelo y el presenter.
- **Presenter** se ocupa de recibir eventos de la vista y generar las acciones apropiadas a estos eventos.
- **Router** contiene la lógica de navegación de las pantallas de esta funcionalidad.
- **View** se encarga de mostrarle los datos al usuario.



En **Application**: encontraremos las clases propias de la aplicación, el AppDelegate y el info.plist.



En **Resources**: tenemos los recursos de toda la aplicación, como los strings localizados de la app o las imágenes de la app o la launch screen. Si la app tiene una tipografía custom, también la añadiríamos aquí.

