

LineXO

Tài liệu này trình bày cách hoạt động của ứng dụng theo từng Activity. Các activity phức tạp sẽ được chia thành các usecase nhỏ hơn để dễ theo dõi và hiện thực.

1. SplashActivity

Sau 2 giây từ lúc khởi động, ViewModel bắn sự kiện kết thúc lên View. View tiến hành khởi động RoomActivity và tự kết thúc.

2. RoomActivity

Cài đặt tính năng lắng nghe trạng thái online của máy. ViewModel đăng ký lắng nghe sự kiện Network Change. Nếu nhận được trạng thái offline thì hiển thị thông báo mất kết nối. Nếu nhận được trạng thái online tiến hành thực hiện các tác vụ online chưa được thực hiện. Lưu lại trạng thái online của máy để thực hiện kiểm tra cho các tác vụ online về sau.

Kiểm tra trạng thái đăng nhập của user. ViewModel gọi Domain lấy thông tin user đã đăng nhập. Domain gọi Data lấy thông tin user đã đăng nhập. Data lấy thông tin user đã đăng nhập và trả về Domain. Domain nhận kết quả và trả kết quả cho ViewModel. ViewModel nhận kết quả, lưu trữ và xử lý. Nếu có user đã đăng nhập tiến hành hiển thị avatar, tên và điểm số. Nếu không có user đăng nhập hiển thị logo và tên ứng dụng.

Hiển thị danh sách phòng chơi. Sau khi kiểm tra trạng thái online của user, ViewModel tiến hành gọi và liên tục lắng nghe sự thay đổi danh sách phòng chơi từ Domain, khi nhận được danh sách mới tiến hành cập nhật lên View. Domain gọi và liên tục lắng nghe sự thay đổi danh sách phòng chơi từ Data để trả lên ViewModel. Data gọi và liên tục lắng nghe sự thay đổi danh sách phòng chơi từ Network để trả lên Domain.

Chọn phòng chơi. ViewModel lắng nghe sự kiện click chọn phòng chơi của user. Khi có sự kiện chọn phòng chơi, ViewModel gọi Domain kiểm tra tính hợp lệ của thao tác chọn, ViewModel gửi xuống Domain thông tin về phòng chơi, trạng thái online hiện tại.

Domain tiến hành kiểm tra và trả về hành động phù hợp (Chuyển Activity, đăng nhập). ViewModel nhận lệnh từ Domain và thực hiện tương ứng. Nếu phải đăng nhập thì đăng nhập. Nếu chuyển Activity tiến hành gửi thông tin phòng được chọn lên View. View tiến hành khởi động PlayActivity và truyền thông tin phòng chơi vào.

Tạo phòng chơi. Khi user nhấn chọn tạo phòng, ViewModel kiểm tra để chắc chắn user đã đăng nhập và đang kết nối mạng. ViewModel thông báo cho Domain về việc tạo phòng mới. Domain nhờ Data tạo phòng mới và trả kết quả lên cho Domain. Domain thông báo cho ViewModel kết quả tạo phòng. Nếu thành công, ViewModel thông báo để View chuyển sang PlayActivity, ngược lại thông báo thất bại.

Bảng xếp hạng. Khi user nhấn chọn xem bảng xếp hạng, ViewModel kiểm tra để chắc chắn đang kết nối mạng. ViewModel thông báo cho Domain về việc lấy bảng xếp hạng. Domain nhờ Data lấy bảng xếp hạng và trả kết quả lên cho Domain. Domain đưa kết quả lên cho ViewModel hiển thị bảng xếp hạng.

Đăng nhập. ViewModel gửi sự kiện đăng nhập lên View thực hiện đăng nhập. Sau khi đăng nhập thành công View gọi ViewModel với kết quả đăng nhập. ViewModel gọi Domain thông báo kết quả đăng nhập. Domain gọi Data lưu thông tin user đăng nhập hiện tại.

Đăng xuất. ViewModel gọi Domain thực hiện đăng xuất. Domain gọi Data xóa thông tin user đã đăng nhập. Data xóa thông tin user đã đăng nhập và thông báo kết quả lên Domain. Domain nhận kết quả thông báo kết quả lên ViewModel. ViewModel nhận kết quả, lưu trữ và xử lý. Tiến hành hiển thị lại logo và tên ứng dụng.

3. PlayActivity

Cài đặt tính năng lắng nghe trạng thái online của máy. ViewModel đăng ký lắng nghe sự kiện Network Change. Nếu nhận được trạng thái offline thì hiển thị thông báo mất kết nối. Nếu nhận được trạng thái online tiến hành thực hiện các tác vụ online chưa được thực hiện. Lưu lại trạng thái online của máy để thực hiện kiểm tra cho các tác vụ online về sau.

Chơi offline. Đang cập nhật.

Chơi online. Đang cập nhật

Nhận tin nhắn. ViewModel đăng ký một Observer xuống Domain để nhận tin nhắn mới. Domain gửi Observer này xuống Data nhờ Data gửi tin nhắn mới vào.

Gửi tin nhắn. Khi user soạn xong tin nhắn và nhấn nút gửi, ViewModel gửi tin nhắn xuống Domain. Domain tiếp tục gửi tin nhắn xuống tầng Data để Data thực hiện gửi đi tin nhắn của user.

Thoát bàn chơi. Khi user thoát khỏi bàn chơi. Xóa thông tin về user trong bàn chơi hiện tại. Khởi động lại RoomActivity.