

UniRx

2022/07/09

目次

- 導入
- Model-View-Presenter
- Observerパターン
- UniRx

導入

Unityでアプリを作成する上で必要になる知識を勉強中

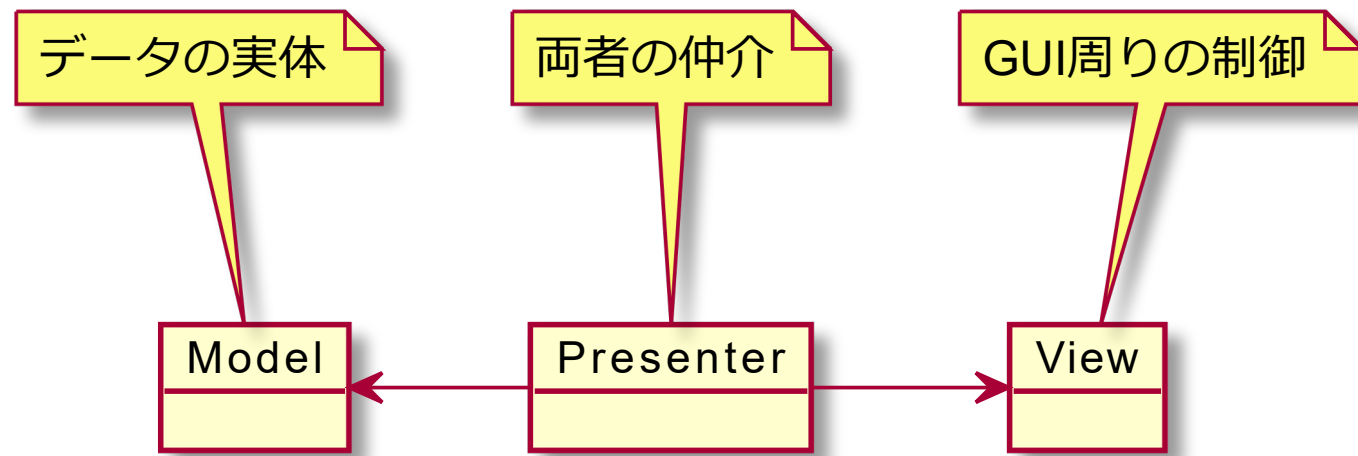
- 設計アーキテクチャのModel-View-Presenterを知りたい
- Unityでの非同期処理の扱いを知りたい

Model-View-Presenter

設計アーキテクチャの1つ

メリット

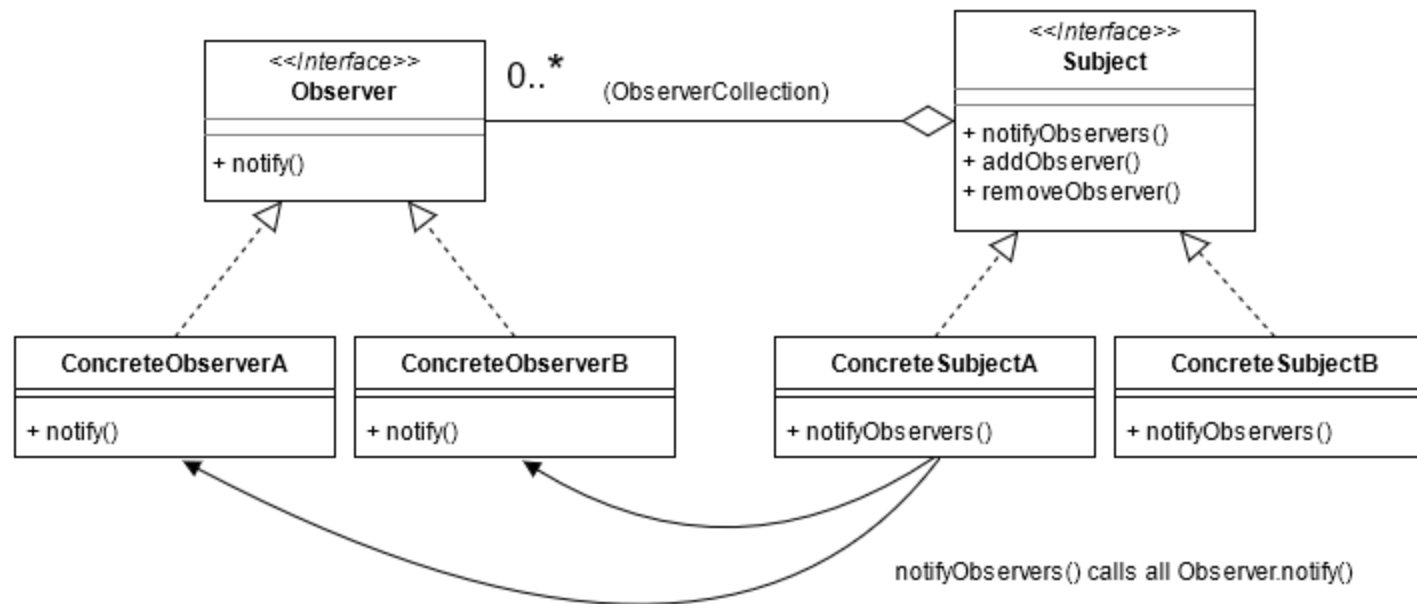
- Presenterが存在しなければ、ViewとModelは完全に独立した状態になる
→ データ制御とGUI制御を別々に考えられる



Observerパターン

クラスのデザインパターンの一つ

- プログラム内のオブジェクトに関するイベント（事象）を他のオブジェクトへ通知する処理で使われる（[Observerパターン -Wikipedia](#)）

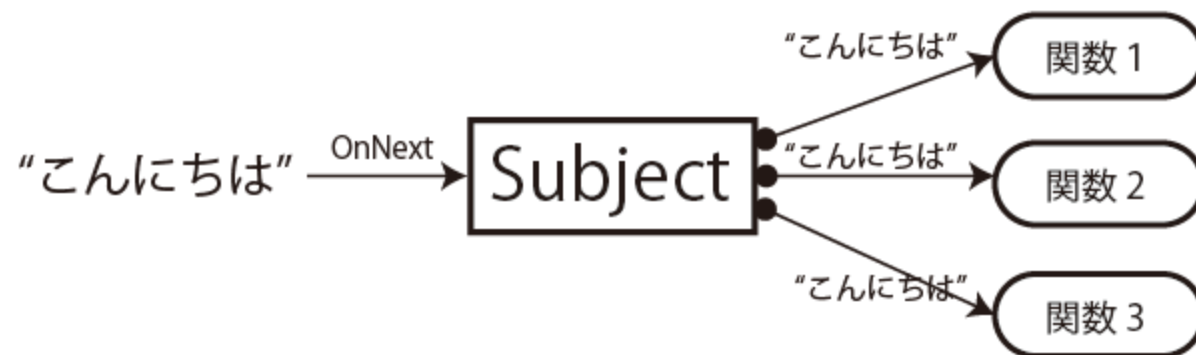


UniRx

UnityのRx系ライブラリ

- Observerパターンが実装されている
- MVPアーキテクチャを実現する上に使える

下の図のような非同期処理が実装しやすくなる



OnNext とは、
Subscribe で登録された関数にメッセージを
渡して1つ1つ実行していく処理

Qiitaの記事で勉強中。。。