Jetpack Composeにおける

「副作用」との賢い付き合い方

はじめに

皆さん、こんにちは! 今日はJetpack Compose開発で避けて通れない **「副作用(Side Effect)」**について、 その概念との賢い付き合い方についてお話しします。

1. 「テスト容易性」って何だろう?

- **テスト容易性** = コードが思い通りに動くか確かめやすいこと
- **同じ入力 → 同じ出力** ならテストしやすい
- 仕様通りかどうかを証明しやすい

「等しい」とは?

- 同じ入力(Input)→同じ出力(Output)
- 入力と出力だけで振る舞いを予測できる
- テストがしやすい!

2. Composable関数は「UIを生成する関数」

- Composable関数 = 状態(State)→ UI
- 数学の関数 f(x) = y のイメージ
- 入力が同じなら出力も同じ

例:シンプルなComposable

```
@Composable
fun Greeting(name: String) {
    Text("Hello, $name!")
}
```

Composable関数のテスト容易性

- 入力Stateが同じなら、UIも同じ
- テストは「このStateでこのUIになるか?」だけ
- これが高いテスト容易性の理由

3. 副作用は「UIの一意性」を乱す存在

- 副作用 = 本来の責務外で外部状態を変更すること
- 例:UI表示中にユーザーデータをサーバー送信
- Jetpack Composeでも同じ

Composeでの副作用の例

- サネットワークからデータ取得
- データベース保存
- 🍒 アニメーション開始
- ジログ記録
- ■ 画面遷移

副作用があると...

- 同じStateでもUIが一意に定まらない
- 外部状態が変わることで予測困難に
- テスト容易性や予測可能性が損なわれる

4.でも、副作用は悪ではない!

- 副作用 = 「悪」ではない
- アプリには不可欠な要素
- 例:
 - ボタン押下で画面遷移
 - サーバーから最新情報取得

副作用は「適切に」「予測可能に」扱う

- 正しく管理された副作用は
 - 。 実装を容易に
 - 。 コードの可読性UP
- Androidはライフサイクルが複雑 → 副作用管理が重要

5. 副作用の適切な取り扱い方:「作用」API

- Jetpack Composeは副作用管理のために 「作用 (Effect)」APIを提供
- UI描画とは別に副作用を明示的・制御的に記述

作用APIとは?

- UIを出力せず、コンポジション完了時に副作用を実行するComposable
- 例:
 - 。「このUI状態になったら、この副作用を実行」

6.主な「作用」API一覧①

API	概要	主な使い所
rememberCoroutineScope	ライフサイクルに紐付く CoroutineScope取得	UIイベントで非同期 処理
LaunchedEffect	コンポジション時やキー変更時 にコルーチン起動	画面表示時のデー 夕取得など
rememberUpdatedState	コルーチン等で最新値を参照	コールバックや値 のキャプチャ
DisposableEffect	セットアップとクリーンアップ	リソース管理・リス ナー登録解除

6.主な「作用」API一覧②

API	概要	主な使い所
SideEffect	コミット後、UI描画前に実行	外部状態と同期・ログ送信
produceState	非同期ソースをState化	API/Flowからのデータ取得
derivedStateOf	複数Stateから新State導出	再計算の最適化
snapshotFlow	StateをFlowに変換	State変化をFlowで監視

主要APIの使い分け例

- rememberCoroutineScope : UIイベントで非同期処理
- LaunchedEffect :画面表示や引数変更時の処理
- DisposableEffect : リソースのセットアップ/クリーンアップ
- SideEffect : 外部システムとの同期
- produceState : 非同期データのUI反映

7.まとめ

- Jetpack Composeの副作用 = UI描画以外の外部状態操作
- Composable関数は「純粋な関数」として保つとテスト容易
- でも副作用は不可欠 → 作用APIで安全に管理!
- 適切なAPIを使い分けて、
 - 堅牢で管理しやすい
 - 。 高品質なUIを実現

ご清聴ありがとうございました!