

Arquitetura de software móvel

Padrões de arquitetura

Arquitetura de software móvel

Apesar de não haver uma estrutura formal como o MVC ou MVVM no Kodular, você pode seguir o princípio de separação de responsabilidades. Divida seu aplicativo em partes distintas, como a lógica de negócios (Model), a interface do usuário (View) e a manipulação de dados (ViewModel).

Padrões de arquitetura

Padrões de arquitetura

- Organize seu código em módulos ou blocos de função que realizam tarefas específicas. Isso facilita a manutenção e a compreensão do seu aplicativo.
- Adote padrões de nomenclatura claros e consistentes para seus componentes e variáveis. Isso torna seu código mais fácil de entender para você e para outras pessoas que possam trabalhar no projeto.
- Embora não haja um padrão específico para gerenciamento de estado no Kodular, considere utilizar variáveis globais ou armazenamento persistente (por exemplo, Firebase) para gerenciar o estado do aplicativo de forma consistente.
- Projete interfaces responsivas que se ajustem a diferentes tamanhos de tela e orientações, proporcionando uma experiência de usuário consistente em dispositivos variados.