

Eine vorteilhafte Code-Struktur für Flutter-Apps

Autor

Steffen Nowacki · PartMaster GmbH · www.partmaster.de

Abstract

Hier wird eine Code-Struktur vorgestellt, die durch die Anwendung von Entwurfsmustern ¹ die Trennung der Verantwortlichkeiten ² im Code von App-Projekten mit Flutter ³ befördert. Für die Code-Struktur werden die Bausteine Binder, Builder und Props sowie AppState, Reducer und Reduceable verwendet, die im Folgenden erklärt werden. Die Code-Struktur ist gut testbar, skalierbar und kompatibel zu verbreiteten App-Zustands-Verwaltungs-Lösungen, wie Riverpod ⁴ oder Bloc ⁵. Und sie kann auch für eigene Lösungen auf Basis der eingebauten Flutter-Mittel StatefulWidget und InheritedWidget eingesetzt werden. Wer Konzepte für eine saubere Code-Struktur sucht oder eine App-Zustands-Verwaltungs-Lösung einsetzen, aber sich nicht unbedingt ewig daran binden will, für den könnte der Artikel interessant sein.

Einleitung

Source Code scheint dem 2. Gesetz der Thermodynamik zu folgen und zur Aufrechterhaltung der Ordnung der ständigen Zuführung von äußerer Energie zu bedürfen. Flutter-App-Projekte sind da keine Ausnahme. Ein typisches Symptom sind build-Methoden mit wachsenden Widget-Konstruktor-Hierarchien, die von App-Logik infiltriert werden. Mit App-Logik meine ich die Fachlogik der UI und ihres Zustands im engeren Sinn - in Abgrenzung zur Fachlogik einer Anwendungsdomäne, die oft in Datenbanken, Backends oder externen Bibliotheken implementiert ist. Viele Flutter-Frameworks wurden und werden entwickelt, um eine saubere Code-Struktur zu unterstützen. Dabei geht es hauptsächlich um das Verwalten des Zustandes der App als Voraussetzung für eine Trennung der Verantwortlichkeiten zwischen App-Logik und UI.

Bei einem unbedachten Einsatz solcher Frameworks besteht die Gefahr, dass sie neben ihrer eigentlichen Aufgabe, der Trennung der Verantwortlichkeiten, die App-Logik und die UI infiltrieren und unerwünschte Abhängigkeiten schaffen. Weil es so viele Frameworks gibt (in

der offiziellen Flutter-Dokumentation sind aktuell 13 Frameworks gelistet [6](#)) und die Entwicklung sicher noch nicht abgeschlossen ist, kann es besonders für große und langlebige App-Projekte zur Herausforderung werden, zwischen Frameworks migrieren oder verschiedene Frameworks integrieren zu müssen.

Im Folgenden wird eine Code-Struktur für Flutter-Apps vorgestellt, die solche unerwünschten Infiltrationen vermeidet und so die Qualität von App-Logik- und UI-Code zu verbessert. Dabei geht es ausdrücklich nicht um die Einführung eines weiteren Frameworks sondern um die abgestimmte Anwendung von zwei Entwurfsmustern, Humble Object Pattern [7](#) und Reducer Pattern [8](#), auf den Flutter-App-Code.

Flutter beschreibt sich selbst mit dem Spruch "Alles ist ein Widget" [9](#). Damit ist gemeint, dass alle Features in Form von Widget-Klassen implementiert sind, die sich wie Lego-Bausteine aufeinander stecken lassen. Das ist eine großartige Eigenschaft mit einer kleinen Kehrseite: Wenn man nicht aufpasst, vermischen sich in den resultierenden Widget-Bäumen schnell die Verantwortlichkeiten.

Die Verantwortlichkeiten um die es in diesem Dokument geht, sind einerseits die klassischen UI-Aufgaben:

1. Layout,
2. Rendering,
3. Gestenerkennung

und andererseits Aufgaben die sich auf den App-Zustand beziehen:

1. Lauschen auf App-Zustands-Änderungen,
2. Konvertierung des App-Zustandes in Anzeige-Properties,
3. Abbildung von Gesten auf App-Zustands-Operationen.

Die UI-Aufgaben sind eng an eine Umgebung gebunden, in der User Interfaces ablaufen können, wohingegen die Logik in den App-Zustands-Aufgaben nicht unbedingt an eine UI-Ablaufumgebung gebunden ist.

Builder, Binder und Props

Das erste Ziel ist, den Flutter-Code so zu strukturieren, dass im Widget-Baum die UI-Aufgaben streng von den App-Zustands-Aufgaben separiert werden. Um das zu erreichen, wird das Humble Object Pattern von Micheal Feathers [10](#) angewandt. Die Zusammenfassung des Humble Object Pattern lautet:

Wenn Code nicht gut testbar ist, weil er zu eng mit seiner Umgebung verbunden ist, extrahiere die Logik in eine separate, leicht zu testende Komponente, die von ihrer Umgebung entkoppelt ist.

Auf eine Widget-Klasse bezogen heißt das:

1. Wenn die Widget-Klasse sowohl UI-Aufgaben als auch App-Zustands-Aufgaben löst, dann wird diese Widget-Klasse in eine Builder-Klasse und eine Binder-Klasse geteilt.
2. Die Binder-Klasse lässt sich über App-Zustandsänderungen benachrichtigen, konvertiert den aktuellen App-Zustand in die Properties für die Builder-Klasse, stellt für die Nutzergesten die Callback-Objekte mit den App-Zustands-Operationen zur Verfügung und liefert in der build-Methode ein Widget der Builder-Klasse zurück.
3. Die Builder-Klasse ist ein StatelessWidget. Sie bekommt von der Binder-Klasse im Konstruktor die vorkonfektionierten Properties und Callbacks und erzeugt in der build-Methode einen Widget-Baum aus Layout-, Renderer und Gestenerkennungs-Widgets.
4. Für die vorkonfektionierten Properties und Callback wird eine Props-Klasse definiert - eine reine Datenklasse mit ausschließlich finalen Feldern und einem const Konstruktor.

AppState, Reducer und Reduceable

Das zweite Ziel ist, den Code so zu strukturieren, dass die App-Logik streng vom eingesetzten Zustands-Verwaltungs-Framework und von Flutter insgesamt separiert wird. Um das zu erreichen, wird das Reducer Pattern angewandt. Das Reducer Pattern modelliert den App-Zustand als Ergebnis einer Faltungsfunktion [11](#) des initialen App-Zustands und der Folge der bisherigen App-Zustands-Änderungs-Aktionen. Dan Abramov und Andrew Clark haben dieses Konzept im Framework Redux [12](#) verwendet und für den Kombinatoroperator, der aus dem aktuellen App-Zustand und einer Aktion einen neuen App-Zustand berechnet, den Namen *Reducer* populär gemacht:

Reducers sind Funktionen, die den aktuellen Zustand und eine Aktion als Argumente nehmen und ein neues Zustandsergebnis zurückgeben. Mit anderen Worten:

```
(state, action) => newState [^8].
```

Auf App-Code bezogen heißt das:

1. Für den App-Zustand wird eine AppState-Klasse definiert - eine reine Datenklasse mit ausschließlich finalen Feldern und einem const Konstruktor. Die App-Zustands-Verwaltung stellt eine get-Methode für den aktuellen App-Zustand zur Verfügung.
2. Die App-Zustands-Verwaltung stellt eine reduce-Methode zur Verfügung, die einen Reducer als Parameter akzeptiert. Ein Reducer ist eine reine synchrone Funktion, die

eine Instanz der AppState-Klasse als Parameter bekommt und eine neue Instanz der AppState-Klasse als Returnwert zurückgibt. Beim Aufruf führt die reduce-Methode den übergebenen Reducer mit dem aktuellen App-Zustand als Parameter aus und speichert den Returnwert des Reducer-Aufrufs als neuen App-Zustand ab.

3. Die App-Zustands-Verwaltung stellt eine Möglichkeit zur Verfügung, sich über Zustandsänderungen benachrichtigen zu lassen. In der minimalen Variante reicht es aus, wenn als Benachrichtigung in einem Widget ein [setState](#) oder [markNeedsBuild](#) ausgelöst wird. Diese Benachrichtigung sollte auch selektiv nur für ausgesuchte Änderungen möglich sein.

Für die ersten beiden Anforderungen lässt sich leicht eine minimale Schnittstelle definieren:

1. eine get-Methode für den App-Zustand
2. eine reduce-Methode zum Ändern des App-Zustands

```
abstract class Reduceable<S> {  
    S get state;  
    Reduce<S> get reduce;  
}  
  
typedef Reduce<S> = void Function(Reducer<S>);  
  
abstract class Reducer<S> {  
    S call(S state);  
}
```

Die dritte Anforderung ist stark vom eingesetzten App-Zustands-Verwaltungs-Framework abhängig (insbesondere die selektive Benachrichtigung) und wird später für ausgewählte Lösungen (StatefulWidget/InheritedWidget, Riverpod, Bloc) diskutiert.

Mit Hilfe des vorgestellten Konzepts mit den Klassen AppState, Reducer, Reduceable sollte es möglich sein, die App-Logik komplett vom ausgewählten Zustands-Verwaltungs-Framework zu entkoppeln. Die App-Logik wird hauptsächlich in Form von verschiedenen Reducer-Implementierungen bereitgestellt. Hinzu kommen Konverter, die aus einem Reduceable und den Reducern die verschiedenen Props-Klassen für die Builder-Widgets aus dem vorherigen Kapitel und für die selektiven Benachrichtigungen aus diesem Kapitel konstruieren können.

Die Grenzen des Reducer Pattern

Der Ansatz, den kompletten App-Zustand als unveränderliche Instanz einer einzigen Klasse zu modellieren, wird bei sehr komplexen Datenstrukturen, sehr großen Datenmengen oder

sehr häufigen Änderungsaktionen an seine Grenzen kommen [13](#).

In der Redux-Dokumentation gibt es Hinweise [14](#), [15](#), wie man diese Grenzen durch eine gute Strukturierung der App-Zustands-Klasse erweitern kann.

Letztlich kann man versuchen, performanzkritische Teile aus dem globalen App-Zustand zu extrahieren und mit lokalen Zustands-Verwaltungs-Lösungen umzusetzen.

Beispiel

Nun soll die vorgestellte Code-Struktur an einem praktischen Beispiel illustriert werden.

Ausgangslage

Als Vorlage wird das wohlbekannte Flutter-Counter-App-Projekt verwendet. In diesem Projekt spielt die Klasse `_MyHomePageState` die zentrale Rolle:

```

class _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
  int _counter = 0;

  void _incrementCounter() {
    setState(() {
      _counter++;
    });
  }

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: Text(widget.title),
      ),
      body: Center(
        child: Column(
          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
          children: <Widget>[
            const Text(
              'You have pushed the button this many times:',
            ),
            Text(
              '$_counter',
              style: Theme.of(context).textTheme.headline4,
            ),
          ],
        ),
      ),
      floatingActionButton: FloatingActionButton(
        onPressed: _incrementCounter,
        tooltip: 'Increment',
        child: const Icon(Icons.add),
      ),
    );
  }
}

```

Die Klasse `_MyHomePageState` und trägt die verschiedensten Verantwortungen. Hier einige Beispiele:

1. Layout

```
mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
```

2. Rendering

```
style: Theme.of(context).textTheme.headline4,
```

3. Gestenerkennung

```
onPressed:
```

4. App-Zustands-Speicherung

```
int _counter = 0;
```

5. Bereitstellung von Operationen für App-Zustands-Änderungen

```
void _incrementCounter() {
```

6. Widget-Benachrichtigung nach App-Zustands-Änderungen

```
setState(() {
```

7. Konvertierung des App-Zustands in Anzeige-Properties

```
'$_counter',
```

8. Abbildung von Gesten-Callbacks auf App-Zustands-Änderungs-Operationen

```
onPressed: _incrementCounter,
```

Props

Wir beginnen mit den Props, einer Klasse mit allen in der build-Methode zur Erstellung des Widget-Baums benötigten Properties. Die Property-Namen in der Props-Klasse werden so gewählt, dass eine leichte Zuordnung zu den Properties im Widget-Baum, denen sie zugewiesen werden sollen, möglich ist. Für die oben gezeigte Klasse `_MyHomePageState` könnte die zugehörige Props-Klasse so aussehen:

```

class MyHomePageProps {
  final String title;
  final String counterText;
  final Callable<void> onIncrementPressed;

  MyHomePageProps({
    required this.title,
    required this.counterText,
    required this.onIncrementPressed,
  });

  MyHomePageProps.reduceable(Reducible<MyAppState> reduceable)
    : title = reduceable.state.title,
      counterText = '${reduceable.state.counter}',
      onIncrementPressed = VoidCallable(
        reduceable,
        IncrementCounterReducer(),
      );

  @override
  int get hashCode => hash3(title, counterText, onIncrementPressed);

  @override
  bool operator ==(Object other) =>
    other is MyHomePageProps &&
    title == other.title &&
    counterText == other.counterText &&
    onIncrementPressed == other.onIncrementPressed;
}

```

Um aus dem App-Zustand einen Props-Wert zu erzeugen, bedarf es einer Konvertierung. Diese Konvertierung ist in Form des Props-Konstruktors

`MyHomePageProps.reduceable` implementiert. In diesem Konvertierungs-Konstruktor wird festgelegt, wie App-Zustands-Werte für die Anzeige formatiert werden und auf welche App-Zustands-Operationen die Nutzereingaben abgebildet werden.

Damit die Props als Wert für selektive Benachrichtigungen über App-Zustands-Änderungen eingesetzt werden können, müssen die [hashCode](#) und [operator==](#) Methoden der Props-Klasse nach Wertsemantik [16](#) funktionieren. Das setzt voraus, dass diese Methoden bei allen Properties ebenfalls nach Wertsemantik funktionieren. Da mir nicht ganz klar ist, wie dies bei Funktionsobjekten gewährleistet werden kann, habe ich für das Callback-Property nicht den Standard-Flutter-Typ [VoidCallback](#) verwendet, sondern eine eigene Klasse

`VoidCallable` mit überschriebenen [hashCode](#) und [operator==](#) Methoden.


```

abstract class Callable<T> {
    T call();
}

class VoidCallable<S> extends Callable<void> {
    VoidCallable(this.reduceable, this.reducer);

    final Reduceable<S> reduceable;
    final Reducer<S> reducer;

    @override
    void call() => reduceable.reduce(reducer);

    @override
    int get hashCode => hash2(reduceable, reducer);

    @override
    bool operator ==(Object other) =>
        other is VoidCallable<S> &&
        reducer == other.reducer &&
        reduceable == other.reduceable;
}

```

Builder

Die Builder-Klasse ist für den Bau des Widget-Baums aus Layout-, Rendering- und Gestenerkennungs-Widgets verantwortlich. Dazu verwendet sie ein Property von der korrespondierenden Props-Klasse, das ihr im Konstruktor übergeben wird. Mit Hilfe der vorkonfektionierten Properties in den Props lässt sich nun leicht eine stateless Builder-Klasse für den Widget-Baum definieren.

```

class MyHomePageBuilder extends StatelessWidget {
  const MyHomePageBuilder({super.key, required this.props});

  final MyHomePageProps props;

  @override
  Widget build(context) => Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: Text(props.title),
    ),
    body: Center(
      child: Column(
        mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
        children: <Widget>[
          const Text(
            'You have pushed the button this many times:',
          ),
          Text(
            props.counterText,
            style: Theme.of(context).textTheme.headline4,
          ),
        ],
      ),
    ),
    floatingActionButton: FloatingActionButton(
      onPressed: props.onIncrementPressed,
      tooltip: 'Increment',
      child: const Icon(Icons.add),
    ),
  );
}

```

Binder

Zu jeder Builder-Klasse gibt es eine korrespondierende Binder-Klasse. Die Binder-Klasse ist für die Bindung an den App-Zustand verantwortlich. Sie muss dafür sorgen, dass bei einer Änderung des App-Zustandes neue Props erzeugt werden und mit diesen Props eine neue Instanz der Builder-Klasse gebaut wird. Wie sie das umsetzt, hängt vom verwendeten App-Zustands-Verwaltungs-Framework ab. Für das Beispiel nutzen wir für den Anfang kein externes Framework wie Riverpod oder Bloc, sondern nur StatefulWidget und InheritedWidget. Die in der build-Methode von MyHomePageBinder verwendete InheritedValueWidget-Klasse, eine Ableitung der InheritedWidget-Klasse, wird im Abschnitt *App-Zustandsverwaltung* vorgestellt.

```
class MyHomePageBinder extends StatelessWidget {
  const MyHomePageBinder({super.key});

  @override
  Widget build(context) => MyHomePageBuilder(
    props: InheritedValueWidget.of<MyHomePageProps>(context),
  );
}
```

Die Binder-Klasse setzt also in der abgebildeten Implementierung voraus, dass das InheritedWidget `InheritedValueWidget` die aktuellen Props bereitstellt und dass ein StatefulWidget das InheritedWidget mit dem aktuellen App-Zustand versorgt. Unter diesen Voraussetzungen ist die Binder-Klasse sehr einfach.

AppState

Der AppState beinhaltet das Property `counter`. Da im Flutter-Counter-App-Projekt auch der `title` von außen an das `_MyHomePageState`-Widget übergeben wird, habe ich es ebenfalls in den AppState mit aufgenommen, obwohl der `title` nie geändert wird.

```
class MyAppState {
  const MyAppState({required this.title, required this.counter});

  final String title;
  final int counter;

  MyAppState copyWith({String? title, int? counter}) => MyAppState(
    title: title ?? this.title,
    counter: counter ?? this.counter,
  );

  @override
  int get hashCode => hash2(title, counter);

  @override
  bool operator ==(Object other) =>
    other is MyAppState &&
    title == other.title &&
    counter == other.counter;
}
```

Reducer

Die Klasse `_MyHomePageState` aus dem Flutter-Counter-App-Projekt hat für Änderungen

am App-Zustand nur die eine Methode `incrementCounter`. Da es sich hier um App-Logik in einer Klasse mit UI-Aufgaben handelt, wird der Code in eine neue Klasse `IncrementCounterReducer` ausgelagert. Von der Basisklasse `Reducer` wird für alle Reducer-Implementierungen die reducer-Methode `call` mit der Signatur `S call(S)` vorgegeben. Als konkrete App-Logik wird in der Methode `call` in der Klasse `IncrementCounterReducer` das Property `counter` im AppState inkrementiert. Einige AppState-Verwaltungs-Frameworks entkoppeln die UI von der direkten Zuordnung eines Ereignisses (meist eine erkannte Geste) zu einer App-Logik-Operation, indem die UI Event-Instanzen versendet, um eine Anforderung über eine Operation am AppState auszulösen. In solchen Frameworks mit Event-Klassen können die Reducer-Instanzen als Events verwendet werden. Es gibt in der hier vorgestellten Code-Struktur trotzdem kein Kopplungsproblem, weil wir diese Entkopplung schon durch die Callback-Properties in den Props-Klassen erreichen. Wegen der potenziellen Verwendung als Events müssen die Reducer-Instanzen Wertsemantik haben. Wenn sichergestellt ist, dass es für eine Reducer-Klasse nur eine Instanz gibt, genügen die geerbten `hashCode` und `operator==` Methoden.

```
class IncrementCounterReducer extends Reducer<MyAppState> {
    IncrementCounterReducer._();
    factory IncrementCounterReducer() => instance;

    static final instance = IncrementCounterReducer._();

    @override
    MyAppState call(state) =>
        state.copyWith(counter: state.counter + 1);
}
```

App-Zustandsverwaltung

Die Umsetzung der App-Zustands-Verwaltung für die Beispiel-App ist stark vom verwendeten App-Zustands-Verwaltungs-Framework abhängig. Zunächst soll eine Umsetzung mit `StatefulWidget` und `InheritedWidget`, also ohne externes Framework gezeigt werden. Für die Implementierung der App-Zustands-Verwaltung mit einer Kombination aus `StatefulWidget` und `InheritedWidget` werden die Hilfsklassen `AppStateBinder` und `InheritedValueWidget` eingeführt.

AppStateBinder

Die Klasse `AppStateBinder` erbt von `StatefulWidget` und hält im Feld `_state` den veränderlichen App-Zustand. Sie stellt eine `get-state`-Methode für den App-Zustand sowie eine `reduce`-Methode, um den App-Zustand von außen mit einem Reducer verändern zu können, bereit. Die beiden Methoden `get state` und `reduce` werden in ein

`Reduceable` verpackt und sind in der hier vorgestellten Code-Struktur die generelle Schnittstelle der App-Zustands-Verwaltung nach außen. Das `Reduceable` wird von `AppStateBinder` an den im Konstruktor hereingereichten `builder` zum Bau des child-Widgets übergeben. Dieser `builder` wird im später vorgestellten `MyAppStateBinder` dazu genutzt werden, `InheritedWidget`-Kinder zu erzeugen und sie dabei mit dem `Reduceable` zu versorgen.

```
typedef ReduceableWidgetBuilder<S> = Widget Function(  
  Reduceable<S> value,  
  Widget child,  
);
```

```
class AppStateBinder<S> extends StatefulWidget {  
  const AppStateBinder({  
    super.key,  
    required this.initialState,  
    required this.child,  
    required this.builder,  
  });  
  
  final S initialState;  
  final Widget child;  
  final ReduceableWidgetBuilder<S> builder;  
  
  @override  
  State<AppStateBinder> createState() =>  
    _AppStateBinderState<S>(initialState);  
}
```

```

class _AppStateBinderState<S> extends State<AppStateBinder<S>> {
  _AppStateBinderState(S initialState) : _state = initialState;

  S _state;

  S getState() => _state;

  late final reduceable = Reduceable(getState, reduce);

  void reduce(Reducer<S> reducer) =>
    setState(() => _state = reducer(_state));

  @override
  Widget build(BuildContext context) => widget.builder(
    reduceable,
    widget.child,
  );
}

```

InhritetValueWidget

Die Klasse `InheritedValueWidget` erbt von `InheritedWidget`. Sie bekommt im Konstruktor einen Wert `value`, speichert ihn in einem gleichnamigen finalen Feld und stellt diesen Wert nachfolgenden Kind- und Kindeskind-Widgets über eine `of`-Methode zur Verfügung.

```

class InheritedValueWidget<V> extends InheritedWidget {
  const InheritedValueWidget({
    super.key,
    required super.child,
    required this.value,
  });

  final V value;

  static V of<V>(BuildContext context) =>
    _widgetOf<InheritedValueWidget<V>>(context).value;

  static W _widgetOf<W extends InheritedValueWidget>(
    BuildContext context) =>
    context.dependOnInheritedWidgetOfExactType<W>()!;

  @override
  bool updateShouldNotify(InheritedValueWidget oldWidget) =>
    value != oldWidget.value;
}

```

MyAppStateBinder

Die Klasse `MyAppStateBinder` kapselt in der hier vorgestellten Code-Struktur die App-Zustands-Verwaltung, bei der es sich um ein Framework, wie Riverpod oder Bloc, oder um eine eigene Implementierung handeln kann. Als Beispiel implementieren wir mit Hilfe von `AppStateBinder` und `InheritedValueWidget` selbst.

```

class MyAppStateBinder extends StatelessWidget {
  const MyAppStateBinder({super.key, required this.child});

  final MyAppState state = const MyAppState(
    title: 'Flutter Demo Home Page',
    counter: 0,
  );
  final Widget child;

  @override
  Widget build(BuildContext) => AppStateBinder(
    initialState: state,
    child: child,
    builder: (value, child) => InheritedValueWidget(
      value: MyHomePageProps.reduceable(value),
      child: InheritedValueWidget(
        value: MyCounterWidgetProps.reduceable(value),
        child: child,
      ),
    ),
  );
}

```

Das `MyAppStateBinder` -Widget bildet die Wurzel der Widget-Hierarchie der App und ist für die Bindung der App-Zustands-Verwaltung an die UI verantwortlich. Es stellt der nachfolgenden Widget-Hierarchie den Zugang zur App-Zustands-Verwaltung in Form des Interfaces `Reduceable` bereit. In diesem Fall haben wir die App-Zustands-Verwaltung einer Kombination aus `StatefulWidget` und `InheritedWidget` selbst implementiert und stellen das Interface `Reduceable`, wie bei `InheritedWidgets` üblich, mit einer statischen Methode `T of<T>(BuildContext context)` bereit.

main

In der `main`-Funktion werden Instanzen der Klassen `MyAppStateBinder` für die App-Zustands-Verwaltung und `MyAppBuilder` für die UI erzeugt, miteinander verknüpft und die App gestartet.

```

void main() {
  runApp(const MyAppStateBinder(child: MyAppBuilder()));
}

```

Zugabe

Mit der main-Funktion könnte das Beispiel und dieser Artikel enden. Doch es gibt noch eine Verlängerung, und auf die passt der Titel des Films "Das Beste kommt zum Schluss":

1. Testbarkeit

Um zu zeigen, wie die Trennung der Verantwortlichkeiten im Code für eine Vereinfachung der Tests genutzt werden kann, schreiben wir für die umgestellte Counter-Demo-App einen UI-Test und einen App-Logik-Test.

2. Skalierbarkeit

Um zu zeigen, dass die neue Code-Struktur einfach skalierbar ist, extrahieren wir aus der Klasse `MyHomePageBuilder` eine Klasse `MyCounterBuilder`, die nur die Anzeige des Zählerwerts enthält, und implementieren für beide Klassen individuelle selektive Bindungen an den App-Zustand, so dass die build-Methoden von `MyHomePageBuilder` und `MyCounterBuilder` nur ausgeführt werden, wenn sich ihre Props tatsächlich ändern.

3. Portierbarkeit

Um zu zeigen, dass die neue Code-Struktur die Abhängigkeit vom verwendeten Framework tatsächlich verringert und sich auf die Binder-Klassen beschränkt, portieren wir die umgestellte Counter-Demo-App von der eigenen App-Zustands-Verwaltungs-Implementierung nacheinander auf die Nutzung der Frameworks Riverpod und Bloc.

Test

t.b.d.

Skalierung

t.b.d.

Portierung

t.b.d.

Referenzen

1. Entwurfsmuster

en.wikipedia.org/wiki/Software_design_pattern ↩

2. Trennung der Verantwortlichkeiten

en.wikipedia.org/wiki/Separation_of_concerns ↩

3. Flutter

flutter.dev ↩

4. Riverpod

riverpod.dev ↩

5. Bloc

bloclibrary.dev ↩

6. Flutter State Management Approaches

docs.flutter.dev/development/data-and-backend/state-mgmt/options ↩

7. Humble Object Pattern

[xunitpatterns.com/Humble Object.html](https://xunitpatterns.com/Humble+Object.html) ↩

8. Reducer Pattern

redux.js.org/tutorials/fundamentals/part-3-state-actions-reducers ↩

9. Alles ist ein Widget

docs.flutter.dev/development/ui/layout ↩

10. Michael Feathers michaelfeathers.silvrback.com/bio ↩

11. Fold Operator

www.cs.nott.ac.uk/~gmh/fold.pdf ↩

12. Redux

redux.js.org/ ↩

13. Reducer Pattern Nachteil

twitter.com/acdlite/status/1025408731805184000 ↩

14. Gliederung der App-Zustandes

redux.js.org/usage/structuring-reducers/basic-reducer-structure ↩

15. Normalisierung des App-Zustandes

redux.js.org/usage/structuring-reducers/normalizing-state-shape ↩

16. Wertsemantik

[en.wikipedia.org/wiki/Value semantics](https://en.wikipedia.org/wiki/Value_semantics) ↩