



# Dagger2

# 1.

¿Qué es la  
inyección de  
dependencias?

“

Es un patrón de diseño que ayuda a hacer a nuestras aplicaciones más modulares, escalables, fáciles de testear y mantener.

# 2.

## Grafo de dependencias

“

En Dagger2 la creación del grafo se ha adelantado al tiempo de compilación por lo que se pueden descubrir los errores mucho antes.

# 3. Anotaciones

## Anotaciones

- ▶ **@Module.** Clases que proporcionan dependencias
- ▶ **@Provides.** Marca los métodos en el módulo que devuelven dependencias
- ▶ **@Component.** Interfaz de puente entre los módulos y la inyección
- ▶ **@Inject.** Sigue una dependencia

# 4.

## **Problemas en Android**

# Problemas

- ▶ Métodos ***onCreate*** y ***onResume***.
- ▶ Cuidado con el tamaño del grafo
- ▶ Android puede destruir las dependencias cuando quiera.

# 5.

## Dependencias en build.gradle

“

## Añadimos la dependencias y el plugin *kotlin-kapt*

```
implementation "com.google.dagger:dagger:$daggerVersion"  
kapt "com.google.dagger:dagger-compiler:$daggerVersion"
```

```
| apply plugin: 'kotlin-kapt'  
  
| kapt {  
|     generateStubs = true  
| }
```

# 6.

## Crear módulo

“

Módulo llamado *AppModule* que  
recibirá un objeto de tipo *Application*

```
@Module
class AppModule(val app: MyApplication) {
    @Provides
    @Singleton
    fun provideApp() = app
}
```

7.

## Crear componente

“

Tiene un método para injectar  
nuestra clase *Application* en nuestro  
grafo inicial

```
@Singleton
@Component(modules = arrayOf(AppModule::class))
interface AppComponent {
    fun inject(app: MyApplication)
}
```

**8.**

## **Generación del grafo**

## Pasos

1. Creamos una variable lazy para inicializar el *AppComponent*
2. En onCreate accedemos a la variable y hacemos uso de su método inject.

“

Nos creamos una variable *lateinit* ya que necesitamos que no sea *null* y sea inicializada posteriormente por nuestro inyector de dependencias

```
@Inject  
lateinit var myClassInjectable: MyClassInjectable
```

9.

**¡Cuidado!**

“

Si intentamos acceder a una variable *lateinit* antes de que sea inicializada lanzará una excepción de tipo ***UninitializedPropertyAccessException***