

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.** Solicita 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 inyectar
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***