

Inhaltsverzeichnis

1	Design & Konzept	1
1.0.1	Framework	1
1.1	Übersicht der Komponenten im Klassendiagramm	1
1.2	Zustand (State) und seine Verwaltung	3
1.3	Intent, Action und Result	4
1.4	Reaktiver unidirektionaler Datenfluss	4
1.5	Transformer und die Business-Logik	4
1.6	Controller als Bindeglied	5
1.7	View	6
1.8	Anleitung zur korrekten Nutzung	6
2	Prototypische Implementierung	8
2.1	Grundlegende Entscheidungen	8
2.1.1	Android als Plattform	8
2.1.2	Kotlin als Programmiersprache	8
2.2	Funktionale reaktive Programmierung mit RxJava und RxKotlin	10
2.3	Zustand (State) und der 'StateManager'	10
2.3.1	Reflexion (Introspektion)	11
2.3.2	Code Generation	13
2.3.3	Überprüfung durch Reflexion	14
2.3.4	StateManager	16
2.4	Intent	16
2.5	View Model	19
2.6	Aktion	23
2.7	Reducer	23

1 Design & Konzept

In diesem Kapitel ...

1.0.1 Framework

Warum Framework? Besonderheiten...

1.1 Übersicht der Komponenten im Klassendiagramm

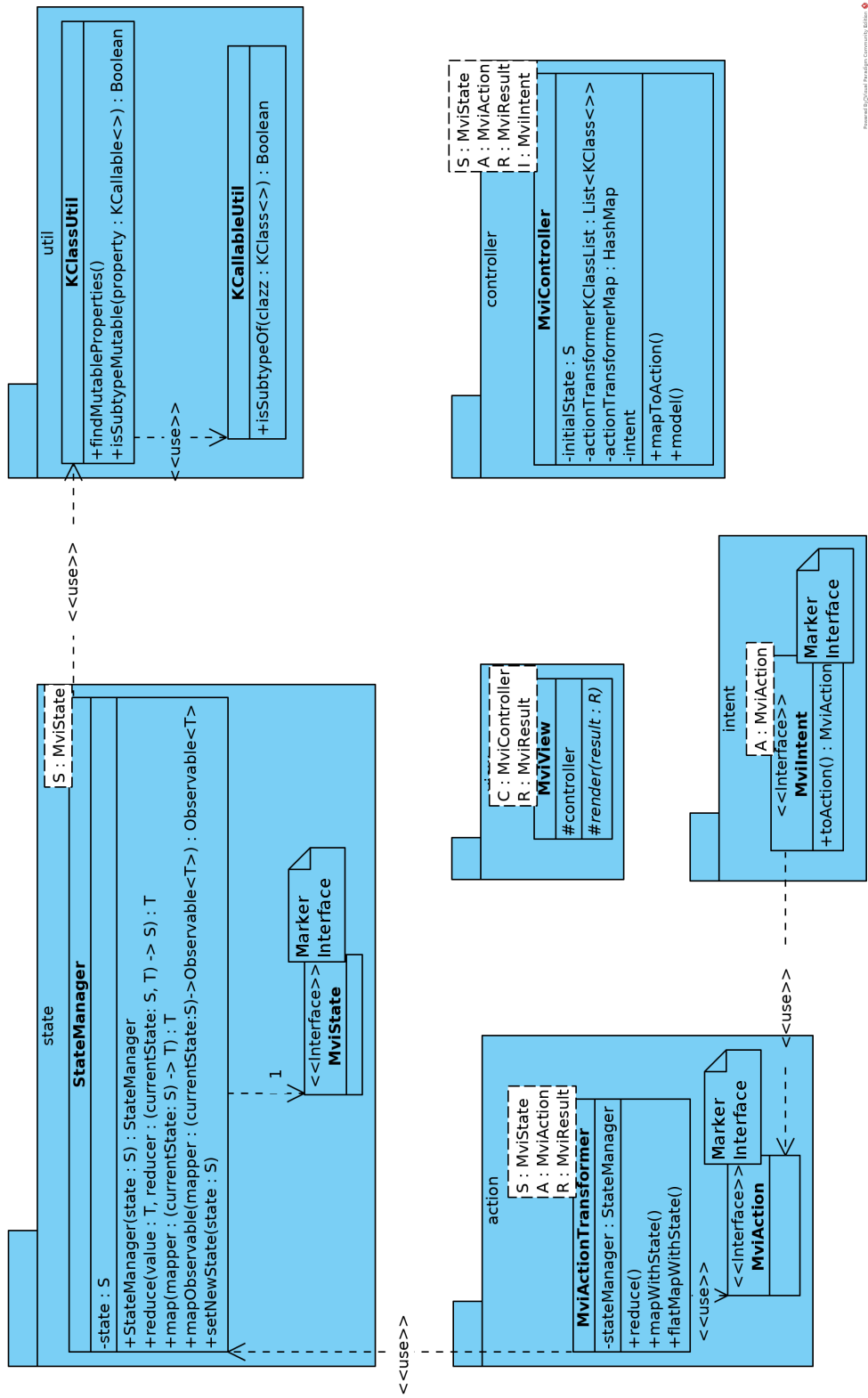


Abbildung 1: Komponenten im Klassendiagramm

1.2 Zustand (State) und seine Verwaltung

In den Ausführungen von MVI wird der Zustand als eine Anhäufung von Werten betrachtet. Es bildet den Kern von MVI und muss im Normalfall vom Entwickler selbst verwaltet werden. Unter anderem muss garantiert sein, dass ein Zugriff und eine Modifikation des Zustands nur an einer Stelle erfolgen kann. Im Rahmen des Frameworks wird eine Komponente genutzt, die diese Aufgaben für den Entwickler übernimmt und den Zustand 'managed': Der 'StateManager'.

Dieser erwartet den initialen Zustand, der vom Entwickler an das Framework übergeben wird. Der Zustand wird dabei als generischer Parameter definiert und muss dem Interface 'MviState' entsprechen. Die Variable 'state' selbst ist eine der wenigen, die eine Mutation zulassen muss, wie später deutlich wird.

Nachdem der Zustand überreicht wurde, wird geprüft, inwieweit dieser der Anforderung der Unveränderlichkeit entspricht. Sollte diese nicht gegeben sein, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben und der Prozess gestoppt.

Ist dies erfolgreich, so wartet der 'StateManager' mit Funktionalität auf, welche es ermöglicht einen neuen Zustand zu hinterlegen, sowie mit ihm sicher zu arbeiten. Ein neue Setzung des Wertes wird dabei durch die Kombinationen der Funktionen 'reduce' und 'setNewState' erreicht.

Erstere erwartet eine Funktion als Parameter, 'reducer', welche wiederum den derzeitigen Zustand übergeben bekommt. Diese wird aufgerufen und produziert einen neuen Zustand, der durch 'setNewState' als aktueller Zustand gesetzt wird. Dies geschieht allerdings nur unter der Prämisse, dass sich mindestens ein Wert innerhalb der Datenstruktur verändert hat.

Als Zusatz stellt 'setNewState' sicher, dass es auch bei gleichzeitigen Zugriffen von mehreren 'Threads' zu keiner sogenannten unbeabsichtigten Wettlaufsituation (Race Condition) und damit schwer auffindbaren Problemen kommt.

An dieser Stelle wird erkennbar, weshalb die 'state' Variable zwingend veränderlich sein muss. Wäre diese nicht der Fall, so könnte ihr kein neuer Zustand zugewiesen werden.

Die Methode 'map' nimmt genau wie 'reduce' eine Funktionen entgegen, welche den aktuellen Zustand erhält. In dieser kann der Entwickler auf die Attribute des Zustands zurückgreifen, jedoch keine neuen bestimmen.

Diese Komponente ist nicht direkt für den Nutzer zugänglich und wird ausschließlich intern im Framework genutzt. Es verhindert, dass der Zustand an einer beliebigen und nicht vorgesehenen Stelle verändert werden kann.

1.3 Intent, Action und Result

Die im Titel genannten Komponenten dienen der Übermittlung und Beschreibung von Informationen innerhalb des 'Kreislaufs' vom MVI. Diese müssen vom Entwickler selbst gestellt werden, erhalten dabei jedoch Vorgaben vom Framework.

So muss zu jedem Intent eine Action existieren. Hierfür wartet das Framework mit dem Interface 'MviIntent' auf, das genanntes erzwingt und die Erfüllung dieser Anforderung sicherstellt. Realisiert wird dies durch die Funktion 'mapToAction', die der Entwickler später implementieren muss und eine 'Action' zurück gibt.

Ähnlich wie auf einen Intent eine Action erfolgt, zieht eine Action ein Result nach sich. Auch das gibt das Framework durch ein Interface namens 'MviAction' vor und muss vom Entwickler angewandt werden. Das Result findet seine Anwendung später in der View und wird ebenfalls mit einem Interface versehen.

Sämtliche der hier aufgeführten Strukturen sollten mit ihrem Namen die vorgesehene Intention signalisieren. Zusätzlich müssen sie in der Lage sein weitere Nutzdaten (Payload) aufzunehmen, die mit ihnen in Zusammenhang stehen und für den weiteren Verlauf Essential sind.

1.4 Reaktiver unidirektionaler Datenfluss

Für die Konzeptionierung der nächsten Komponenten gilt vorher zu klären, wie der geforderte reaktive unidirektionale Datenfluss in das Framework integriert werden soll. Dabei müssen Daten synchron oder asynchron verarbeitet und die Option zur Nebenläufigkeit (Concurrency) geboten werden. Zu diesem Zweck bedarf es einem Tool, welches das bereits aufgeführte 'Observer' und 'Iterator' Pattern nutzt. In diesem Zusammenhang taucht oft das Objekt 'Observable' auf, das genau diese Anforderungen erfüllt.

1.5 Transformer und die Business-Logik

Ein elementaren Bestandteil einer Anwendung macht die Businesslogik aus. Sie ist im Falle von MVI allein verantwortlich für das Abändern des Zustands und sollte strikt von anderen Komponenten getrennt sein. Hierfür stellt das Framework den 'ActionTransformer' zu Verfügung.

Wie der Name vermuten lässt, ist die 'Action' unter anderem ausschlaggebend für die Nutzung der Komponente. Jeder 'Action' wird dabei ein 'ActionTransformer' zuteil, welcher über der ersten der zwei generischen Parameter, dem 'A', definiert wird. Dieser Parameter setzt voraus, dass das eingesetzte Objekt vom Interface 'MviAction' nutzen macht. Der zweite generische Parameter 'R' sieht ein Objekt vor, dass dem Interface 'MviResult' entstammt. Hier wird das zugehörige Result zur angegebenen Action eingefügt.

Der 'ActionTransformer' ermöglicht die Interaktion mit dem Zustand durch eine Variationen an Funktionen. Dafür benötigt er einen 'StateManager' welcher im bei seiner Erstellung übergeben werden muss. Die Funktionalität kann dabei - ähnlich wie beim 'StateManger' - in zwei Kategorien unterteilt werden:

1. Die, in der ein neuer Zustand erzeugt wird und
2. die, in der ausschließlich auf die Daten zugegriffen wird

Zu ersten Kategorie gehört lediglich die 'reduce' Methode, welche auf die gleichnamige Methode im 'StateManager' zugreift. Auch sie bekommt eine Funktion als Parameter, jedoch mit dem Unterschied, dass diese zusätzlich den derzeitigen Wert in Bearbeitung enthält. Dies kann beispielsweise ein Item sein, dass von einem Intent an die Action weitergegeben wurde. Auf Basis dieser zwei Werte kann der Entwickler einen neuen Zustand bestimmen, welcher intern über den 'StateManager' gesetzt wird. Diese Operation findet auf der in Kapitel 1.4 präsentierten 'Observable' Klasse statt und legt diese auch als Rückgabewert fest.

In die zweite Kategorie fallen die Methoden 'mapWithState' und 'flatMapWithState', die beide die gleiche Funktion wie sie auch bei 'reduce' verwendet wird erhalten. Ihnen ist es nicht gestattet eine neuen Zustand herzustellen, sie können lediglich mit ihm arbeiten. Die 'flatMapWithState' Methode grenzt sich dadurch ab, das sie erlaubt andere asynchrone Funktionalität auszuführen, die ebenfalls einen Wert vom Typ 'Observable' zurückgibt und dabei Seiteneffekte berücksichtigt.

Alle hier aufgezählten Methoden operieren auf den anfangs genannten generischen Parametern.

Somit ist im Quellcode klar ersichtlich, inwieweit eine Abänderung der Zustands gewollt ist und wann dieser lediglich mitsamt seiner Daten für den weiteren Verlauf benötigt wird. Hinzu kommt hier auch die automatische Handhabung von Seiteneffekten und asynchroner Funktionalität. Dies garantiert, dass der Zustand keine unabsichtliche Modifikation erfährt und zu jedem Zeitpunkt nur einer auf ihn zugreifen kann.

1.6 Controller als Bindeglied

Der Controller vereint die bisher beschriebenen Komponenten und 'kontrolliert' bzw. koordiniert anhand dieser den Aufruf der Business-Logik. Er stellt das Bindeglied zwischen der View, einer 'Action' und dem dazugehörigen 'ActionTransformer' dar und sorgt für den Aufruf von ebendiesem.

Dafür muss er über die vom Entwickler angedachte Form des Zustands, Intents, Action und Result informiert werden. Dies geschieht wie bei den vorherigen Komponenten durch die Angabe mehrerer generischer Parameter. Überdies erhält der Controller für seine Konstruktion den initialen Zustand und eine Liste von Namen der zugehörigen 'ActionTransformer' vom Entwickler.

In der initialen Phase verifiziert der 'Controller', dass alle 'ActionTransformer' von der hinterlegten 'Action' und dem 'Result' abstammen um späteren Konflikten vorzubeugen. Anschließend wird der 'StateMananger' mit dem überlieferten Zustand instanziiert. Im letzten Schritt erzeugt der 'Controller' alle 'ActionTransformer' die jeweils einen 'StateManager' zugewiesen bekommen und speichert diese in Form von Schlüssel (Name des Transformers) und dazugehörigem 'ActionTransformer' in dem Attribut 'actionTransformerMap' ab.

Im Controller selbst existieren zusätzlich zwei Funktionen und eine Variable, von denen nur letztere von außen zugänglich ist: 'intent'. Sie stellt die in MVI beschriebene Intent-Funktion dar und dient als Einstieg in den unidirektionalen Kreislauf. Wird sie aufgerufen so führt sie die interne 'mapToAction' Methode aus, die mittels der im 'MviIntent' Interface definierten 'toAction' Methode, den 'Intent' in eine 'Action' umwandelt.

Die zweite und zugleich auch letzte Funktion ist die 'model' Methode. Sie nimmt die 'Action', ermittelt ihren Klassennamen und entnimmt auf Grundlage dessen den entsprechenden 'ActionTransformer' aus der 'actionTransformerMap'. Die dort enthaltende Business Logik wird dann ausgeführt und das 'Result', verpackt in einem 'Observable', nach 'oben' durchgereicht.

1.7 View

Die 'View' stellt den obersten Teil des Frameworks dar und besitzt im Kern zwei Eigenschaften: Sie reicht die 'Intents' an ihren 'Controller' weiter und verarbeitet das von ihm erhaltene 'Result'. Für beide werden erneut generische Parameter definiert. Einmal einer welcher aussagt, dass das eingefügte Objekt vom 'MviController' abstammen und ein zweiter, der dem 'MviResult' Interface entsprechen muss.

Hierfür etabliert das Framework die 'MviView' Klasse, von der die 'View' abstammen muss. Sie stellt die oben geschilderten Anforderungen sicher, indem sie den Entwickler zwingt, ein Attribut zu hinterlegen und eine Funktionen zu implementieren. Bei ersterem handelt es sich um das Objekt, dass der Entwickler als 'MviController' eronnen hat, bei letzterem um eine Methode, die ein 'Result' als Parameter erwartet. In dieser soll vom Entwickler die Logik stehen, welche für das aktualisieren des User Interface (UI) zuständig ist.

1.8 Anleitung zur korrekten Nutzung

Um die Handhabung des Frameworks und die für den Entwickler vorgesehenen Komponenten besser nachzuvollziehen, wird im folgenden eine kurze Schritt für Schritt Anleitung dargelegt:

1. Anlegen der Klasse für den Zustand im Verbund mit 'MviState'

2. Anlegen sämtlicher Actions im Verbund mit 'MviAction'
3. Anlegen sämtlicher Intents im Verbund mit 'MviIntent' und obigen 'Actions'
4. Anlegen sämtlicher Results im Verbund mit 'MviResult'
5. Implementierung der Business Logik auf Basis der 'ActionTransformer' Klasse
6. Implementierung des Controllers auf Basis der 'MviController' Klasse
7. Implementierung der View auf Basis der 'MviView' Klasse

2 Prototypische Implementierung

In diesem Kapitel ...

2.1 Grundlegende Entscheidungen

Bevor auf Entscheidungen eingegangen wird ...

2.1.1 Android als Plattform

Das Framework richtet sich ausschließlich an Entwickler die Applikationen für die Plattform Android entwickeln. Es ist damit nicht kompatibel zu iOS, dem Web oder serverseitigen Anwendungen. Die Spezialisierung lässt es jedoch zu, besser auf mögliche Eigenheiten der Plattform einzugehen. Ein weiterer Grund für diese Entscheidung stellt die Tatsache dar, dass MVI seinen Anfang in der Entwicklung von Webseiten fand und erst später seinen Einzug in Android erhielt.

2.1.2 Kotlin als Programmiersprache

Die Applikationen in Android und das Android-SDK selbst sind bis vor wenigen Jahren fast ausschließlich in der Sprache Java entwickelt wurden. Seit der Google I/O 2017 gehört jedoch eine weitere Sprache zu den offiziell unterstützten: Kotlin. Sie wird von dem Unternehmen JetBrains¹ entwickelt, die unter anderem die Entwicklungsumgebung IntelliJ für Java produzieren. Dieses bildet auch die Grundlage für Android Studio. Kotlin hat in den letzten Jahren an Bodenhaftung gewonnen und findet auch intern bei Google Verwendung.

Die Sprache wird als statisch typisierte, objektorientierte Programmiersprache bezeichnet und verfügt über eine hohe Interoperabilität zu Java. Dies bedeutet, dass innerhalb eines in Java geschriebenen Programms ohne viel Aufwand Kotlin genutzt werden kann. Dies ist ein wichtiger Faktor für die immer weiter ansteigende Beliebtheit, da es eine einfache Integration für bisherige Projekte gestattet. Kotlin bringt eine verbesserte Syntax mit und macht beispielsweise die Verwendung von 'null' explizit. Zu den Verbesserungen gehören dabei auch:

- Ableitung von Typen
- Alles ist eine Expression
- Funktionen sind 'First-Class-Objekte' und bilden eine funktionale Grundlage
- Datenklassen machen den Umgang mit unveränderliche Datenstrukturen einfach
- Erweiterungsfunktionen
- Kovarianz und Kontravarianz werden explizit angewendet

¹<https://www.jetbrains.com/>

- Standardwerte für Parameter

Listing 1: Kotlin Beispiel

```
1 data class Example(  
2     privat val defaultMessage: String = "Hello World"  
3     privat val maybeNull: String? = null  
4 ){  
5  
6     // Expression  
7     fun isHelloWorld() = when(message){  
8         "Hello World" -> true  
9         else -> false  
10    }  
11  
12    // "?" findet bei null verwendung  
13    fun printIfNotNull() {  
14        maybeNull?.run {  
15            print(this)  
16        }  
17    }  
18 }  
19  
20 // Erweiterungsfunktion und Funktion als Parameter  
21 fun Example.extensionFunction(function: () -> String) {  
22     val message = function()  
23     println(message)  
24 }  
25  
26 // kein new Schlüsselwort nötig  
27 // keine Semikolon nötig  
28 val example = Example()  
29  
30 // copy wird automatisch generiert bei einer "data" Klasse  
31 val newExample = example.copy(defaultMessage = "New Message")  
32  
33 // ist der letzte Parameter eine Funktion, so kann auf Klammern  
34 // verzichtet werden  
35 newExample.extensionFunction { "Hello" }
```

Insgesamt ist anhand Listing 1 zu erkennen, dass Kotlin eine deutlich prägnantere und schlankere Syntax besitzt. Sie vermeidet damit einen großen Teil des mit Java verbundenen 'Boilerplate-Codes' und kann für einen höheren Grad an Produktivität sorgen. Besonders der Umgang von Null als Teil des Typsystems kann vor der berühmten

'Nullpointer-Exception' retten. Des weiteren besteht ein größerer Fokus auf dem Einsatz von Konzepten aus der funktionalen Programmierung, welche durch Erweiterungsfunktionen für bswp. Listen zum Einsatz kommen.

2.2 Funktionale reaktive Programmierung mit RxJava und RxKotlin

Die Implementierung des Observers und Iterator Patterns mit dazugehörigen Operatoren, die Einhaltung von funktionalen Paradigmen und die Berücksichtigung von asynchroner als auch paralleler Ausführung von Funktionalität (und deren Synchronisierung) ist eine äußerst komplexe Herausforderung, die viel Erfahrung und Zeit erfordert. Deshalb wird in diesem Fall auf eine bereits bestehende Implementierung zurückgegriffen, die in der Android Entwicklung oft zur Anwendung kommt: RxJava.

Diese Bibliothek ist eine Implementierung der 'Reactive Extension' API, welche für viele Plattformen und Programmiersprachen verfügbar ist. Sie hat ihrem Ursprung in 'NET/C#' aus dem Hause Microsoft. Sie arbeitet genau wie die Java Stream API auf der Basis von Datenströmen und stellt dafür ein Fülle an Operatoren zur Verfügung.

Zusätzlich zu 'RxJava' existiert eine 'DSL' die Kotlin agnostisch ist: RxKotlin. Anhand Listing 2 soll der Umgang mit dieser Bibliothek in einem für den weiteren Verlaufen relevanten Umfang dargelegt werden.

Listing 2: 'RxJava/Kotlin Beispiel

```
1 // Erstellung eines Observables
2 val observable = Observable.just("Hello")
3
4 observavble
5   .map { text: String ->
6     text + "World"
7   }.subscribe (:: println)
```

2.3 Zustand (State) und der 'StateManager'

Ähnlich wie bei Redux nimmt das Model in MVI und somit der Zustand die zentral Rolle innerhalb der Anwendung ein. Es diktiert das User Interface (UI) und hat wesentlichen Einfluss auf die ausführende Business-Logik.

Für die Repräsentation des Models gibt MVI vor, das dieses unveränderlich sein muss. Dies wiederum hat zur Folge, dass für jede Zustandsüberführung ein neues Model auf Basis des alten bzw. derzeitigen erzeugt werden muss. Hierfür wird der Zustand kopiert und während diesem optionalem Vorgang mit neuen Werten versehen.

Für dieses Szenario stellt Kotlin eine Struktur zur Verfügung, welche den Prozess stark

vereinfacht: Die 'data' Klasse. Sie generiert unterschiedliche Methoden welche dem Nutzer ohne weiteres Zutun zur Verfügung stehen. Darunter befindet sich unter anderem die Methode 'copy'. Wie der Name vermuten lässt, erzeugt sie eine Kopie der Klasse. Dabei können der Methode die Parameter übergeben werden, welche der Konstruktor der Klasse inne hat. Dies macht es möglich einzelne Attribute neu zu besetzen und bei den übrigen den derzeitigen Wert beizubehalten. Wie Listing 9 aufzeigt, gestaltet das den Umgang mit unveränderlichen Klassen verhältnismäßig einfach.

Listing 3: data class

```
1
2 data class MyClass(val text: String, val anotherText: String)
3
4 val myClass = MyClass("text", "anotherText")
5
6 // 'text' wird verändert, 'anotherText' nicht
7 val newMyClass = myClass.copy(text = "newText")
```

Eine Problematik die hierbei jedoch besteht ist, dass bei der 'data' Klasse unveränderliche Attribute (= val) keine Pflicht darstellen. Somit wäre es dem Entwickler ohne weiteres Möglich, die Instanz direkt zu modifizieren, ohne ein neue zu erzeugen müssen. Um das zu verhindern gilt es sicherzustellen, dass das vom Entwickler angedachte Model den Anforderungen der Unveränderlichkeit entspricht. Für diesen Zweck kann aus zwei 'Werkzeugen' gewählt werden: Der Reflexion (oder Introspektion) und dem Generieren von Code.

2.3.1 Reflexion (Introspektion)

Bei dieser Variante ist es dem ausführenden Programm erlaubt seine eigene Struktur - zur Laufzeit - zu analysieren oder auch zu verändern (und Sichtbarkeitseinschränkungen zu umgehen). Es gestattet einem, Informationen über Klassen dynamisch auszulesen. Das beinhaltet Modifier, Variablen, Konstruktoren, Methoden, Annotationen (= reflektive Informationen) usw. Reflexion hat dabei vielfältige Anwendungszwecke:

1. Debugger
2. Interpreter
3. Objektserialisierung
4. Dynamisches Laden von Code/ Erzeugen von Objekten (z.B. Spring @Autowired)
5. Java Beans

In Kotlin muss beachtet werden, dass zwei Schnittstellen für den Einstieg in die Reflexion existieren. Einmal die Standard Schnittstelle für Java, und einmal jene für Kotlin.

Erstere erlaubt die Arbeit mit allen Java Konstrukten und zweitere die, die Kotlin exklusiv sind. Für jede Klasse existiert zur Laufzeit ein Objekt des Typs 'Class<T>' oder KClass<T>. T ist dabei der Typ der zu untersuchenden Klasse.

Für den Zugriff auf die Java Reflexion muss auf die '.java' Endung zurückgegriffen werden, wie folgendes Beispiel verdeutlicht:

Listing 4: Java Reflexion

```
1
2 val myClass: Class<MyClass> = MyClass::class.java
3
4 // gibt Methoden wie 'toString' aus
5 myClass.methods.forEach (:: println)
```

In Kotlin wird über den 'double-colon' Operator auf die Reflexion zugegriffen:

Listing 5: Kotlin Reflexion

```
1
2 val myClass: KClass<MyClass> = MyClass::class
3
4 // gibt den Namen der Klasse aus
5 println(myClass.qualifiedName)
6
7 // 'false', da 'text' nicht Konstant ist
8 println(myClass::text.isConst)
```

Eine weiterer, durchweg interessanter Ansatz ist die Arbeit mit sogenannten Metadaten. Sie stellen Information über Informationen dar. Ein häufiger Anwendungsfall ist die Arbeit mit Annotationen, welche mit '@' eingeleitet werden. So wird mit der 'override' Annotation dem Compiler in Java mitgeteilt, dass diese Methode überschrieben wurde:

Listing 6: Override Annotation

```
1
2 class MyClassJava {
3
4     @Override
5     public String toString() {...}
6 }
7
8 class MyClassKotlin {
9
10 // Hier ist 'override' teil der Deklaration
11 override fun toString() {...}
```

Anhand der Beispiele lässt sich erahnen, dass Reflexion beträchtlichen Einfluss auf die Anwendung haben kann und viele Türen öffnet. Wie üblich ergeben sich dabei gewisse Vor- und Nachteile:

Vorteile:

- Analysieren und modifizieren von Klassen zur Laufzeit
- Erweiterbarkeit durch die Nutzung von Annotationen

Nachteile:

- Der Zugriff auf private APIs kann ein Sicherheitsrisiko darstellen
- Es kann nicht überprüft werden, inwieweit ein korrekter Datentyp vorliegt
- Es kann die Ausführungsgeschwindigkeit negativ beeinflussen, da die JVM Optimierungen nicht durchführen kann

Angesichts dieser Auflistung lässt sich festhalten, dass der Gebrauch von Reflexion auf das notwendige Maß beschränkt werden sollte, da es grundlegende Prinzipien der typisierten Programmierung verletzt.

2.3.2 Code Generation

Ein andere Methodik besteht in der Generierung von Code. Hierbei wird ein Programm geschrieben, welches wiederum ein anderes Programm erzeugt. Ein Grund kann z.B. ein repetitiver Prozess sein, der somit automatisiert werden kann. Eine beliebtes Verfahren ist das Produzieren von Klassen basierend auf '.json' Dateien.

Mithilfe der Bibliothek 'KotlinPoet' kann durch folgenden Code...

Listing 7: Code zum erzeugen einer Funktion

```
1 FunSpec.builder("add")
2 .addParameter("a", Int::class)
3 .addParameter(ParameterSpec.builder("b", Int::class)
4 .defaultValue("%L", 0)
5 .build())
6 .addStatement("print(\"a + b = ${ a + b }\")")
7 .build()
```

folgender Code erzeugt werden:

Listing 8: Erzeugte Funktionen

```
1 fun add(a: Int, b: Int = 0) {
2     print("a + b = ${ a + b }")
3 }
```

welcher in einer '.kt' abgelegt wird. Auf diese Funktion haben sämtliche Klassen zugriff. Vor- und Nachteile...

2.3.3 Überprüfung durch Reflexion

Um die Wartung von generiertem Code, den Aufwand der Implementierung und damit einhergehenden Zeitaufwand zu umgehen, fällt die Entscheidung auf Reflexion.

Im ersten Schritt muss verifiziert werden, dass es sich bei der Klasse für den Zustand um eine 'data' Klasse handelt. Hierfür bietet die Kotlin Reflexion API ein Attribut:

Listing 9: Kotlin 'isData' Attribut

```
1 data class DataClass
2
3 println(DataClass().::class.isData) // true
```

Sollte diese Auswertung negativ ausfallen, so wird eine 'IllegalStateException' geworfen und dem Entwickler mitteilt, dass ohne eine 'data' Klasse nicht fortgefahren werden kann.

Ist die Überprüfung jedoch erfolgreich, so muss im weiteren Vorgehen die einzelnen Attribute der Klasse auf ihre Unveränderlichkeit überprüft werden. Um dies zu erreichen, kann auf Basis folgender Schritte eine Implementierung stattfinden:

1. Liste sämtlicher Attribute der zu prüfenden Klasse erstellen
2. Filtern von nicht benötigten Attributen
3. In einer 'Schleife'
 - 3.1. Prüfen, inwiefern das Attribut 'var' als Zugriffsmodifikator verwendet wird
Bei Gebrauch zusätzlich den Typen auf Unveränderlichkeit prüfen
 - 3.2. Typen auf Unveränderlichkeit prüfen
 - 3.3. Eine Fehlernachricht generieren, mit den veränderlichen Attributnamen
4. Eine Fehlernachricht mit allen veränderlichen Attributen oder einen leeren Text zurückgeben

Die Funktion zu Überprüfung wird dabei als Erweiterungsfunktion auf der Klasse 'KClass', Kotlins Klasse für Metadaten, realisiert. Diese besitzt einen generischen Parameter und erwartet einen Typ. Damit sie für alle Typen gültig ist, wird als Typ das Sternzeichen hinterlegt. Es handelt sich dabei um einen sogenannte 'Wildcard' und sagt aus, das beliebige Typen möglich sind.

Innerhalb der Erweiterungsfunktion erfolgt der Zugriff auf die Liste aller Attribute der Klasse (Listing 10).

Listing 10: Erweiterungsfunktion 'KClass' mit Liste aller Attribute

```

1 internal fun KClass<*>.findMutableProperties(): String =
2   members // Liste mit allen Attributen
3   // ...

```

Zu beachten ist dabei, dass bei der 'data' Klasse für jedes Attribut ein zusätzliches generiert wird, welches mit dem Wort 'component' beginnt und am Ende eine Zahl von eins bis n (= Anzahl der Attribute) stehen hat. Durch dieses kann das Verfahren der destrukturierenden Zuweisung angewandt werden. Hierbei können aus dem Objekt Daten extrahiert und in (mehreren) Variablen abgelegt werden. Dies ist z.B. nützlich, wenn eine Funktion zwei Werte zurückgeben, oder eine 'Map' mit Schlüssel und zugehörigem Wert gleichzeitig durchlaufen werden soll. Listing 11 zeigt beide Anwendungsfälle.

Listing 11: Destrukturierende Zuweisung

```

1 data class Person(
2   val forename: String,
3   val surname: String
4 )
5
6 fun fetchPerson() = Person("forename", "surname")
7
8 val (forename, surname) = fetchPerson()
9
10 for ((key, value) in map) {
11   // ....
12 }

```

Damit keine doppelte Überprüfung eines Attributs durch die 'componentN' Variable erfolgt, müssen diese vorher aus der Liste entfernt werden. Zu diesem Zweck wird eine Filter Methode angewandt, die den Namen von jedem Attributs daraufhin untersucht. Entspricht es dem Suchmuster, so wird es - entsprechend Listing 12 - aus der Liste gelöscht.

Listing 12: Filtern

```

1 members.filter { property ->
2   property.name.startsWith("component").not()
3 }

```

Daraufhin soll geschaut werden, inwiefern eine Variable vorliegt, welcher ein neuer Wert zugewiesen werden kann. Dies ist der Fall, wenn dem Namen der Variable das Schlüsselwort 'var' vorausgeht. Mit der Reflexion API wird dies über die 'KMutableProperty<*>' Klasse signalisiert. Diesem schließt sich die Überprüfung auf Unveränderlichkeit

des Subtyps an. Darunter fällt beispielsweise eine 'MutableList' in Kotlin, welcher Elemente direkt hinzugefügt oder entfernt werden können.

Die beide Funktionen 'findMutableProperties' und 'isSubtypeMutable' werden gemeinsam in der Klasse 'KClassUtil' untergebracht.

2.3.4 StateManager

Die oben aufgeführte Implementierung für die Überprüfung der Klasse für den Zustand findet ihren Platz in der in Kapitel 1.2 vorgestellten 'StateManager' Klasse.

Bevor die Klasse implementiert werden kann, muss das 'MviState' Marker Interface wie in Listing 13 definiert werden.

Listing 13: 'MviState' Interface

```
1 interface MviState
```

Nun erfolgt die Nutzung von diesem in der Definition des 'StateManager' und seinem Konstruktor mit dem 'state' Attribut:

Listing 14: 'StateManager' mit 'MviState'

```
1 class StateManager<S : MviState>(
2     private var state: S
3 ) {
4     // ....
5 }
```

Dabei beschreibt das 'S' den generischen Part und der Doppelpunkt Notation sagt aus, dass das Objekt, welches für 'S' eingesetzt wird 'MviState' implementieren muss. Die 'state' Variable ist aufgrund des vorangestellten 'private' nur innerhalb Klasse selbst sichtbar. Um die geforderte Eigenschaft der Mutation zu entsprechen, wird 'var' verwendet.

2.4 Intent

Jeder Intention geht ein Ereignis voraus, das entweder vom Nutzer oder der Anwendung selbst initiiert wurde. Es stellt dabei den Einstieg in den von MVI definierten Kreislauf (aus Abbildung) dar.

Klickt der Nutzer in einer Anwendung auf einen 'Zurück' Knopf, so ist seine Intention zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren oder die Anwendung zu beenden. Dieses Ereignis kann ohne weitere Informationen stattfinden. Anders ist es, wenn seitens des Nutzers innerhalb eine Liste ein Item ausgewählt wird und dessen Details gelistet werden

sollen. Hierfür muss zusätzlich zu der eigentlichen Intention das ausgewählte Item (oder seine ID) übermittelt werden.

Daraus ergeben sich zwei Arten von 'Intents': Eines ohne und eines mit zusätzlichen Nutzdaten (Englisch payload). Dies bedeutet, dass eine Struktur existieren muss, die entweder Daten beinhaltet oder nur eine semantische Bedeutung hat.

Listing 15: Intent Klasse

```
1 class Intent<T> (val payload: T)
```

Für diesen Fall eignet sich eine Klasse mit einem generischen Typ als Attribut, wie Listing 15 zeigt. Das '<T>' in der Klassen Deklaration dient dabei als Platzhalter für den eigentlichen Typ, z.B. für ein 'Item' aus dem obigen Beispiel.

Die aufgezeigte Option weist jedoch gewisse Mängel auf:

1. Der 'Payload' darf niemals 'null' sein
2. Der Name 'Intent' transportiert die eigentliche Absicht nicht

Mangel Nr. 1 lässt sich mit einer einfachen Abwandlung von Listing 15 beheben werden.

Listing 16: Intent Klasse

```
1 class Intent<T> (val payload: T? = null)
```

Hierfür muss lediglich von Kotlins Notation für 'null'-Typen gebraucht gemacht werden: Das Fragezeichen. Um zu vermeiden, dass bei dem Erstellen einer Klasse ohne Inhalt stets 'null' übergeben werden muss, wird ein Standardparameter verwendet. Listing 18 stellt die Anpassungen dar.

Für den zweiten Mangel gibt es unterschiedliche Ansätze:

1. Ein zweites Attribut das die Absicht beschreibt
2. oder eine eigene Klasse für jede Intention

Listing 17: Intent Enum

```
1 enum class IntentDescription {  
2     GO_BACK, DISPLAY_ITEM_DETAILS  
3 }
```

Bei Ansatz Nummer Eins ist ein potenzieller Kandidat die Verwendung eines 'enum'. Diese kann durch Konstanten (Listing 17 gibt einen Eindruck) zum Ausdruck bringen, um welche Intention es sich handelt. Im nächsten Schritt muss das Enum als Attribut in der Intent Klasse hinterlegt werden:

Listing 18: Intent Klasse

```

1 class Intent<T> (
2     val payload: T? = null,
3     val description: IntentDescription
4 )
5
6 // die Explizite Angabe von Attributsnamen
7 // bei weglassen von anderen Attributen ist
8 // best practice
9
10 val intent = Intent(description = IntentDescription.GO_BACK)

```

Aber auch diese Lösung ist suboptimal: Ungeachtet der Absicht ist immer ein 'payload' von Nöten, selbst wenn dieser für das weitere Vorgehen nicht verwendet wird. Dies mag in wenigen Fällen vertretbar sein, wird bei einer hohen Anzahl an Intentionen unübersichtlich. Zusätzlich sollte immer versucht werden 'null' Werten aus dem Weg zu gehen, wenn nicht zwingend erforderlich. Dies verringert die Gefahr unerwarteter 'NullPointerException' über den Weg zu laufen.

Ein besserer Ansatz bildet dabei Nummer zwei. Anstatt mit einer Klasse sämtliche Intentionen abbilden zu wollen, erscheint es sinnvoller für jede Intention eine Klasse zu kreieren. Bei dieser Variante ergeben sich zwei Eigenschaften: Jeder dieser Klassen stellt übergeordnet einen 'Intent' dar und enthält möglicherweise einen 'payload', welcher niemals 'null' ist.

Für dieses Szenario existiert ein Konzept, das aus zwei Konstrukten hervorgehen kann. Das erste trägt den Namen 'Produkt' und charakterisiert eine fundamentale Eigenschaft der objektorientierten Programmierung. Es sagt aus, dass mehrere unterschiedlichen Werte ein einzigen Wert bilden können. Darunter fällt bspw. eine Klasse in Java oder Kotlin.

Das zweite Konstrukt, die Summe von Werten liegt vor, wenn anstatt von mehreren Werten zu einem entweder ein Typ oder ein anderer vorliegt. Es ist somit keine Kombination von Werten wie beim Produkt, sondern die Entscheidung für einen der Angegebenen. Das Enum wie in Listing 19 gehört unter anderem zu den Summentypen.

Listing 19: Summentyp

```

1 enum class Color(val rgb: Int) {
2     RED(0xFF0000),
3     GREEN(0x00FF00),
4     BLUE(0x0000FF)
5 }
6
7 val color: Color = Color.RED
8

```

```
9 print(color is RED) // true
10 print(color is GREEN) // false
```

Vereint man beide Konstrukte, so ergibt sich die Idee eines algebraischen Daten Typen, der zusätzlich auch primitive Werte umfassen kann. Das Ziel ist, Daten die zusammengehören und einen gemeinsamen Nenner besitzen in einer übersichtlichen und transparenten Form darzustellen. Der Grund, warum diese Typen als 'algebraisch' bezeichnet werden, ist, dass man neue Typen erschaffen kann, indem die 'Summe' oder das 'Produkt' bestehender Typen nimmt.

In Kotlin existiert für diesen speziellen Fall eine bestimmte Form der Klasse, die ihn ihrer Deklaration mit dem 'sealed' Schlüsselwort eingeleitet wird. Dies macht es möglich, Listing 18 funktionaler und eleganter zum implementieren:

Listing 20: Intents als sealed class

```
1 sealed class Intent {
2     // 'object' erzeugt ein Singleton
3     // es ist keine Instanziierung möglich
4     // Attribute folglich nicht gestattet
5     object GoBack : Intent()
6     class DisplayItemDetails(item: Item): Intent()
7 }
```

Mit diesem Ansatz verschwindet die Notwendigkeit für einen generischen Typ und das Vorhandensein von 'null' Werten. Des weiteren ist mit einem Blick erkennbar welche Intents vorkommen, sowie ihre Bedeutung und, wenn definiert, ihr Inhalt. Anders ausgedrückt dienen versiegelte Klassen zur Darstellung eingeschränkter Klassenhierarchien. Dann, wenn ein Wert einen Typ aus einer begrenzten Menge haben kann, aber keinen anderen Typ haben darf. Sie sind in gewisser Weise eine Erweiterung der Enum-Klassen: Der Wertebereich für einen Enum-Typ ist ebenfalls eingeschränkt, aber jede Enum-Konstante existiert nur einmal. Eine Unterklasse einer versiegelten Klasse kann derweil mehrere Instanzen haben, die überdies einen Zustand enthalten kann. Zu beachten gilt außerdem, dass in Kotlin sich dieses Konstrukt innerhalb einer Datei befinden muss.

2.5 View Model

Die Erzeugung eines Intents findet entweder in einer 'Activity', einem 'Fragment' oder Derivaten statt. Infolge der Anlehnung von Model-View-Intent and Model-View-Controller muss eine Komponente existieren, welche die Business Logik innehat, die Intents entgegennimmt und sie im Kontext der Anwendung übersetzt. Weiterhin muss die Komponente reaktiv sein und den geforderten unidirektionalen Fluss einhalten.

Im ersten Schritt muss eine zentrale Funktion definiert werden, die als Parameter einen Intent erhält. Diese muss vom Entwickler überschrieben und implementiert werden. Zu diesem Zweck wird vom Konzept der Vererbung und dem oft damit verbundenen Polymorphismus (griechisch für Vielgestaltigkeit) Gebrauch gemacht. Erbt eine Klasse von einer anderen, so wird sie zu einer sogenannten Subklasse, während die andere eine Superklasse (auch Eltern- oder Basisklasse) darstellt. Sinn und Zweck der Vererbung ist die Wiederverwendbarkeit von Code und somit die Vermeidung von Redundanz. Es ermöglicht Code für Klassen die gewisse Merkmale teilen nur einmal schreiben zu müssen und diese dann davon ableiten zu lassen. Die Polymorphie liegt vor, wenn zwei Klassen denselben Methodennamen verwenden, aber die Implementierung der Methoden sich unterscheidet. Listing 21 verdeutlicht diesen Sachverhalt.

Listing 21: Vererbung & Polymorphismus

```
1 fun main( args : Array<String>) {
2
3     val dog = Dog()
4     val cat = Cat()
5
6     // gleiche Methode, aber unterschiedliche Implementierung
7     (dog as Animal).makeSound() // Wuff
8     (cat as Animal).makeSound() // Miau
9 }
10
11 abstract class Animal {
12
13     abstract fun makeSound()
14 }
15
16 class Dog : Animal(){
17
18     override fun makeSound(){
19         println( 'Wuff')
20     }
21 }
22
23 class Cat : Animal(){
24
25     override fun makeSound(){
26         println("Miau")
27     }
28 }
```

Für die Controller ähnliche Komponente bedarf es der Festlegung des vom Entwickler gewählten Intent Datentypen. In diesem Fall kann wieder auf den generischen Aspekt

von Kotlin zurückgegriffen werden. Dieser Typ wird ebenfalls als Parameter Typ für die Intent-Funktion genutzt. Ein erster Entwurf kann wie folgt aussehen:

Listing 22: Erster Controller Entwurf

```
1 abstract class Controller<I> {  
2  
3   abstract fun intents(intent: Intent)  
4 }  
5  
6 sealed class SomeIntent {  
7   // ...  
8 }  
9  
10 class SomeCrontroller: Controller<SomeIntent> {  
11  
12   override fun intents(intent: SomeIntent){  
13     // ....  
14   }  
15 }
```

Im nächsten Schritt müssen die Intents einer Aktion zugeordnet bzw. in eine übersetzt werden. Dadurch, dass die Superklasse als Parameter verwendet, muss zu erst ermittelt werden, um welchen Subklasse von Intent es sich handelt. Für die Auswertung eines Intents kann auf eine weiteres, funktionales Konzept zurückgegriffen werden: Der Musterabgleich (Pattern Matching zu Englisch). Hierbei handelt es sich um ein Verfahren das prüft, inwieweit ein vorgegebenes Muster mit anderen 'Formen'(hier Klassen) übereinstimmt.

Auch in diesem Fall schafft Kotlin Abhilfe. Es stellt eine Expression bereit, welche eine elegante Handhabung für genau diesen Fall bietet. Sie ist dem 'switch' Statement aus Java sehr ähnlich, offenbart aber mehr Möglichkeiten und ist dementsprechend mächtiger. Ein gewöhnliches switch Statement ist im Grunde nur eine Aussage, die eine Reihe von einfachen if/else ersetzen kann, welche grundlegende Prüfungen durchführen. Folgendes Vorteile kann mit der sogenannten 'when' Expression erzielt werde:

1. Es gibt immer einen Wert zurück (minimal 'Unit'), ohne 'return' angeben zu müssen
2. Es ist kein Argument nötig
3. Es kann beliebige Bedingungsausdrücke haben
4. Es hat ein allgemein besseres und sicheres Design (mögliche Überprüfung während der Kompilierung)

5. Es unterstützt 'Smart Cast' oder 'Auto Casting'

Das nachfolgende Listing 23 veranschaulicht die Anwendung dieser Expression mit mehreren Bedingungsausdrücken:

Listing 23: When Expression

```
1 // Mit Argument
2 // Gibt einen String zurück
3 val result = when(number) {
4     0 -> "Invalid number"
5     1, 2 -> "Number too low"
6     3 -> "Number correct"
7     in 4..10 -> "Number too high, but acceptable"
8     !in 100..Int.MAX_VALUE -> "Number too high, but solvable"
9     else -> "Number too high"
10 }
11
12 // Ohne Argument
13 // Gibt ebenfalls einen String zurück
14 val res = when {
15     x in 1..10 -> "cheap"
16     s.contains("hello") -> "it's a welcome!"
17     else -> ""
18 }
```

Die Punkte 4. und 5. sind dabei von besonderem Interesse. Durch die Verwendung einer 'sealed' Klasse für die Implementierung der Intents ist es dem Compiler möglich festzustellen, inwieweit alle Subklassen innerhalb der 'when' Expression abgedeckt sind. Fehlt eine, so wirft der Compiler einen Fehler und die Anwendung kann nicht ausgeführt werden. Des weiteren verliert der 'else' seinen Nutzen, weshalb auf ihn verzichtet werden kann.

Den nächsten Vorteil der sich ergibt, ist die Fähigkeit von Kotlin nach dem Bedingungs- ausdruck die Basisklasse automatisch in die korrekte Subklasse umzuwandeln. Dies wird als sogenanntes 'Smart Casting' bezeichnet und erspart dem Entwickler ein manuelles umwandeln in die richtige Klasse. Ein Vergleich zwischen Java und Kotlin gibt Listing 24 an.

Listing 24: 'when' mit 'smart cast'

```
1
2 // JAVA
3 val intent = Intent.GoBack
4
5 if(intent instanceof Intent.DisplayItemDetails){
6     ((Intent.DisplayItemDetails) intent).item // expliziter Cast
```

```

7 } else if (...) {
8     ...
9 }
10
11 // KOTLIN
12
13 // "is" ist Notwendig, sobald die Klasse Konstruktor
14 // Argumente hat.
15 // Bei "object" is keines von Nöten, da die Klasse
16 // nicht erzeugt wird.
17 when(val intent = Intent.GoBack){
18     GoBack -> println("go back")
19     is DisplayItemDetails ->
20         println(intent.item) // <-- Smart Cast
21     // keine "else" Zweig erforderlich, da alle
22     // Subklassen abgedeckt sind
23 }

```

Mit diesem Ansatz lässt sich die Intent-Funktion umsetzen.

2.6 Aktion

Die Aktion wird aus dem Intent gebildet. Sie gibt an, welcher Teil der Business Logik aufgerufen wird. Sie soll mit der gleichen Struktur wie der Intent aufgebaut sein.

2.7 Reducer

Im Reducer findet der Aufruf der Business Logik statt. Es handelt sich dabei um eine Funktion, welche die aus dem Intent hergeleitete Aktion und das derzeitige Model preisgibt.

Abbildungsverzeichnis

1	Komponenten im Klassendiagramm	2
---	--	---

Book References

- [2] Martin Fowler. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. Addison-Wesley Professional, 13. Jan. 2013, S. 19–22.
- [3] Donald Wolfe. *3-Tier Architecture in ASP.NET with C sharp tutorial*. SitePros2000.com, 13. Jan. 2013.
- [4] Adam Boduch. *Flux Architecture*. Packt Publishing, 30. Jan. 2017, S. 27, 198, 312.
- [5] Ilya Gelman und Boris Dinkevich. *The Complete Redux Book*. Leanpub, 30. Jan. 2017, S. 6–7.
- [6] Adam Boduch. *Flux Architecture*. Packt Publishing, 30. Jan. 2017.
- [8] Robin Wieruch. *Taming the State in React: Your journey to master Redux and MobX*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 5. Juni 2018, S. 3.
- [9] Ajdin Imsirovic. *Elm Web Development: An introductory guide to building functional web apps using Elm*. Packt, März 2018.
- [10] Ajdin Imsirovic. *Elm Web Development: An introductory guide to building functional web apps using Elm*. Packt, März 2018, S. 50–65.

Artikel Referenzen

- [1] Thomas A Wadlow. „The Xerox Alto Computer“. In: (Sep. 1982). URL: <https://tech-insider.org/personal-computers/research/acrobat/8109-e.pdf>.
- [11] Jagatheesan Kunasaikaran und Azlan Iqbal. „A Brief Overview of Functional Programming Languages“. In: *electronic Journal of Computer Science and Information Technology (eJCSIT) Vol. 6, No 1* (2016). URL: ejcsit.uniten.edu.my/index.php/ejcsit/article/view/97/39.

Online References

- [7] Facebook Developers. *Hacker Way: Rethinking Web App Development at Facebook*. 4. Mai 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nYkdrAPrdcw> (besucht am 08.07.2019).
- [12] Andre Staltz. *What if the user was a function? by Andre Staltz at JSConf Budapest 2015*. Youtube. 4. Juni 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1zj7M1LnJV4> (besucht am 14.07.2019).
- [13] Hannes Dorfmann. *Model-View-Intent on Android*. 4. März 2016. URL: <http://hannesdorfmann.com/android/model-view-intent> (besucht am 23.05.2019).