

## Inhaltsverzeichnis

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Design &amp; Konzept</b>                 | <b>1</b> |
| 1.1      | Grundlegende Designentscheidungen . . . . . | 1        |
| 1.1.1    | Android als Plattform . . . . .             | 1        |
| 1.1.2    | Kotlin als Programmiersprache . . . . .     | 1        |
| 1.2      | Intent . . . . .                            | 3        |

# 1 Design & Konzept

In diesem Kapitel ...

## 1.1 Grundlegende Designentscheidungen

Bevor auf Entscheidungen eingegangen wird ...

### 1.1.1 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 es sich im Fall Android um einen Nachzügler handelt.

### 1.1.2 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 unterstützen: Kotlin. Sie wird von dem Unternehmen JetBrains 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 und 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-Funktionen und bilden eine funktionale Grundlage
- Datenklassen machen den Umgang mit unveränderlichen Datenstrukturen einfach
- Erweiterungsfunktionen
- Kovarianz und Kontravarianz werden explizit angewendet
- 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 HelloWorld.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.

## **1.2 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 einer 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.

## **Abbildungsverzeichnis**