

Struktura projekta aplikacije u Kotlinu koristi MVVM (Model-View-ViewModel) arhitekturu. Ova arhitektura je čest izbor u android razvoju jer omogućuje jasno odvajanje odgovornosti, bolju testabilnost i lakše održavanje aplikacije te je standard za moderne android aplikacije.

Prezentacijski sloj koristi MVVM, što se vidi po klasama poput BluetoothViewModel i BluetoothUiState. ViewModel upravlja podacima za korisničko sučelje i reagira na korisničke akcije, dok su UI elementi organizirani u komponentama i ekranima unutar paketa ui. Navigacija je također odvojena, što doprinosi čitljivosti i modularnosti koda.

Domena sloj sadrži osnovne logičke komponente kao što su BluetoothDevice, BluetoothMessage i BluetoothController. Ove klase su čiste, nevezane uz Android specifičnosti, i sadrže poslovnu logiku aplikacije. Ovakav pristup olakšava testiranje i ponovnu upotrebu koda.

Podatkovni sloj implementira konkretne funkcionalnosti koje su definirane u domeni. Klase kao što su AndroidBluetoothController i BluetoothDataTransferService komuniciraju s Android Bluetooth API-jem. Mapper klase služe za pretvaranje podataka između različitih slojeva. Tu se također nalaze klase za enkripciju i primanje sistemskih Bluetooth događaja.

MVVM se koristi za upravljanje stanjem sučelja i komunikaciju s logikom aplikacije. Ovakva arhitektura je prikladna za Bluetooth aplikacije jer omogućuje lakše upravljanje složenim procesima kao što su spajanje uređaja, prijenos podataka i obrada grešaka.