

СТРЕЛКОВЫЙ ANDROID ДНЕВНИК

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Белькович Е.И.

Мельникова Е.И. – ассистент, м. т. н.

В проектировании систем необходимо опираться на множество факторов : стоимость системы , её быстродействие, удобство пользования , безопасность функционирования и др. Это обязывает к применению определенных способов разработки, одним из которых является паттерн MVC, применение которого будет продемонстрировано на примере приложения со спортивной тематикой .

Разработанное приложение с применением подобного подхода разработки, что подразумевает использование определенной модели к структуре кода и организации файлов. Model-view-controller (MVC, «модель-вид-контроллер») — схема использования нескольких шаблонов проектирования, с помощью которых модель данных приложения, пользовательский интерфейс и взаимодействие с пользователем разделены на три отдельных компонента. Таким образом, чтобы модификация одного из компонентов оказывала минимальное воздействие на остальные. Данная схема проектирования часто используется для построения архитектурного каркаса, когда переходят от теории к реализации в конкретной предметной области. На рисунке 1 приведена структурная схема :

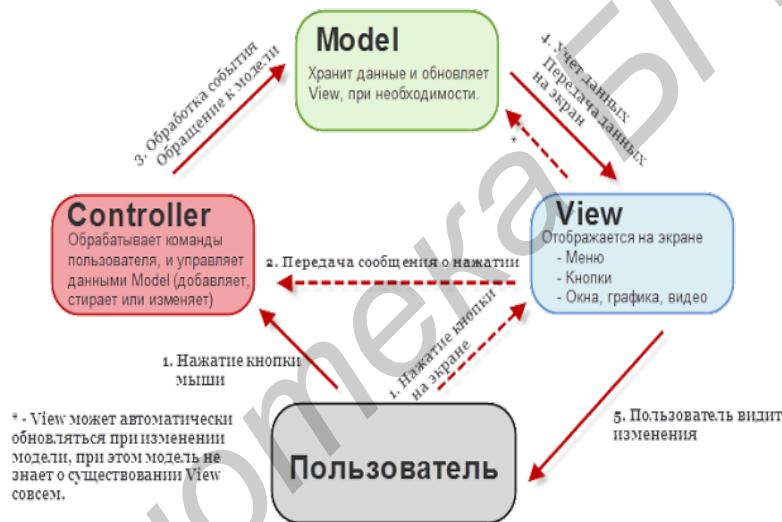


Рис. 1 – Структурная схема

Модель предоставляет знания: данные и методы работы с этими данными, реагирует на запросы, изменяя своё состояние, не содержит информации, как эти знания можно визуализировать. Представление отвечает за отображение информации (визуализацию). Часто в качестве представления форма(окно) с графическими элементами. Контроллер обеспечивает связь между пользователем и системой: контролирует ввод данных пользователем и использует модель и представление для реализации необходимой реакции.

Основная цель применения этой концепции состоит в разделении бизнес-логики (модели) от её визуализации. За счет такого разделения повышается возможность повторного использования. Наиболее полезно применение данной концепции в тех случаях, когда пользователь должен видеть те же самые данные одновременно в различных контекстах и/или с различных точек зрения.

Реализована данная модель с применением объектно-ориентированного языка Java, а также специализированной IDE IntelliJ IDEA.

Список использованных источников:

1. Цехнер М. Проектирование и разработка Android приложений // Уч. метод. пособие для студентов. – Минск, 2009. – 898 с.
2. Rogers R. Android Application Development Programming with the Google SDK / Lombardo J. // Минск, 2008. – 1060 с.