

MVVM

Применение паттерна MVVM как оптимального при проектировании WPF и Silverlight приложений

РАСЧЛЕНЕНИЕ СИСТЕМЫ НА СЛОИ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ЦЕЛЫЙ РЯД ПРЕИМУЩЕСТВ.

- ? Отдельный слой можно воспринимать как единое самодостаточное целое, не особенно заботясь о наличии других слоев.
- ? Можно выбирать альтернативную реализацию базовых слоев.
- ? Зависимость между слоями можно свести к минимуму.
- ? Каждый слой является удачным кандидатом на стандартизацию.
- ? Созданный слой может служить основой для нескольких различных слоев более высокого уровня. В противном случае для каждого протокола высокого уровня пришлось бы изобретать собственный протокол низкого уровня.



СХЕМА РАССЛОЕНИЯ ОБЛАДАЕТ И ОПРЕДЕЛЕННЫМИ НЕДОСТАТКАМИ.

- ? Слои способны удачно инкапсулировать многое, но не все: модификация одного слоя подчас связана с необходимостью внесения каскадных изменений в остальные слои.
- ? Наличие избыточных слоев нередко снижает производительность системы. При переходе от слоя к слою моделируемые сущности обычно подвергаются преобразованиям из одного представления в другое.

Несмотря на это, инкапсуляция нижележащих функций зачастую позволяет достичь весьма существенного преимущества.



ПАТТЕРН MODEL-VIEW-VIEWMODEL (MVVM)

MVVM поможет вам разделить бизнес-логику и логику представления приложения от его пользовательского интерфейса (UI).

Паттерн MVVM:

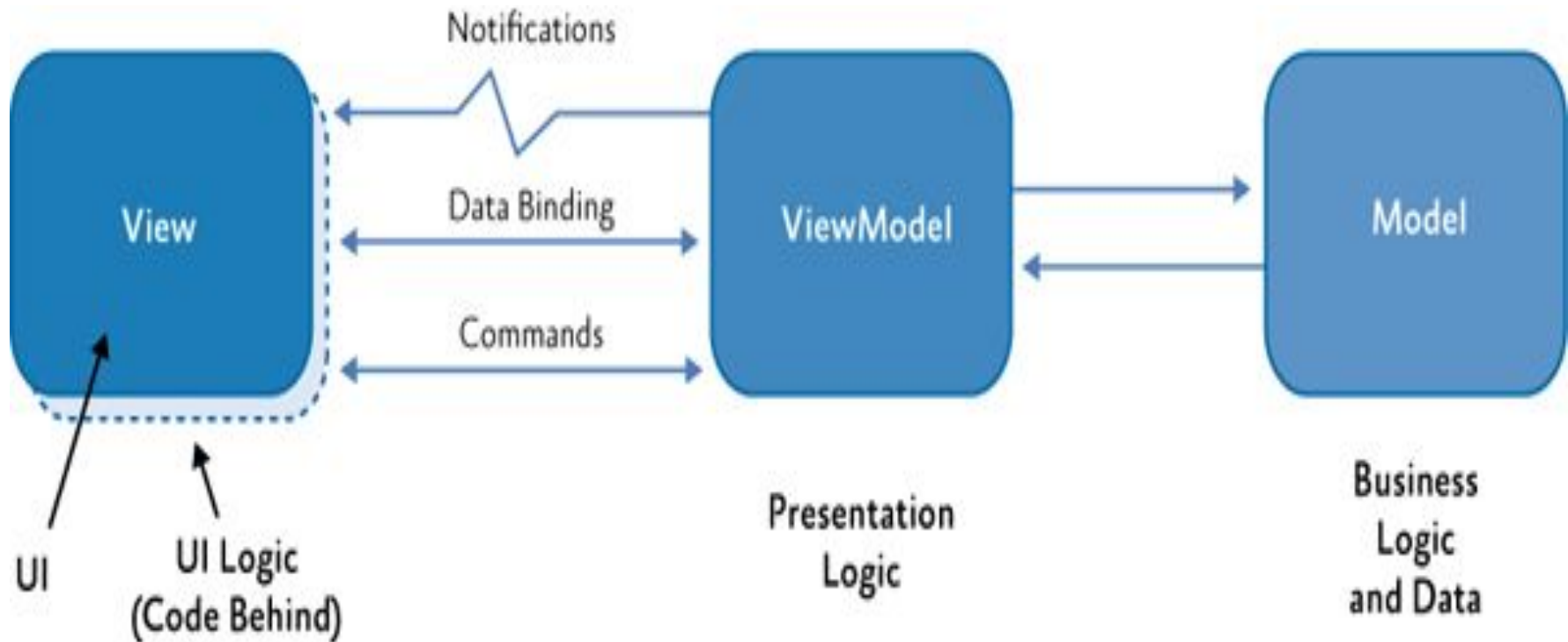
- ? *вид*, который инкапсулирует UI и его логику;
- ? *модель представления*, которая инкапсулирует логику представления и состояния;
- ? *модель, которая инкапсулирует бизнес-логику приложения и данные.*



Однако **самое трудное** при использовании архитектурных слоев - это **определение содержимого и границ ответственности** каждого слоя.



ОБЯЗАННОСТИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ КЛАССОВ



КЛАСС ПРЕДСТАВЛЕНИЯ (VIEW)

- ? Ответственность представления состоит в том, чтобы **определить структуру и появление того, что пользователь видит на экране.**
- ? **В некоторых случаях, code-behind может содержать код логики UI, который реализует визуальное поведение, являющееся трудным или неэффективным для выражения в XAML.**
- ? **Недопустимо помещать код логики, нуждающийся в тестировании, в представление.** Как правило, код логики в code-behind представления может быть протестирован через автоматизацию UI.



У ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ЕСТЬ СЛЕДУЮЩИЕ КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- ? Представление определяет элементы управления, их компоновку и стиль.
- ? Представление ссылается на модель представления через свое свойство `DataContext`. Элементы управления в представлении привязаны к свойствам и командам модели представления.
- ? Представление может настроить поведение привязки данных между представлением и моделью представления.
- ? Представление задаёт и обрабатывает визуальное поведение UI, такое как анимации или переходы, которые могут быть инициированы изменением состояния модели представления или через взаимодействие пользователя с UI.
- ? `Code-behind` представления может определить логику UI, чтобы реализовать визуальное поведение, которое трудно выразить в XAML, или которое требует прямых ссылок на определенные элементы управления UI, определенные в представлении.



КЛАСС МОДЕЛИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ (VIEW MODEL)

Модель представления в паттерне MVVM инкапсулирует логику представления и данные для отображения. **У него нет никаких прямых ссылок на представление** или любое знание о реализации или типе представления.

Как правило, **модель представления определяет команды или действия**, которые могут быть представлены в UI и вызваны пользователем. Типичным примером является то, когда модель представления предоставляет команду **Submit**, которая позволяет пользователю передать данные **веб-сервису или репозиторию данных**.



МОДЕЛЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИМЕЕТ СЛЕДУЮЩИЕ КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ? Модель представления является неотображаемым классом и не наследуется ни от какого базового класса WPF или Silverlight. Она инкапсулирует логику представления, необходимую для поддержки пользовательских действий в приложении. Модель представления является тестируемой независимо от представления и модели.
- ? Модель представления обычно непосредственно не ссылается на представление. Она реализует свойства и команды, к которыми представление может привязать данные. Она уведомляет представление о любых изменениях состояния через события уведомления через интерфейсы `INotifyPropertyChanged` и `INotifyCollectionChanged`.
- ? Модель представления **координирует взаимодействие представления с моделью**. Она может преобразовать или управлять данными так, чтобы они могли быть легко использованы представлением, и может реализовать дополнительные свойства, которые, возможно, не присутствуют в модели. **Она может также реализовать валидацию данных через интерфейсы `IDataErrorInfo` или `INotifyDataErrorInfo`.**
- ? Модель представления может определить логические состояния, которые представление может визуальнo представить пользователю.



ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ИЛИ МОДЕЛЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ?

Часто определение того, где должна быть реализована определенная функциональность, не очевидно.

Общее правило гласит: **Что-либо касающееся определенного визуального отображения UI на экране и что может быть модернизировано позже (даже если вы в настоящий момент не планируете модернизировать это), должно войти в представление; что-либо, что важно для логического поведения приложения, должно войти в модель представления.**

Например, цвет выделения выбранного пункта в поле списка должен быть определен в представлении, но список элементов для отображения, и ссылка на выбранный пункт непосредственно, должны быть определены моделью представления.



КЛАСС МОДЕЛИ (MODEL).

Модель в паттерне MVVM инкапсулирует бизнес-логику и данные. Бизнес-логика определяется как любая логика приложения, которая касается **извлечения и управления** данными приложения и для того, чтобы удостовериться, что налагаются бизнес-правила, которые гарантируют **непротиворечивость и валидность данных**.

Как правило, модель реализует средства, которые облегчают привязку к представлению. Это обычно означает, что поддерживаются уведомления об изменениях свойств или коллекций через интерфейсы **INotifyPropertyChanged** и **INotifyCollectionChanged**. Классы моделей, которые предоставляют наборы объектов обычно наследуются от класса **ObservableCollection<T>**, который обеспечивает реализацию интерфейса **INotifyCollectionChanged**.



КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ? Классы модели **являются не визуальными классами**, которые инкапсулируют данные приложения и бизнес-логику. Они ответственны за управление данными приложения.
- ? **Классы модели непосредственно не ссылаются на классы представления** или модели представления и не имеют никакой зависимости от того, как эти классы реализуются.
- ? Классы модели обычно **предоставляют уведомления об изменении свойств или коллекций** через интерфейсы `INotifyPropertyChanged` и `INotifyCollectionChanged`. Это позволяет им быть легко **привязанными к представлению**.
- ? Классы модели обычно обеспечивают **валидацию данных и сообщение об ошибках** через интерфейсы `IDataErrorInfo` или `INotifyDataErrorInfo`.
- ? **Классы модели** обычно используются **вместе со службой или репозитарием**, который инкапсулирует доступ к данным и кэширование.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КЛАССОВ.

Паттерн MVVM обеспечивает чистое разделение между пользовательским интерфейсом вашего приложения, его логикой представления, и его бизнес-логикой и данными, разделяя каждый элемент на отдельные классы



ПРИВЯЗКА ДАННЫХ

Привязка данных играет очень важную роль в паттерне MVVM.

Ваша модель представления и (в идеале) ваши классы модели должны быть разработаны так, чтобы поддерживать привязку данных. Как правило, это означает, что **они должны реализовать корректные интерфейсы.**

