

# MIT App Inventor

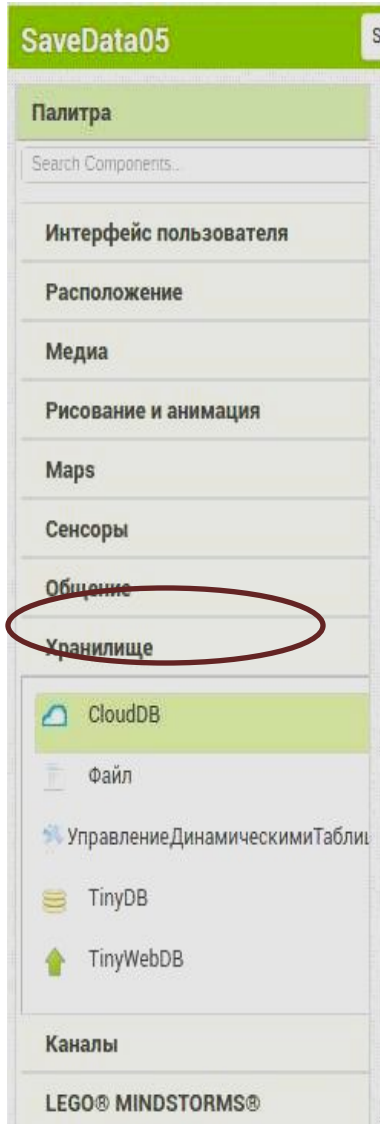
Программирование  
мобильных приложений

<http://ai2.appinventor.mit.edu/>

2-ой год обучения

Занятие 3 . Сохранение  
данных

# Сохранение



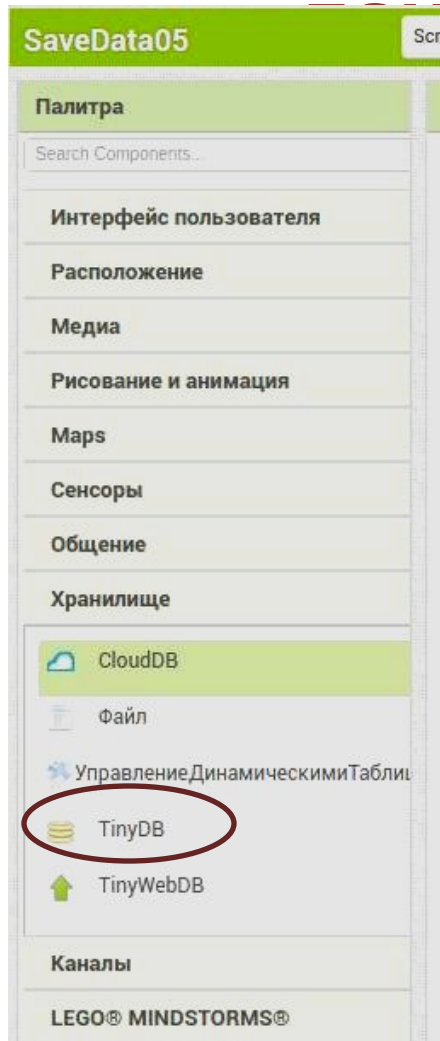
Во время работы приложения данные обычно находятся в переменных или в текстовых полях экрана. Приложения, созданные с помощью App Inventor инициализируются каждый раз заново, когда они выполняются. Это означает, что если приложение устанавливает значение переменной, а затем пользователь выходит из приложения (закрывает его), значение этой переменной теряется.

Но рано или поздно, каждый создатель приложений сталкивается с необходимостью сохранить данные после закрытия приложения

В App Inventor для этого есть специальные компоненты — вкладка **Хранилище**

# Сохранение

# TinyDB



Это невидимый компонент App Inventor, который хранит данные непосредственно в отведенной для приложения памяти.

В отличие от значения переменных, TinyDB является стойким хранилище данных для приложений. Данные, хранящиеся в TinyDB будут доступны каждый раз, когда приложение запускается.

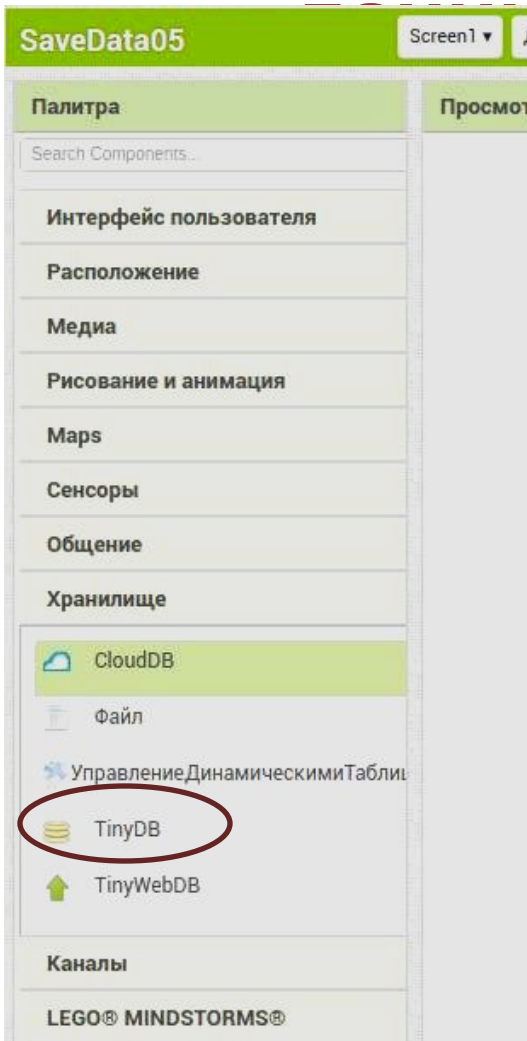
Каждое фактическое значение (элемент) сохраняется под собственным именем.

Элементы состоят из *тега (имени)* и *значения*. Чтобы сохранить элемент данных, вы указываете *тег*, в котором он должен храниться. *Тег* должен быть текстовым блоком, присваивая данным имя. Впоследствии вы можете извлечь данные, которые были сохранены под данным *тегом*

Каждое приложение имеет собственное хранилище данных

# Сохранение

# Файл

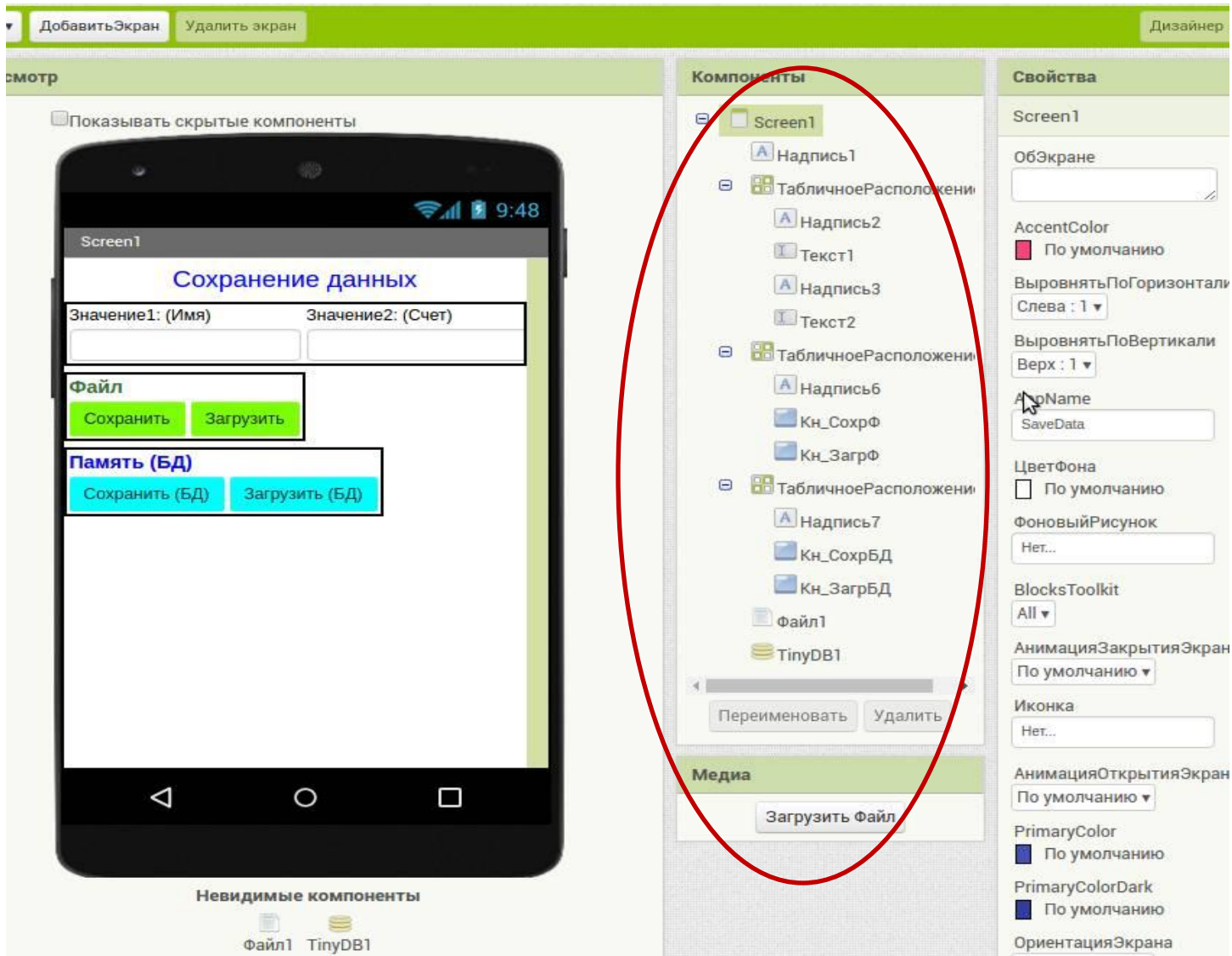


Это невидимый компонент App Inventor, который хранит данные непосредственно на android-устройстве В формате текстовых файлов. Его можно использовать для записи или чтения текстовых файлов.

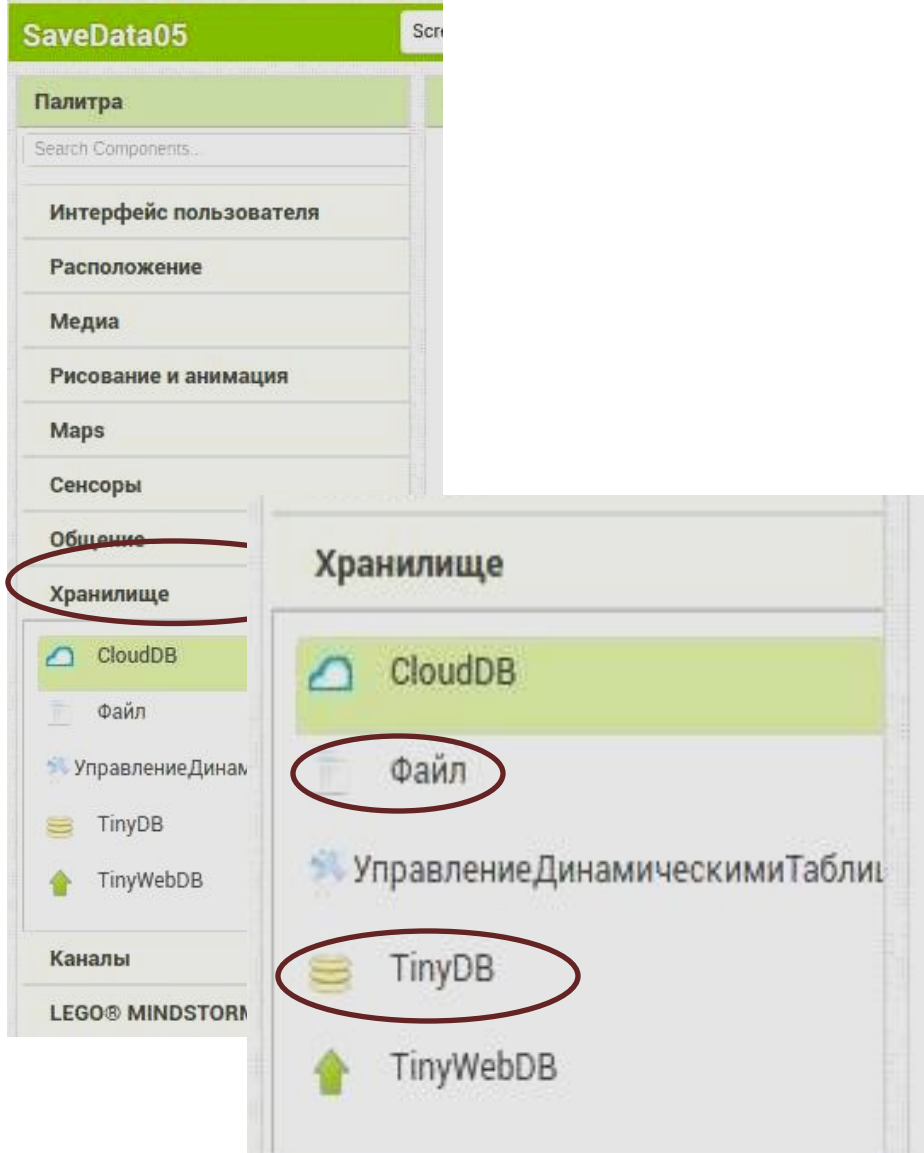
По умолчанию файл записывается в папку, связанную с App Inventor – обычно /SDCard / AppInventor /. Если указание пути начинается с «/», то путь создается по отношению к внешней карте памяти. Например, «/myFile.txt» указывает путь /SDcard/myFile.txt

Созданный файл может использовать любое приложение на устройстве, его можно отправить по Email, записать на другой носитель или ПК

# Режим Конструктора Дизайнер



# Режим Конструктора Дизайнер

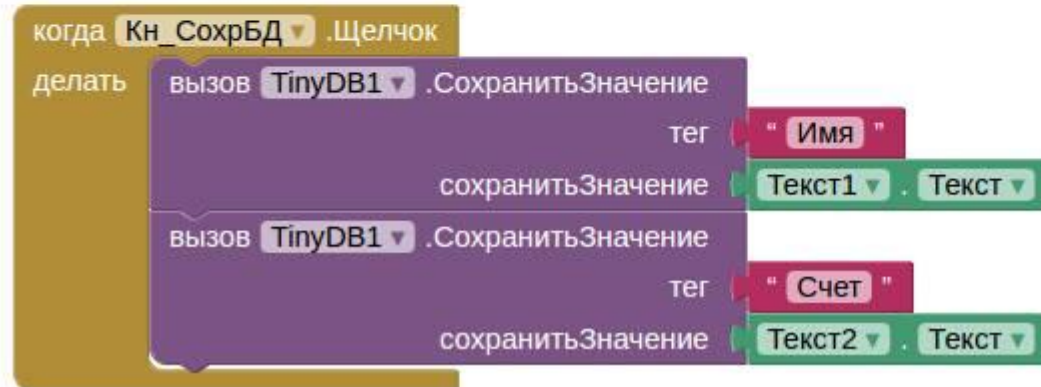




# Режим Программирования **Блоки**

**TinyDB**

## Кнопка **Сохранить**



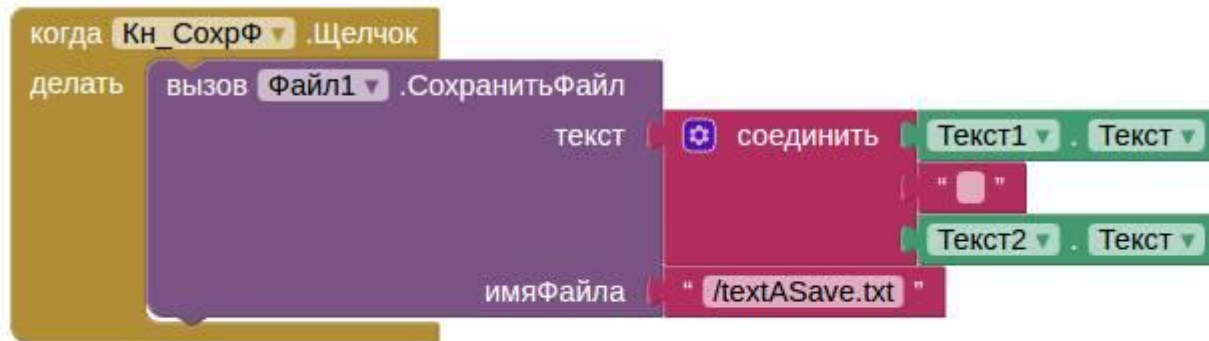
## Кнопка **Загрузить**



# Режим Программирования **Блоки**

## Файл

## Кнопка **Сохранить**

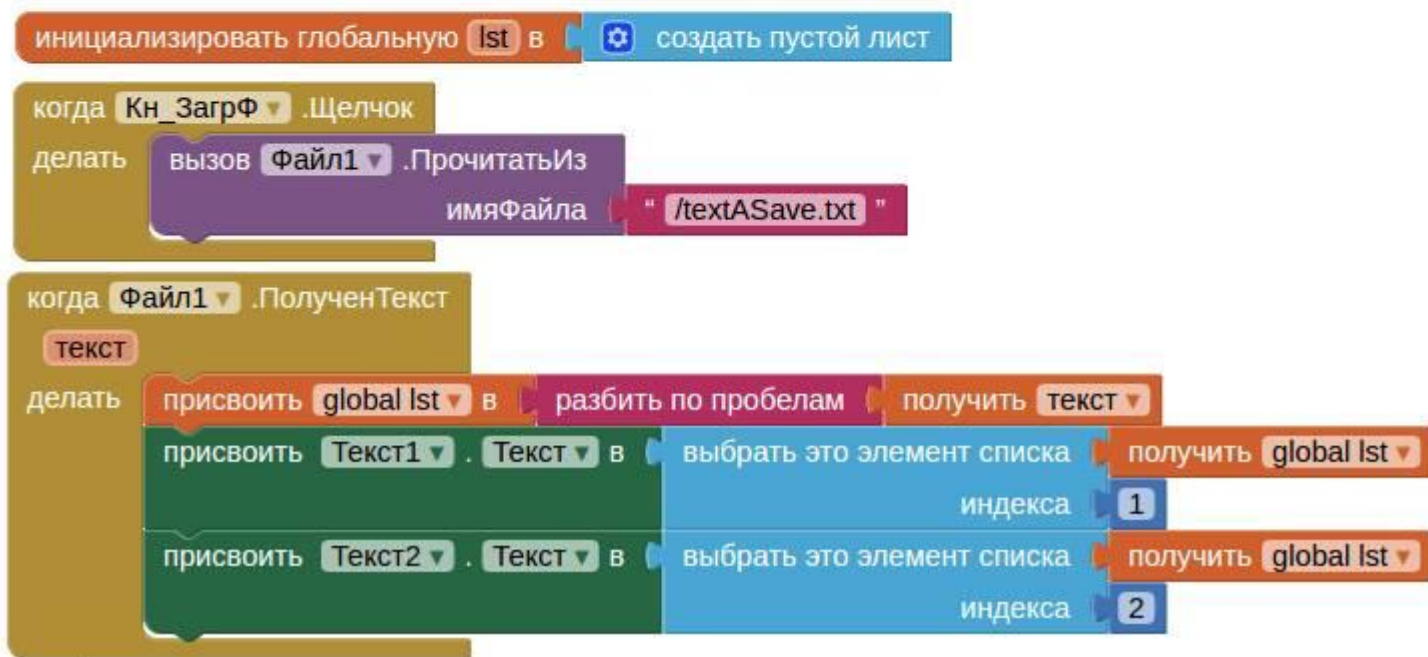


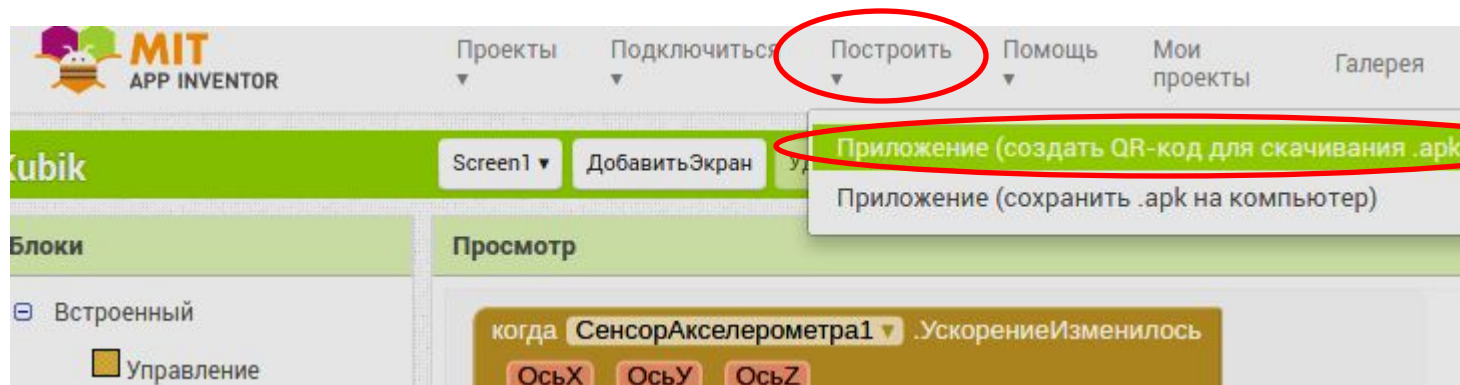
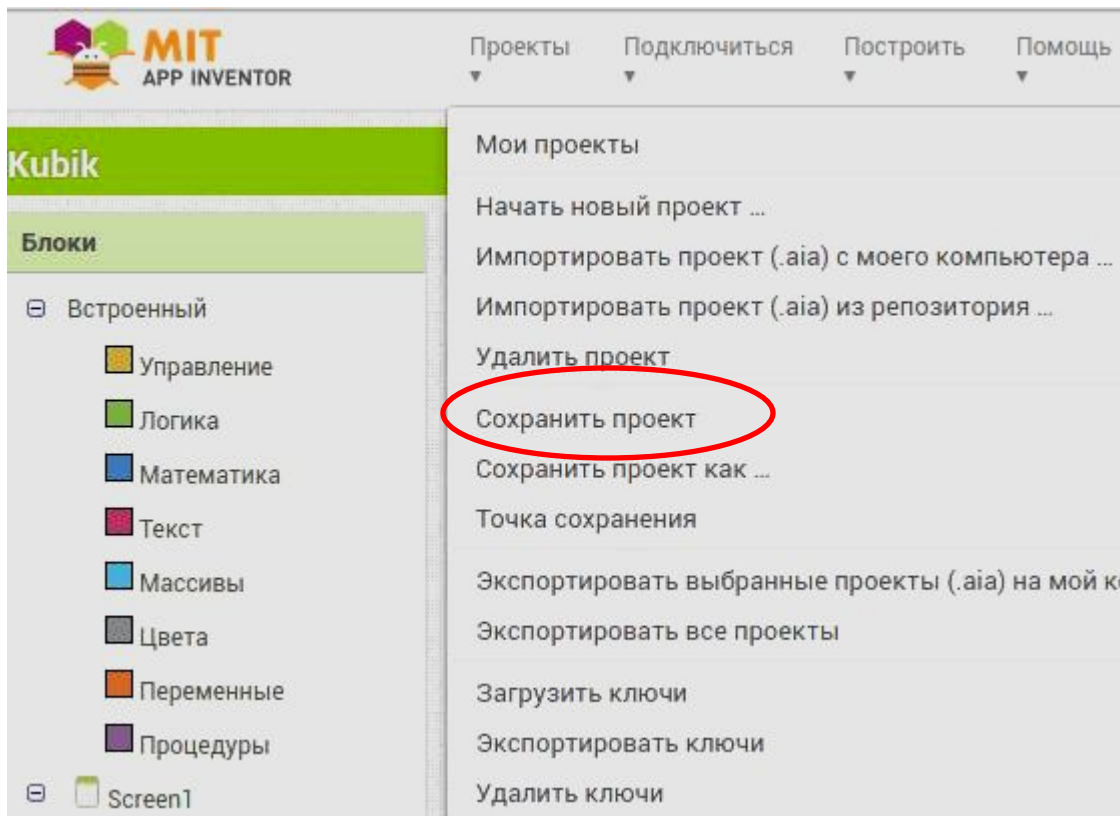


# Режим Программирования **Блоки**

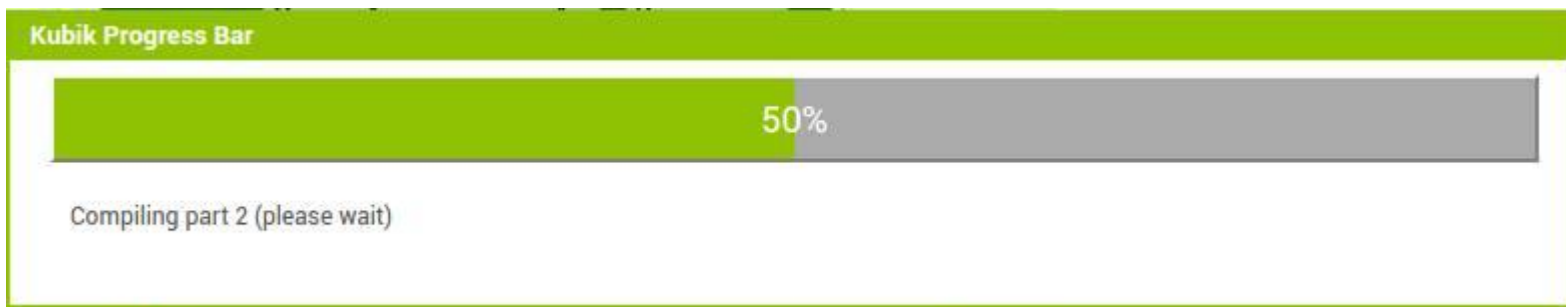
## Файл

### Кнопка **Загрузить**






# Режим Построение проекта



Ссылка на штрихкод для Kubik



OK

Замечание: этот штрихкод действителен 2 часа. Смотри [ЧаВо](#), чтобы узнать, как поделиться своим приложением с другими.

The figure is a dialog box with a green header 'Ссылка на штрихкод для Kubik'. It contains a large QR code in the center. Below the QR code is a button labeled 'OK'. At the bottom, there is a note in Russian: 'Замечание: этот штрихкод действителен 2 часа. Смотри [ЧаВо](#), чтобы узнать, как поделиться своим приложением с другими.'

# Домашнее

задание Создать приложение

с использованием сохранения  
данных

**Файл**

**TinyDB**