

MIT App Inventor

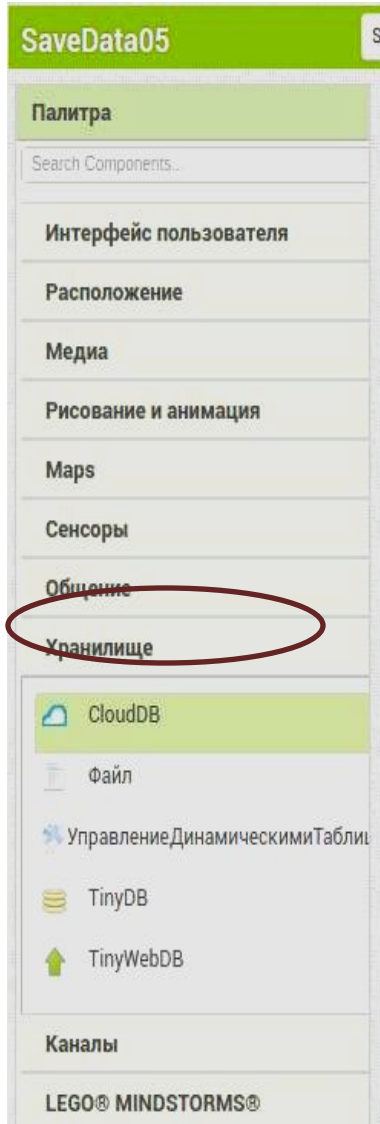
Программирование
мобильных приложений

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

2-ой год обучения

Занятие 3 . Сохранение
данных

Сохранение



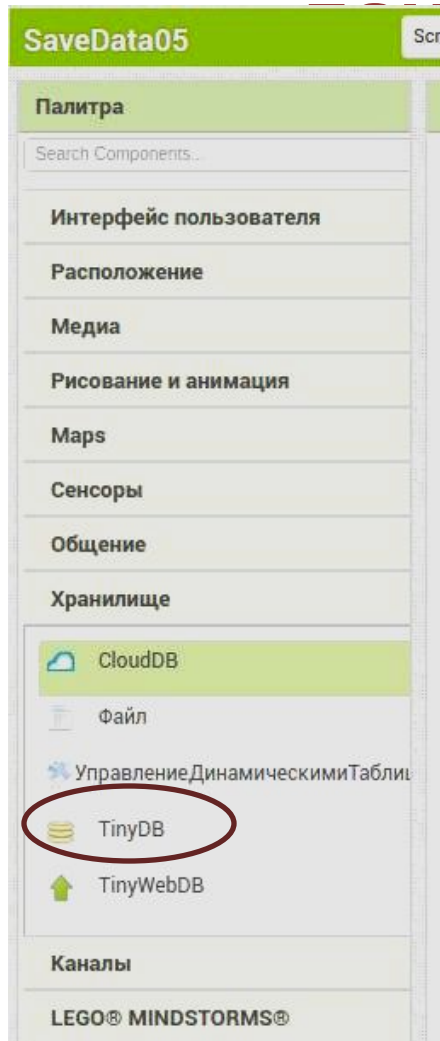
Во время работы приложения данные обычно находятся в переменных или в текстовых полях экрана. Приложения, созданные с помощью App Inventor инициализируются каждый раз заново, когда они выполняются. Это означает, что если приложение устанавливает значение переменной, а затем пользователь выходит из приложения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

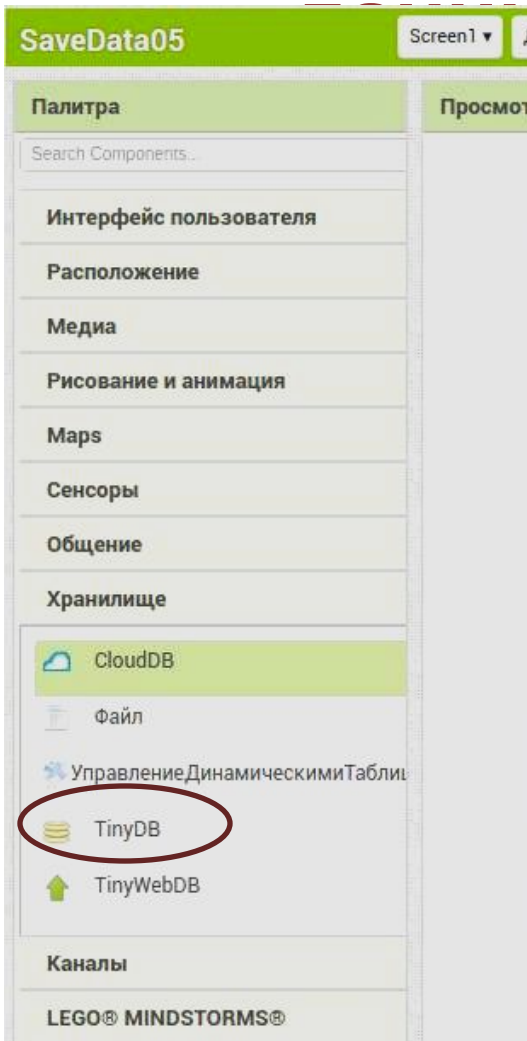
Каждое фактическое значение (элемент) сохраняется под собственным именем.

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

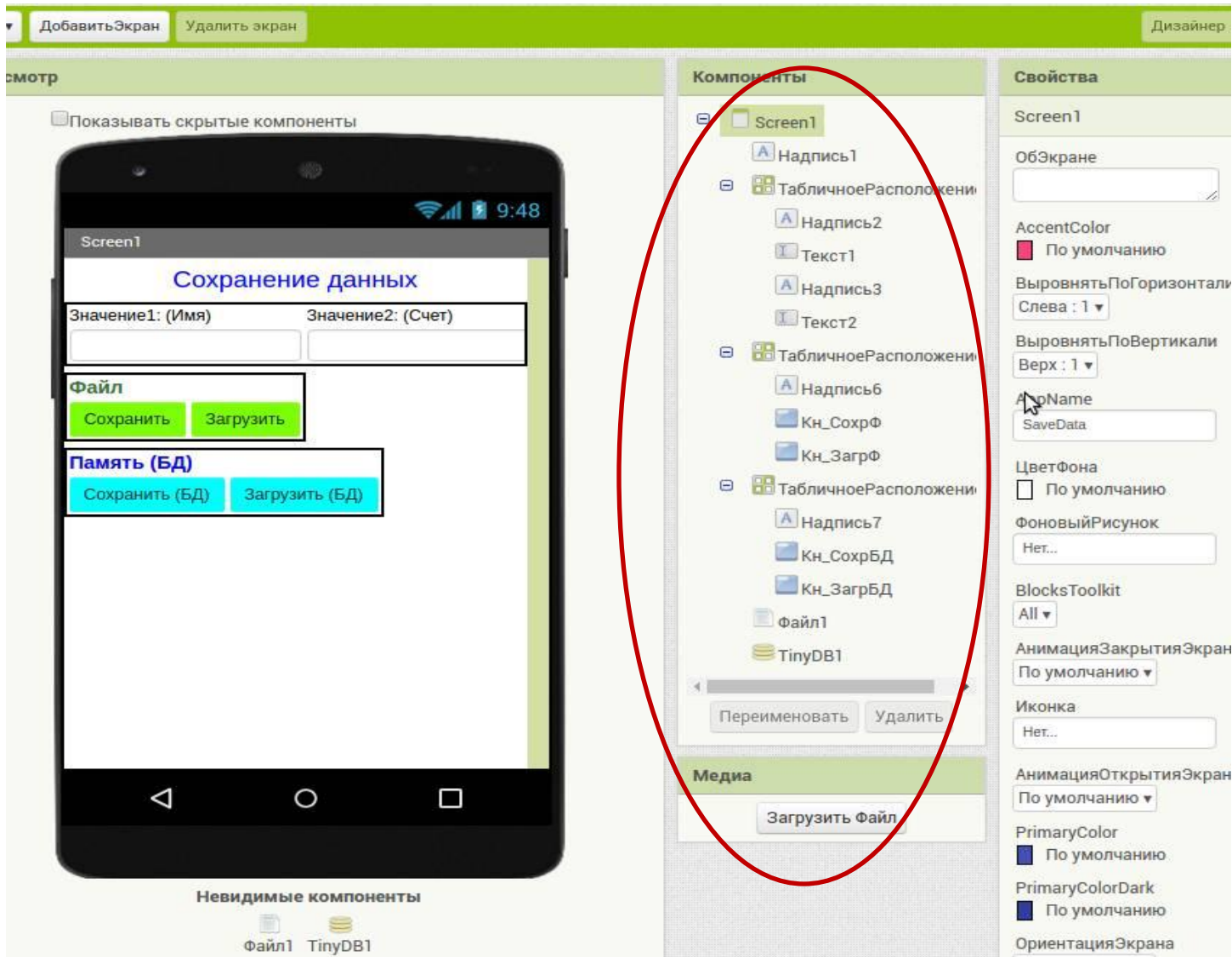


Это невидимый компонент App Inventor, который хранит данные непосредственно на android-устройстве в формате текстовых файлов. Его можно использовать для записи или чтения текстовых файлов.

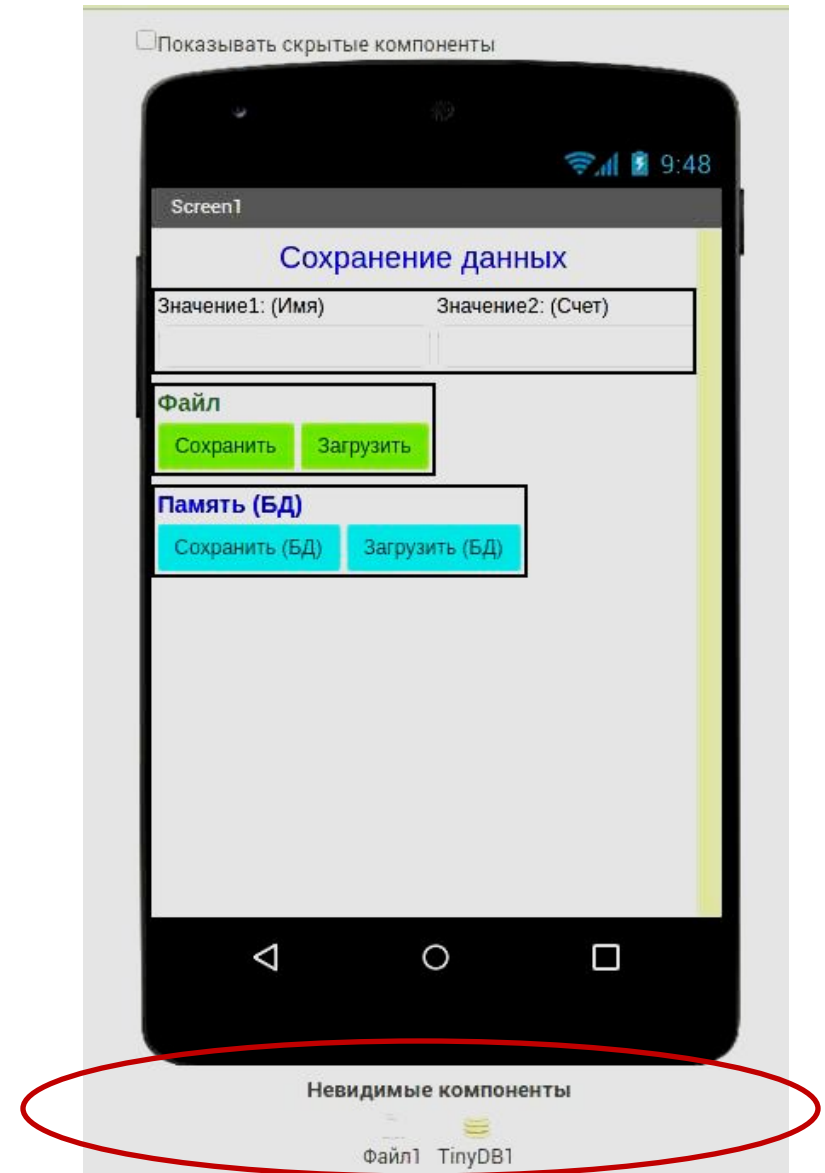
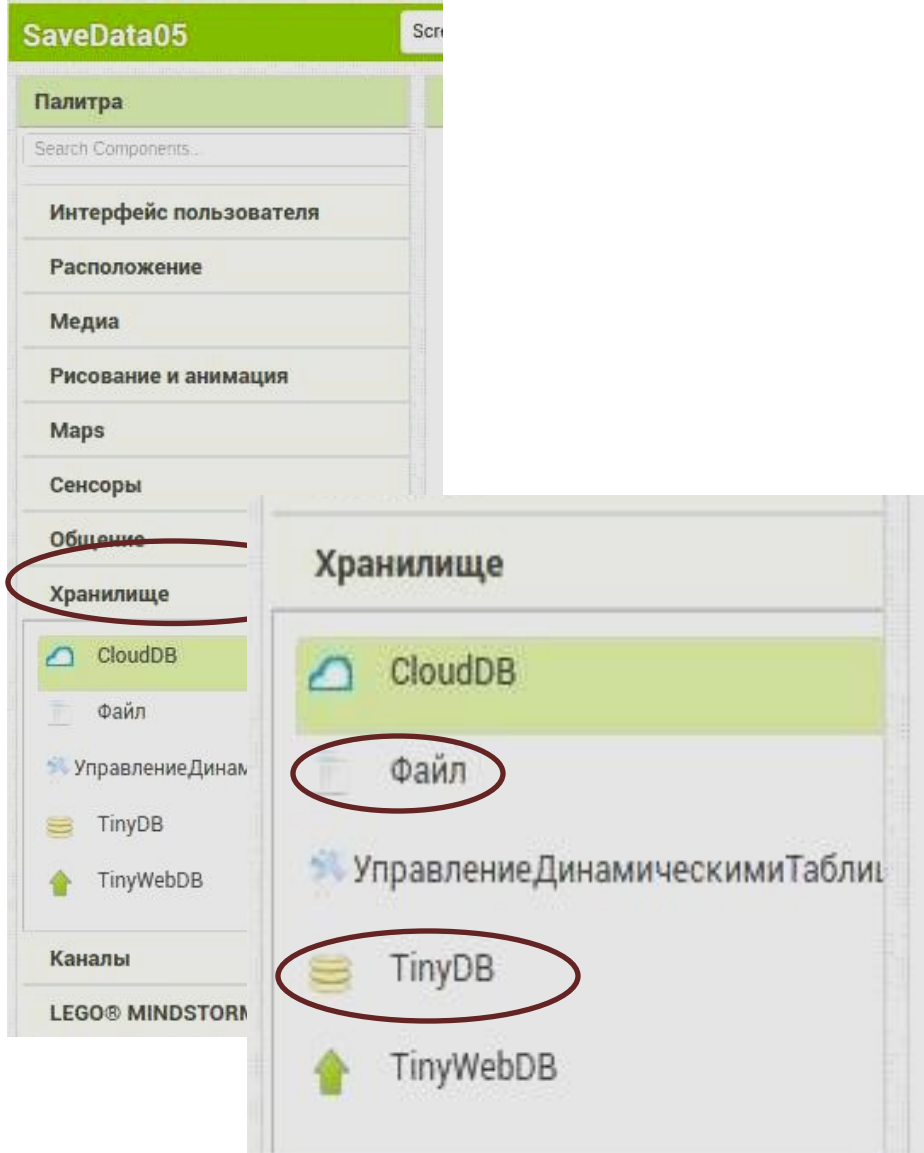
По умолчанию файл записывается в папку, связанную с App Inventor – обычно /SDCard / AppInventor /. Если указание пути начинается с «/», то путь создается по отношению к внешней карте памяти. Например, «/myFile.txt» указывает путь /SDcard/myFile.txt

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

Режим Конструктора Дизайнер



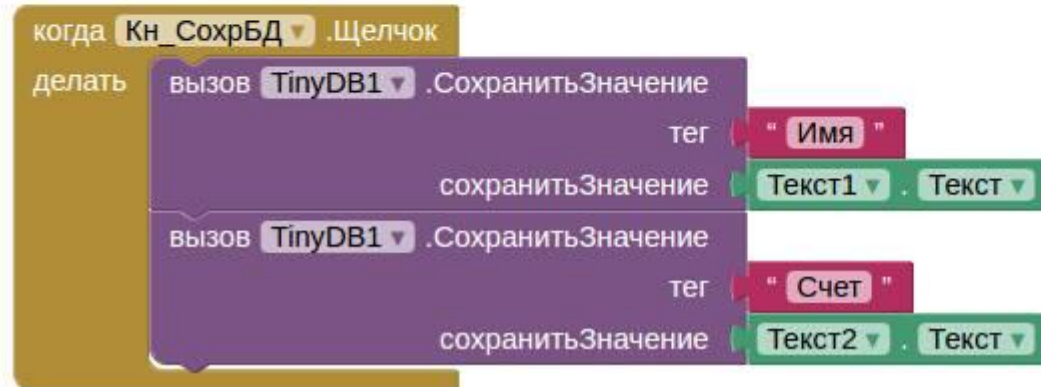
Режим Конструктора Дизайнер



Режим Программирования **Блоки**

TinyDB

Кнопка **Сохранить**



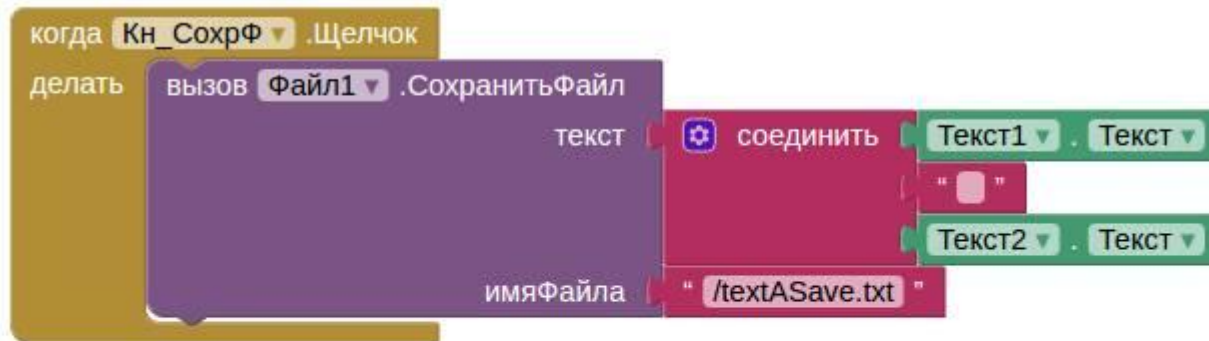
Кнопка **Загрузить**



Режим Программирования **Блоки**

Файл

Кнопка **Сохранить**



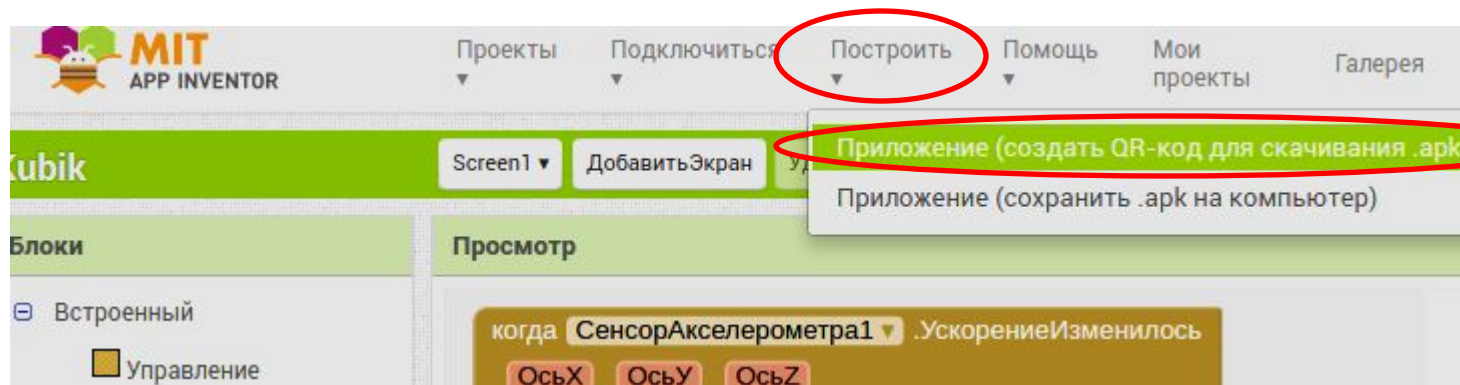
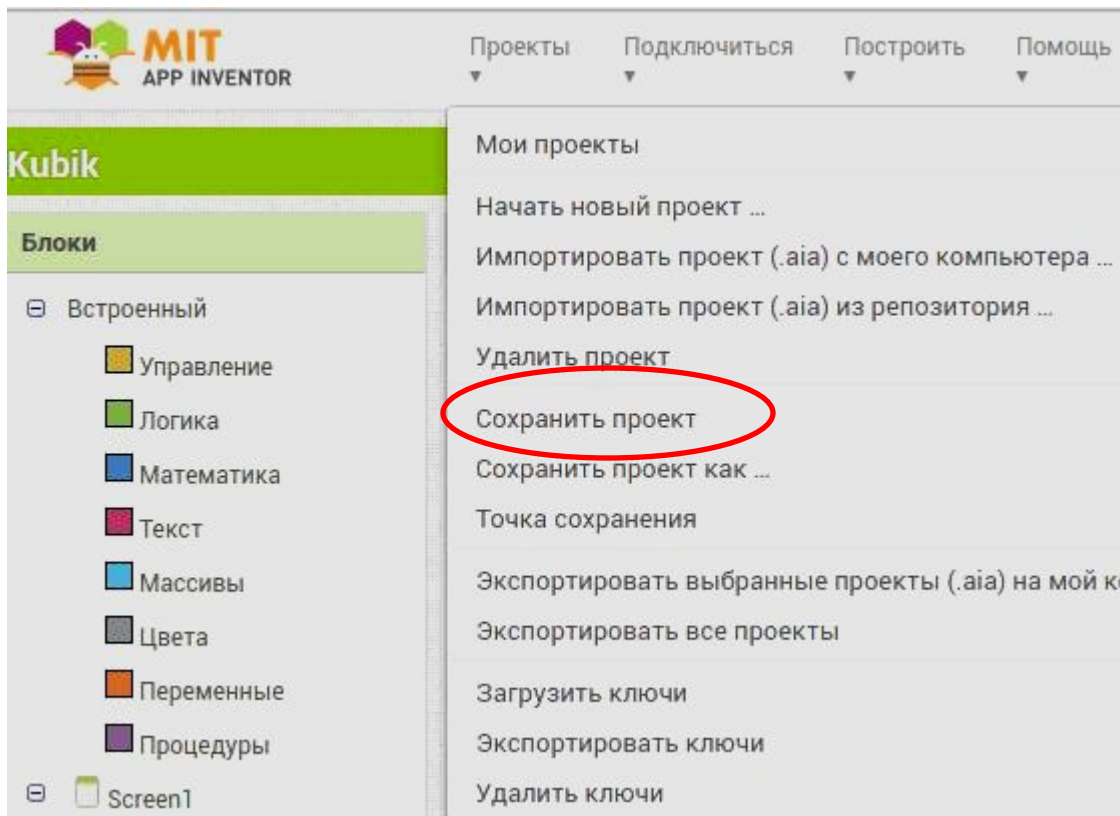
Режим Программирования **Блоки**

Файл

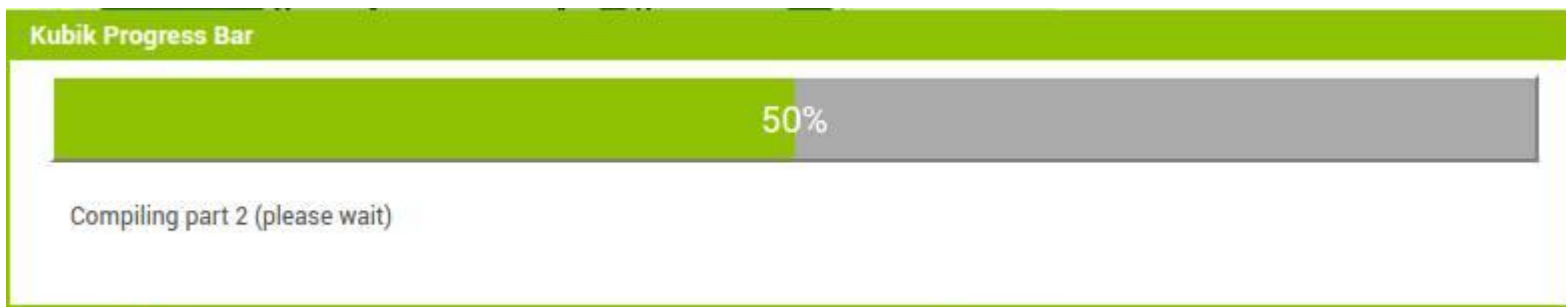
Кнопка **Загрузить**

The image shows a Scratch script for a 'Load' button. The script consists of the following blocks:


- Initialize global list:** 'инициализировать глобальную lst в' block connected to a 'создать пустой лист' block.
- When button clicked:** A 'когда Кн_ЗагрФ .Щелчок' block followed by a 'делать' block containing:
 - 'вызов Файл1 .ПрочитатьИз' block with 'имяФайла' set to '/textASave.txt'.
- When text received:** A 'когда Файл1 .ПолученТекст' block followed by a 'делать' block containing:
 - 'присвоить global lst в' block connected to 'разбить по пробелам' block, which is connected to 'получить текст' block.
 - 'присвоить Текст1 . Текст в' block connected to 'выбрать это элемент списка' block, which is connected to 'получить global lst' block and has 'индекса' set to 1.
 - 'присвоить Текст2 . Текст в' block connected to 'выбрать это элемент списка' block, which is connected to 'получить global lst' block and has 'индекса' set to 2.



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