

# KMI / TMA

## TVORBA MOBILNÍCH APLIKACÍ

6. SEMINÁŘ | 24.10.2019  
ZS 2019/2020 | ČTVRTEK 13:15-15:45

# **OBSAH SEMINÁŘE**

## **UKLÁDÁNÍ DAT**

# UKLÁDÁNÍ DAT

## JAKÉ JSOU MOŽNOSTI?

- » **SharedPreferences**
  - » jednoduchá data
- » **databáze SQLite**
  - » relační data
- » **assets/raw resources**
  - » soubory jen pro čtení přibalené v APK
- » **system souborů**
  - » klasické Java File I/O

# SHARED PREFERENCES

## PERSISTENCE JEDNODUCHÝCH DAT

- » uložené dvojice klíč:hodnota
  - » klíč: String
  - » hodnota:
    - » primitivní datové typy: int, boolean, float, long
    - » objekty: String, Set<String>
- » uložené v souboru na disku
  - » blackbox, systém poskytuje rozhraní

# SHARED PREFERENCES

## ZÍSKÁNÍ INSTANCE

- » rozhraní poskytuje `SharedPreferences`
- » instanci `SharedPreferences` získáme pomocí metody:
  - » `getSharedPreferences(String, int)`
    - » můžeme mít více úložišť, většinou to však není potřeba
    - » získáním instance neexistujícího úložiště dojde k jeho vytvoření

# SHARED PREFERENCES

## ZÍSKÁNÍ INSTANCE

- » `getSharedPreferences(String name, int mode)`
  - » `name`: název úložiště dle našeho uvážení (doporučuje se `applicationId` + naše jméno)
  - » `mode`: `MODE_PRIVATE` (=0), ostatní konstanty jsou deprecated

# SHARED PREFERENCES

## UKLÁDÁNÍ DAT

- » probíhá pomocí **SharedPreferences.Editor**
- » instanci editoru získáme zavoláním **edit()** na instanci **SharedPreferences**
- » editor poskytuje metody:
  - » **putBoolean(key, value)**, **putInt(key, value)** a další pro vložení hodnot
  - » **commit/apply** pro uložení změn do souboru
  - » další pomocné metody (např. **clear**)

# SHARED PREFERENCES

## ZÍSKÁNÍ DAT

- » data z úložiště získáme přímo na instanci `SharedPreferences` pomocí metod:
  - » `int getInt(key, default)`,
  - » `String getString(key, default)`
  - » ...
- » pokud je hodnota v úložišti, je vrácena, v opačném případě je vrácena hodnota **default**



# DATABÁZE SQLITE

## CO JE TO?

- » relační databázový systém implementovaný v C
- » téměř celý standard **SQL-92**
- » 1 databáze = 1 soubor -> rychlý přístup
- » syntaxe základních CRUD operací velmi podobná MySQL/MariaDB, PostgreSQL

# DATABÁZE SQLITE

## SQLITE V ANDROIDU

- » podpora v systému od počátku věků
- » systém poskytuje vlastní rozhraní (žádné JDBC a podobně)
- » pro práci s databází se používá třída **SQLiteDatabase**
  - » metody pro DML operace **query**, **insert**, **update**, **delete**, ...
  - » metoda **execSQL** pro jakýkoli SQL příkaz
  - » další pomocné metody

# DATABÁZE SQLITE

## INICIALIZACE DATABÁZE

- » pro jednodušší inicializaci se používá třída `SQLiteOpenHelper`
- » pro vytvoření databáze vytvoříme potomka `SQLiteOpenHelper`
- » potřeba zavolat konstruktor rodiče a přepsat nejméně dvě metody `onCreate()` a `onUpgrade()`

# DATABÁZE SQLITE

## INICIALIZACE DATABÁZE

- » **super**(Context context, String name, CursorFactory factory, int version)
- » **context**: předáme kontext z aktivity
- » **name**: název databáze
- » **factory**: null, nepotřebujeme
- » **version**: verze databáze pro následné aktualizace

# DATABÁZE SQLITE

## INICIALIZACE DATABÁZE

```
public class MyDatabase extends SQLiteOpenHelper {  
    private static final String DATABASE_NAME = "my_db";  
    private static final int VERSION = 1;  
    public MyDatabase(Context context) {  
        super(context, DATABASE_NAME, null, VERSION);  
    }  
}
```

# DATABÁZE SQLITE

## INICIALIZACE DATABÁZE

- » `onCreate(SQLiteDatabase db)`
  - » zde proběhne inicializace databáze při prvním přístupu
  - » zejména je třeba provést vytvoření tabulek
  - » například:

```
@Override
public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
    db.execSQL("CREATE TABLE todo (id INTEGER, title TEXT, content TEXT)");
}
```

# DATABÁZE SQLITE

## INICIALIZACE DATABÁZE

- » `onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int newVersion)`
  - » pokud změníme strukturu databáze a zvýšíme verzi db v konstruktoru `SQLiteOpenHelper`, systém detekuje změnu a umožní nám provést operace pro upgrade, např.  
„ALTER TABLE ... ADD COLUMN ...“
  - » pokud nemáme více verzí, nemusí dělat nic

# DATABÁZE SQLITE

## PŘÍSTUP K DATABÁZI

- » získáme instanci našeho potomka `SQLiteOpenHelper`
- » na něm zavoláme `getReadableDatabase` nebo `getWritableDatabase`
- » tyto metody inicializují databázi a vrátí nám instanci `SQLiteDatabase`, se kterou můžeme pracovat
  - » `getReadableDatabase`: číst
  - » `getWritableDatabase`: číst/zapisovat



# DATABÁZE SQLITE

## CONTENTVALUES

- » pro vkládání dat do databáze se používá pomocná třída **ContentValues**
- » instance uchovává dvojice klíč: hodnota
  - » **klíč**: String, sloupec tabulky
  - » **hodnota**: dle datového typu sloupce
- » např.

```
ContentValues cv = new ContentValues();  
cv.put("column1", value);  
cv.put("column2", value);
```

# DATABÁZE SQLITE

## VLOŽENÍ DAT

- » můžeme použít metodu `execSQL` s SQL příkazem („INSERT INTO ...“)
- » nebo metodu `insert(String table, String nullColumnHack, ContentValues cv)`
- » `insert("my_table", null, cv);`

# DATABÁZE SQLITE

## ZMĚNA DAT

- » můžeme použít metodu **execSQL** s SQL příkazem („UPDATE ...“)
- » nebo metodu **update**(String table, ContentValues cv, String whereClause, String[] whereArgs)
  - » **table**: tabulka, **cv**: hodnoty pro změnu
  - » **whereClause**: klauzule WHERE
  - » **whereArgs**: pole řetězců, které jsou doplněny za výskyty „?“ v řetězci whereClause

# DATABÁZE SQLITE

## ZMĚNA DAT

```
ContentValues contentValues = new ContentValues();
contentValues.put("column1", value1);
contentValues.put("column2", value2);

mDb.update("table_name", contentValues, "id = ?",
    new String[] {Integer.toString(id)});
```

# DATABÁZE SQLITE

## ZÍSKÁNÍ DAT

### » Cursor

- » objekt uchovávající výsledek dotazu z databáze, zpravidla více záznamů tabulky
- » metody pro změnu ukazatele na řádek výsledku
  - » **boolean moveToFirst()**
    - » posune ukazatel na první záznam
    - » true, pokud byl posun úspěšný
  - » **boolean moveToNext()**
    - » posune ukazatel na další záznam
    - » true, pokud byl posun úspěšný

# DATABÁZE SQLITE

## ZÍSKÁNÍ DAT

### » Cursor

- » metody pro získání záznamů z řádku, na který aktuálně ukazuje
- » `getInt|String|Float|...(int columnIndex)`
  - » jako argument očekává index sloupce, který získáme pomocí metody `getColumnIndex(String column)`, případně můžeme vložit číslo ručně

# DATABÁZE SQLITE

## ZÍSKÁNÍ DAT

- » získání výsledku dotazu, tj. instance třídy **Cursor**
- » přetížené metody **query** podle částí klauzule **SELECT**

# DATABÁZE SQLITE

## ZÍSKÁNÍ DAT

```
int value3 = 0;
```

```
// SELECT column1, column2 FROM table_name WHERE column3 = 0 ORDER BY column1
```

```
Cursor cursor = mDb.query("table_name",  
    new String[] {"column1", "column2"},  
    "column3 = ?", new String[] {Integer.toString(value3)},  
    null, null,  
    "column1");  
if (cursor.moveToFirst()) {  
    do {  
        int value1 = cursor.getInt(cursor.getColumnIndex("column1"));  
        String value2 = cursor.getString(cursor.getColumnIndex("column2"));  
        // do something with values  
    } while (cursor.moveToNext());  
}  
cursor.close();
```



# FILESYSTEM

## UKLÁDÁNÍ PŘÍMO DO PAMĚTI ZAŘÍZENÍ

- » použití klasického Java I/O
- » třídy `File`, `InputStream`, `InputReader`, ...
- » získání cest pomocí metod
  - » `getFilesDir`
  - » `getExternalFilesDir`
  - » `getExternalStoragePublicDirectory`,
  - » ...

# ASSETS

## SOUBORY PŘIBALENÉ K APK

- » pro různé vlastní konfigurační soubory, zvuky, jpg a další formáty
- » pouze ke čtení
- » uložené v **src/main/assets**
- » v Javě/Kotlinu přístup pomocí metody **getAssets().open(...)**

# ÚKOL 6. SEMINÁŘE

- 1) Do třídy TODO položky přidat datovou složku indikující provedení úkolu. Pro změnu příznaku přidat do editovací aktivity **Switch** „provedeno“.
- 2) Přidat aktivitu pro nastavení přístupnou z toolbar menu, která bude obsahovat **TextView** a **Switch** pro možnost „Zobrazit provedené úkoly“. Na základě této možnosti upravit načítání TODO položek (true: zobrazení provedených i neprovedených, false: zobrazení pouze neprovedených). Hodnotu ukládat do **SharedPreferences**.
- 3) Implementovat ukládání/načítání TODO položek pomocí **SQLite databáze**. Po restartu si aplikace musí seznam položek pamatovat.

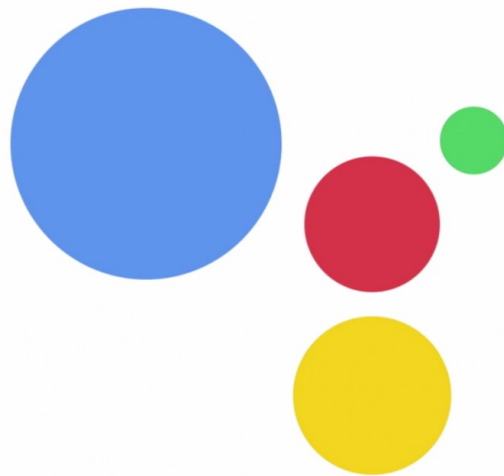
## Tipy pro řešení:

- 1) K TODO položce se bude hodit přidat i datovou složku id, která bude uchovávat id záznamu v databázi.
- 2) Hodí se označit ID v databázi jako primární klíč s příznakem autoincrement pro automatické vytváření ID.
- 3) Při onCreate/po přidání/po editaci zavolat metodu, která naplní ArrayList aktuálními záznamy z databáze a aktualizuje adaptér.

# OTÁZKY PTEJTE SE!



# 10.11. GDG OLOMOUC: WORKSHOP VÝVOJE HLASOVÝCH APLIKACÍ S ACTIONS ON GOOGLE



Google Assistant SDK