# **Interface beschrijving**

Om de data op te slaan in een database of te exporteren naar een XML bestand zetten we deze eerst om naar **json** objecten. Hiervoor hebben wij twee functies gemaakt die beide use-cases afhandelen.

**De database**

Voor de database is het belangrijk dat we alle gegevens van de objecten omzetten naar json objecten waarna we deze vervolgens opslaan in een database.

|  |  |
| --- | --- |
| Data | Toelichting |
| selected:agentList[a].selected | De agent |
| mouse:agentList[a].mouse | Of de muis boven de agent is |
| x:agentList[a].x | X positie van de agent |
| y:agentList[a].y | Y positie van de agent |
| mx:agentList[a].mx | De relatieve x positie van de muis tov de agent |
| my:agentList[a].my | De relatieve y positie van de muis tov de agent |
| childBlocks:agentList[a].childBlocks | De kinderen van de agent |
| kind:agentList[a].kind | De ‘kind’ van de agent |
| name:agentList[a].name | De ‘name’ van de agent |
| clss:agentList[a].clss | De ‘clss’ van de agent |
| clssName:agentList[a].clssName | De ‘clssName’ van de agent |
| id:agentList[a].id | De ‘id’ van de agent |
| depth:agentList[a].depth | De ‘depth’ van de agent |
| treeSortValue:agentList[a].treeSortValue | De ‘treeSortValue’ van de agent |

**XML exporteren**

Bij het exporteren van de XML bestand hebben we niet alle gegevens nodig van de agent dus zetten we alleen de relevante gevens om naar json objecten.

|  |  |
| --- | --- |
| Data | Toelichting |
| childBlocks:agentList[a].childBlocks | De kinderen van de agent |
| kind:agentList[a].kind | De ‘kind’ van de agent |
| name:agentList[a].name | De ‘name’ van de agent |
| clssName:agentList[a].clssName | De ‘clssName’ van de agent |
| id:agentList[a].id | De ‘id’ van de agent |