

iScreen Documentation

Sommaire :

➤ DataBase	-----	Page 2
• Dao	-----	Page 2
• Entity	-----	Page 2
➤ Loading	-----	Page 3
• Methodes	-----	
• Layouts	-----	
➤ HomeActivity	-----	
• Methodes	-----	
• Menu	-----	
➤ Catalog	-----	
• Methodes	-----	
• Layouts	-----	
➤ Settings	-----	
• Methodes	-----	
• Layouts	-----	
➤ Remote (RESTful)	-----	
• Model	-----	
• Rest	-----	
➤ Task	-----	
➤ Utility	-----	

DataBase

La Classe AppDatabase est une classe de support qui utilise des annotations pour définir la liste des entités et la version de la base de données. Le contenu de cette classe définit la liste des DAO.

Dao

« Data Access Object » interface classe est annotée avec l'annotation @Dao Room (Salle) générera une implémentation de méthodes définies. Il existe quatre annotations @Query, @Insert, @Update, @Delete pour effectuer des opérations CRUD. L'annotation @Query est utilisée pour effectuer une opération de lecture sur la base de données.

Entity

Les classes dans le dossier « entity » définit les attributs de chaque table, il est indispensable de déclarer un champ comme clé primaire. Il a la propriété de générer automatiquement des valeurs.

Loading

Quand l'application démarre, elle vérifiera s'il y a des données suivantes s'il y a des données du Token, de la configuration depuis le serveur et s'il y a des produits.

Si l'une des données est manquante l'application supprime toute donnée qui existe puis affiche une fenêtre d'identification. L'utilisateur entre les informations suivantes, le nom de l'entreprise, le nom d'utilisateur et le mot de passe. Ces données seront sauvegardées dans une base de données locale.

Si les données d'identification sont correctes alors l'application sauvegardera les données motionné précédemment dans la base de données locale.

Méthodes

Voici les méthodes utilisé dans l'activité :

```
// Vérifie le token et les configuration dans la BDD.
```

```
private boolean getSaveTokenData()
```

```
//Affiche la fenêtre du login si l'argument est vrai sinon elle se ferme.
```

```
private void dialogEnterServerInfo(boolean status)
```