激活/反激活

# 概述:

作为 Windows Phone 的所有应用程序，这个故事创建者应用程序必须支持激活/反激活.当用户重新激活或复载该应用程序时，我们应返回到主页.在主页上，应该有一个选项让用户继续上一短影.

# 期望的结果:

* 在独立存储中持续化短影.
* 恢复选定媒体.
* 恢复媒体数据如特效持续时间、 图片持续时间、 特效和名称.

# 不期望的结果:

* 重激活时, 返回前一页.

# 设计:

我们有几个选项可以存储/恢复数据.每个选项都有优点和缺点:

## 持续化缩略图和调整大小后的图像:

我们可以持续化缩略图和调整大小后的图像以及其他信息.这使我们能够恢复而无需再次查询媒体库的缩略图.但这种方法需要更多的存储，并且将花更多时间存储数据.

## 不持续化缩略图和调整大小后的图像:

如果我们不持续化缩略图和调整大小后的图像，我们必须查询媒体库，以获得在激活过程中的缩略图.相比恢复从独立存储的缩略图，这可能或可能不需要更多的时间.但即使它需要多一点时间，代价可以接受.优点是较小的磁盘空间占用量，和反激活期间，它需要更少的时间因为缩略图不需要永久保存.

如果我们不这样持续化调整大小后的图像中，我们必须在预览阶段或上载阶段再次调整它.相比于从独立存储读取已调整大小的图像，这需要更多的时间.但是可以减少激活/反激活时间.

所以现在，我们做不持续化调整大小后的图像和缩略图.将来，我们可能会再设计.

## 持续化特效:

我们使用特效的名称来唯一地标识一个特效.所以我们需要持续化特效的名称.

要持续化特效的代码最好放在自己的特效类.因此，我们需要构建一个抽象基类，其中包含一些常见的持久化逻辑，并允许类重写它的子类.详细信息请参阅特效库的设计规格.