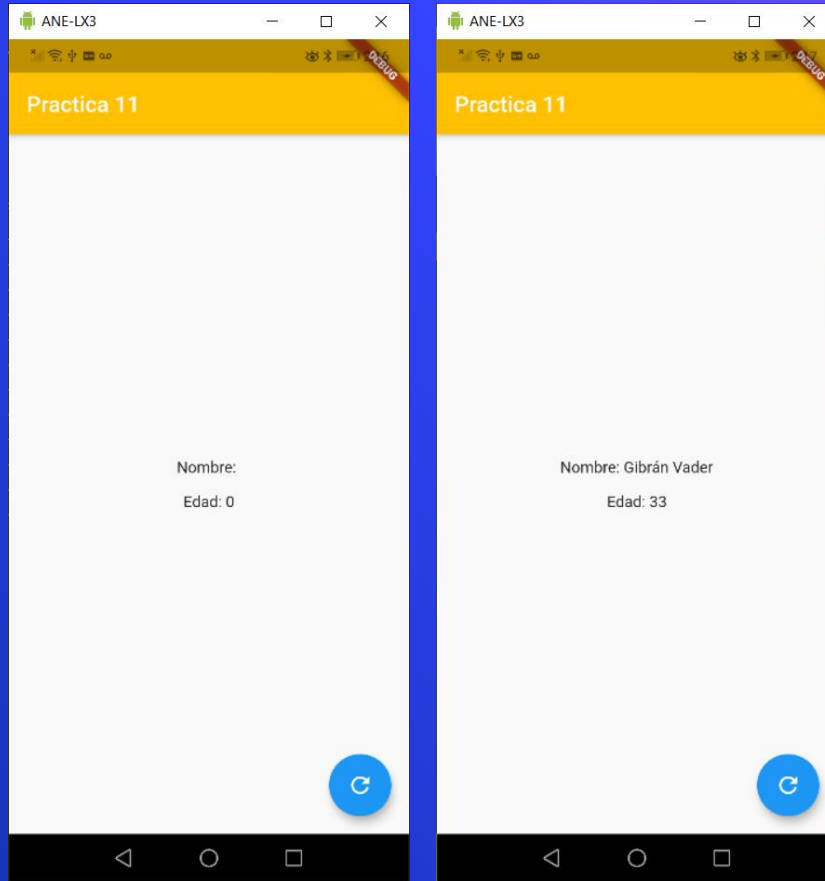


Practica 11

SharedPreferences



Resultado Final de la practica



¿Que vamos a necesitar?

- Crear un proyecto nuevo de Flutter. Le pondremos **practica_11**.
- Crear la carpeta **src** dentro de la carpeta **lib**
- Dentro de la carpeta **lib/src** crear el archivo **shared_page.dart**
- Borrar todo el contenido del archivo **main.dart**
- Editar **main.dart** y agregar en **pubspec.yaml**
shared_preferences: ^2.0.6

Editar el archivo `pubspec.yaml`

Ahora agregaremos una dependencia que nos ayudará a manejar la persistencia de datos nos dirigiremos a nuestro archivo `pubspec.yaml` y cambiar agregar en `dependencies` lo que esta en la imagen.

NO se debe de lanzar algún error el flutter pub get

```
23 dependencies:
24   flutter:
25     sdk: flutter
26   shared_preferences: ^2.0.6
```

Editar el archivo **main.dart**

Ahora cambiaremos la primera pantalla que se verá, para ello tendremos que dirigirnos a nuestro archivo **main.dart** y cambiar el home del **MaterialApp** por el de **SharedPage()**.

```
8  class MyApp extends StatelessWidget {  
9      // This widget is the root of your application.  
10     @override  
11     Widget build(BuildContext context) {  
12         return MaterialApp(  
13             title: 'Practica 11',  
14             home: SharedPage(),  
15         ); // MaterialApp  
16     }  
17 }  
18
```

NO se te olvide importar.

Editar el archivo `shared_page.dart`

Crearemos una clase llamada `SharedPage` y que extenderá de un `StatefulWidget`.

Una vez que de haber realizado el `StatefulWidget` habrá que importar la librería que se usará del `SharedPreferences`. Justo arriba.

```
import 'package:shared_preferences/shared_preferences.dart';
```

```
1  import 'package:flutter/material.dart';
2  import 'package:shared_preferences/shared_preferences.dart';
3
4  class SharedPage extends StatefulWidget {
5    @override
6    _SharedPageState createState() => _SharedPageState();
7  }
8
9  class _SharedPageState extends State<SharedPage> {
```

Editar el archivo `shared_page.dart`...2

Agregaremos un `Scaffold` en vez del `Widget Container` que nos viene por defecto. Como lo hemos hecho en anteriores practicas agregaremos un `AppBar`, dos `Text` y un `FloatingActionButton`

```
31  @override
32  Widget build(BuildContext context) {
33    return Scaffold(
34      appBar: AppBar(
35        title: Text('Practica 11'),
36        backgroundColor: Colors.amber,
37      ), // AppBar
38      body: Center(
39        child: Column(
40          mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
41          children: [
42            Text('Nombre: $_nombre'),
43            SizedBox(height: 15),
44            Text('Edad: $_edad'),
45          ],
46        ), // Column
47      ), // Center
```


Editar el archivo `shared_page.dart`...3

Agregaremos un `Scaffold` en vez del Widget `Container` que nos viene por defecto. Como lo hemos hecho en anteriores practicas agregaremos un `AppBar`, dos `Text` y un `FloatingActionButton`

```
48     floatingActionButton: FloatingActionButton(  
49       onPressed: () {  
50         setState(() {  
51           _leerDatos();  
52         });  
53       },  
54       tooltip: 'Refrescar',  
55       child: Icon(Icons.refresh),  
56     ), // FloatingActionButton  
57   ); // Scaffold  
58 }  
59 }  
60
```


Editar el archivo `shared_page.dart`...4

Agregaremos `_grabarDatos` y `_leerDatos` de tipo Asincrónicos. Además de declarar las variables `_edad` y `_nombre`.

```
9  class _SharedPageState extends State<SharedPage> {
10    int _edad = 0;
11    String _nombre = '';
12
13    _grabarDatos() async {
14      SharedPreferences prefs = await SharedPreferences.getInstance();
15      prefs.setInt('edad', 33);
16      prefs.setString('nombre', 'Gibrán Vader');
17    }
18
19    _leerDatos() async {
20      SharedPreferences prefs = await SharedPreferences.getInstance();
21      _edad = prefs.getInt('edad')!;
22      _nombre = prefs.getString('nombre')!;
23    }
24  }
```

Editar el archivo `shared_page.dart`...5

Ahora sobrescribiremos el método que inicia nuestra app, la cual únicamente mandaremos llamar nuestro `_grabarDatos`.

Esto con el fin de estar utilizando nuestro SharedPreferences y una vez inicializado. Irnos al FloatingActionButton y traernos la información que inicializo en primer momento.

```
25  @override
26  void initState() {
27      _grabarDatos();
28      super.initState();
29  }
```

Resultado Final de la practica

