

SharedPreferences

Ustawienia aplikacji zapisywane do pliku!

Jeśli użytkownik chce zapisać swoje ustawienia aby po ponownym uruchomieniu aplikacji były już one włączone np.: wygląd aplikacji, nazwa użytkownika, płeć itp. dane należy je zapisać do specjalnego pliku. Nazywamy to: SharedPreferences.

```
Context context = getApplicationContext();
SharedPreferences sharedPref = context.getSharedPreferences(
    s: "specjalna.nazwa.mojego.pliku", Context.MODE_PRIVATE);
```

Context.MODE_PRIVATE – dostęp do pliku ma tylko ta aplikacja

Zapis preferencji do pliku:

```
//Save to file
SharedPreferences.Editor editor = sharedPref.edit();
editor.putInt(s: "LICZBA", i: 10);           //Zapis liczby
editor.putString(s: "NAZWA", s1: "KARAMBA"); //Zapis stringa
editor.apply(); //Zapis asynchroniczny - czuli w nowym watku, nie blokuje UI
```

Odczyt danych:

```
sharedPref.getString("KEY", "DEFAULT");
```

KEY – klucz dla którego zapisywałeś wartość

DEFAULT – wartość domyślna jeśli KEY nie istnieje

```
//Read preferences - second value is default when KEY not exist
int liczba = sharedPref.getInt(s: "LICZBA", i: 0);
String wyraz = sharedPref.getString(s: "NAZWA", s1: "DEFAULT");
```

Istotne i ważne jest aby zamiast używać tekstu wpisywanego ręcznie do klucza np.: LICZBA, użyć tego w programie jako stałą – zapisaną w res → values → string:

```
<string name="NAZWA">NAZWA</string>
<string name="LICZBA">LICZBA</string>
```

Wtedy użycie tego w kodzie programu wygląda następująco:

```
editor.putInt(String.valueOf(R.string.LICZBA), Integer.parseInt(tvLiczba.getText().toString()));
editor.putString(String.valueOf(R.string.NAZWA), tvNazwa.getText().toString());
```

Widać pojawiło się coś nowego:

`String.valueOf(R.string.LICZBA)` – to pobiera wartość z pliku **strings.xml**.





Szansa na pomyłkę jest minimalna ponieważ API podpowiada nam co znajduje się w tym pliku.

Zadania

Zrób program działający jak poniżej!!!



Uruchomienie aplikacji:

wpisanie danych i naciśnięcie SAVE

Podaj liczbę	Podaj nazwę	26	DZIAŁA
			
			

Naciśnięcie READ:

Ponowne uruchomienie programu i naciśnięcie READ

26	DZIAŁA	Podaj liczbę	Podaj nazwę
			
Liczba = 26 WYRAZ = DZIAŁA		Liczba = 26 WYRAZ = DZIAŁA	
