



sh

Schnellstart

Holla, die Waldfee! Du bist bestimmt hier um mit der coolsten Flutter-Datenbank zu starten...

Dieser Schnellstart wird wenig um den heißen Brei herumreden und direkt mit dem Coden beginnen.

1. Abhängigkeiten hinzufügen

Bevor es losgeht, müssen wir ein paar Pakete zur pubspec. yaml hinzufügen. Damit es schneller geht lassen wir pub das für uns erledigen.

```
flutter pub add isar isar_flutter_libs
flutter pub add -d isar_generator build_runner
```

2. Klassen annotieren

Annotiere deine Collection-Klassen mit @collection und wähle ein Id -Feld.

```
part 'user.g.dart';

@collection
class User {
   Id id = Isar.autoIncrement; // Für auto-increment kannst du auch id = null :
   String? name;
   int? age;
}
```



3. Code-Generator ausführen

Führe den folgenden Befehl aus, um den build_runner zu starten:

```
dart run build runner build
```

Wenn du Flutter verwendest:

```
flutter pub run build_runner build
```

4. Isar-Instanz öffnen

Öffne eine neue Isar-Instanz und übergebe alle Collection-Schemata. Optional kannst du einen Instanznamen und ein Verzeichnis angeben.

```
final dir = await getApplicationDocumentsDirectory();
final isar = await Isar.open(
   [UserSchema],
   directory: dir.path,
);
```

5. Schreiben und lesen

Wenn deine Instanz geöffnet ist, hast du Zugriff auf die Collections.

Alle grundlegenden CRUD-Operationen sind über die IsarCollection verfügbar.

```
final newUser = User()..name = 'Jane Doe'..age = 36;

await isar.writeTxn(() async {
   await isar.users.put(newUser); // Einfügen & akualisieren
});
```



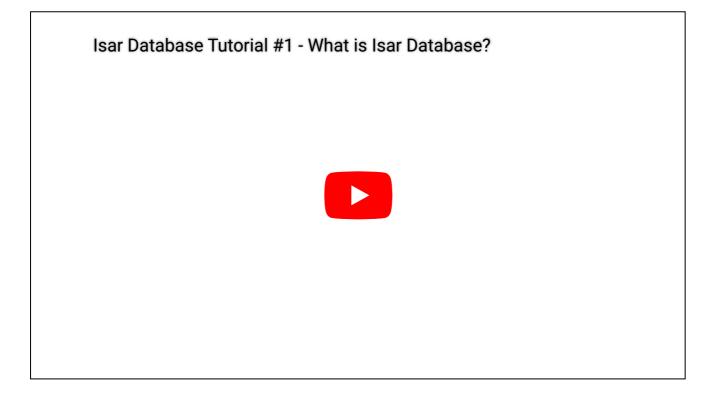
MINGLE LOWIS IN LECTION () MOSTICE (

await isar.users.delete(existingUser.id!); // Löschen
});

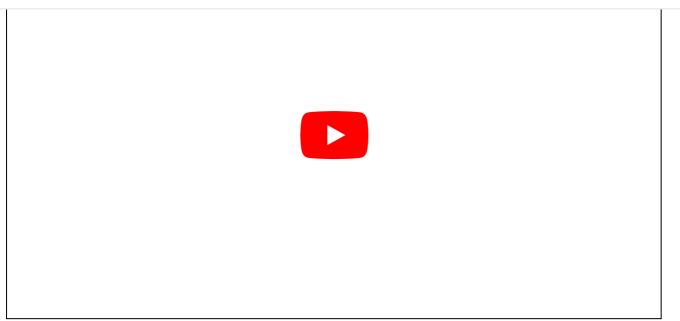
Weitere Ressourcen

Du lernst am besten visuell? Schau dir diese Videos an, um mit Isar zu starten:









Seite bearbeiten 🗅

Zuletzt aktualisiert: 23.1.2024, 14:54:50

Mitwirkende: Jtplouffe