

Compte Rendu : MyPearl 16/12/2015

La matinée nous avons pu participer à une « keynote » de microsoft sur l'utilisation de plus en plus répandu du cloud.

Avec la participation d'un évangéliste, qui nous a permis de comprendre pourquoi le cloud est de plus en plus utilisé dans l'informatique que ce soit pour une question de sécurité des données mais aussi ,une question de pratique.

En effet le cloud (Azure chez Microsoft) permet d'héberger des applications, tant bien que service Microsoft tel que la suite office, mais aussi dans le domaine du jeu vidéo, comme pour les serveurs pour Halo 5 qui se joue maintenant en ligne.

La partie intéressante de cette intervention pour moi a été la possibilité d'éteindre et allumer les serveurs en « un claquement de doigt » afin de pouvoir gérer sa consommation. Le cloud devient alors un service presque « à la demande ».

Durant ce sprint, j'ai parcouru des tutos pour sqlite afin de stocker temporairement un nouvel utilisateur créé, nous pouvons désormais le créer le modifier et le supprimer. (Dans un fichier local) .

Voici donc ma démarche :

- Tutorial suivie sur : https://developer.xamarin.com/guides/cross-platform/application_fundamentals/data/part_3_using_sqlite_orm/
- Mise en place de la petite BDD local.
- Création de la méthode pour l'ajout
- Création de la méthode pour la modification (l'update)
- Création de la méthode pour la suppression.
- Si un utilisateur existe déjà en base, pop-up d'erreur qui apparaît.

Les +	Les -
<ul style="list-style-type: none">• Assimiler la création d'une BDD local, bien que déjà acquis.• Code enfin mise en commun.	<ul style="list-style-type: none">• Pour la gestion des collections et utilisateurs, aucune solution de Base de données n'a été retenu.• Problème lors de la modification d'un utilisateur, impossibilité de visualiser la modification sur l'application après la modification de l'utilisateur. (la modif dans le fichier local est pourtant bien là)