

Сохранение состояния (state)

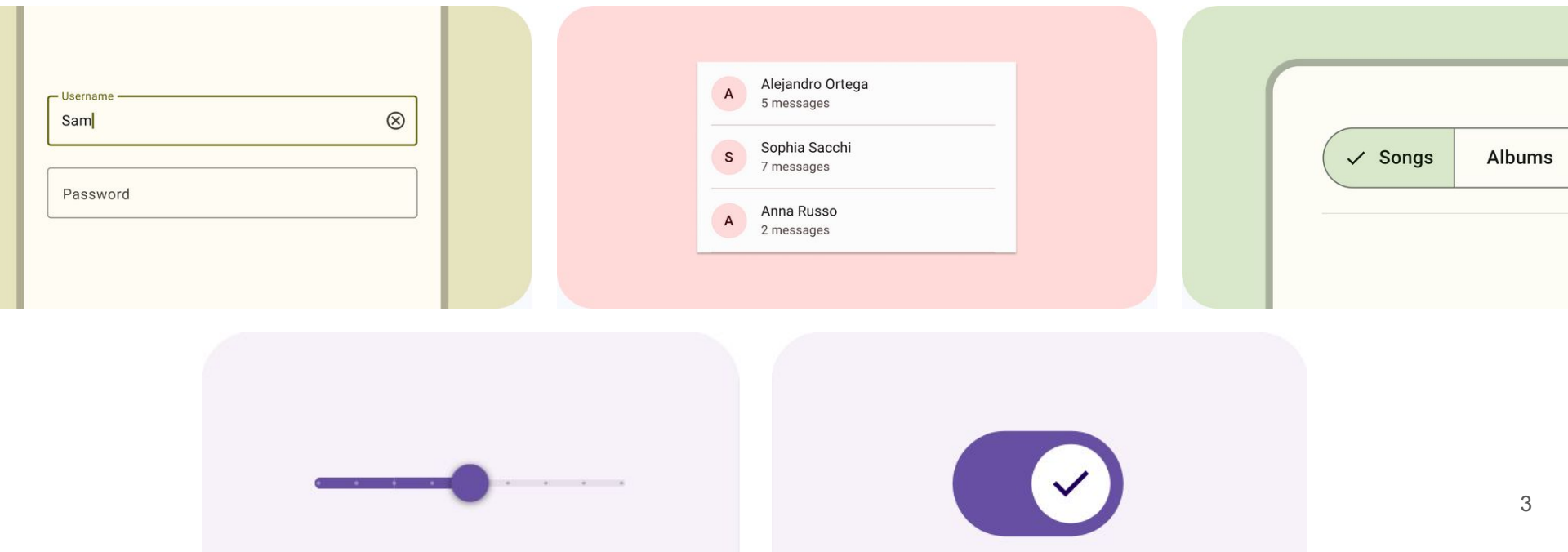
Материалы



github.com/adamxrvn/hse-lyceum-android-course

Что такое состояние (state)?

Состояние — это значение, сохраняемое в приложении, которое может изменяться в ходе его работы



Как создать состояние?

Создаем изменяемое состояние

Для одной переменной:

```
var myState by remember { mutableStateOf("Initial Value") }
```

создаем объект только один раз и
получаем этот экземпляр во всех
последующих перезапусках

Изначальное значение переменной

Как создать состояние?

Для списка — то же самое, только:

```
var myState by remember { mutableStateListOf<Int>() }
```

Когда мы теряем состояние?

Изменение конфигурации

- Изменение ориентации экрана
- Изменение языка
- И т.д.

Недостаток ресурсов

При нехватке системных ресурсов, например памяти, ОС может закрыть фоновые процессы приложений, вызывая потерю текущего состояния.

Заккрытие приложения

Заккрытие приложения пользователем или системой приведёт к завершению активностей и потере несохранённых данных состояния.

Способы сохранить состояние?

Saved State APIs

rememberSaveable

ViewModel

Рассмотрим на занятии
об архитектуре

Persistent Storage

Рассмотрим на занятии о
БД (Room)

Saved State APIs — rememberSaveable

Всё то же самое как с обычным состоянием, но вместо `remember`, мы используем `rememberSaveable`

```
var count by rememberSaveable { mutableStateOf(0) }
```



Создаем state, который сохраняется при изменении конфигурации

Изменяемое состояние,
изначальное значение
переменной = 0

\$52



Skins



Что делаем сегодня?

Создаем кликер с применением rememberSaveable.

Проверяем состояние счётчика с помощью переворота экрана эмулятора/устройства

11:01



\$52

