

Persistance des données

Longue vie aux données !

Persistance des données

- ✦ Les préférences
- ✦ L'archivage
- ✦ Accès au système de fichiers
- ✦ Core Data

Persistance des données

Les préférences

- ✦ UserDefaults
 - ✦ Utilisé pour stocker des petites quantités d'informations
 - ✦ Basé sur un fichier Property List
 - ✦ Stocké dans le dossier Library/Preferences de l'app

- ✦ Permet de stocker :
 - ✦ des types courants (String / Int / Float / Double / Bool / URL)
 - ✦ des objets compatibles plist (Data, Date, Array, Dictionary)
- ✦ Garde un cache en mémoire pour les réglages
 - ✦ Cache synchronisé automatiquement avec le système de fichier



```
▪ class var standard: UserDefaults
▪ func set(_ value: Bool, forKey defaultName: String)
▪ func set(_ value: Float, forKey defaultName: String)
▪ ...
▪ func object(forKey: String) -> Any?
▪ func bool(forKey: String) -> Bool
▪ ...
```



```
let prefs = UserDefaults.standard
prefs.set(true, forKey: "UserAgreed")
prefs.set("Ludovic", forKey: "firstName")

let firstName = prefs.string(forKey: "firstName")
print(firstName)
```

```
Optional("Ludovic")
```



iOS
14+

```
@AppStorage("userAgreedTerms") var agreed: Bool = false
```


Persistance des données

L'archivage



Codable

- ✦ Permet de transformer des objets en Data
- ✦ Permet d'enregistrer n'importe quel type de graphe d'objet
 - ✦ Du moment que les objets se conforment au protocole Codable
 - ✦ Adoption transparente la plupart du temps



Codable

- ✦ Codable
 - ✦ Protocoles Encodable et Decodable
 - ✦ Les types Swift de bases ne demandent pas d'adaptations
 - ✦ Permet l'utilisation de JSONEncoder/Decoder ou de PropertyListEncoder/Decoder



Codable

```
func archive(object: TypeDeObject) -> Data? {
    let encoder = JSONEncoder()
    let data = try? encoder.encode(object)
    return data
}

func parse(data: Data) {
    if let object = try? JSONDecoder().decode(TypeDeObject.self, from: data) {
        //Use the object
    }
}
```

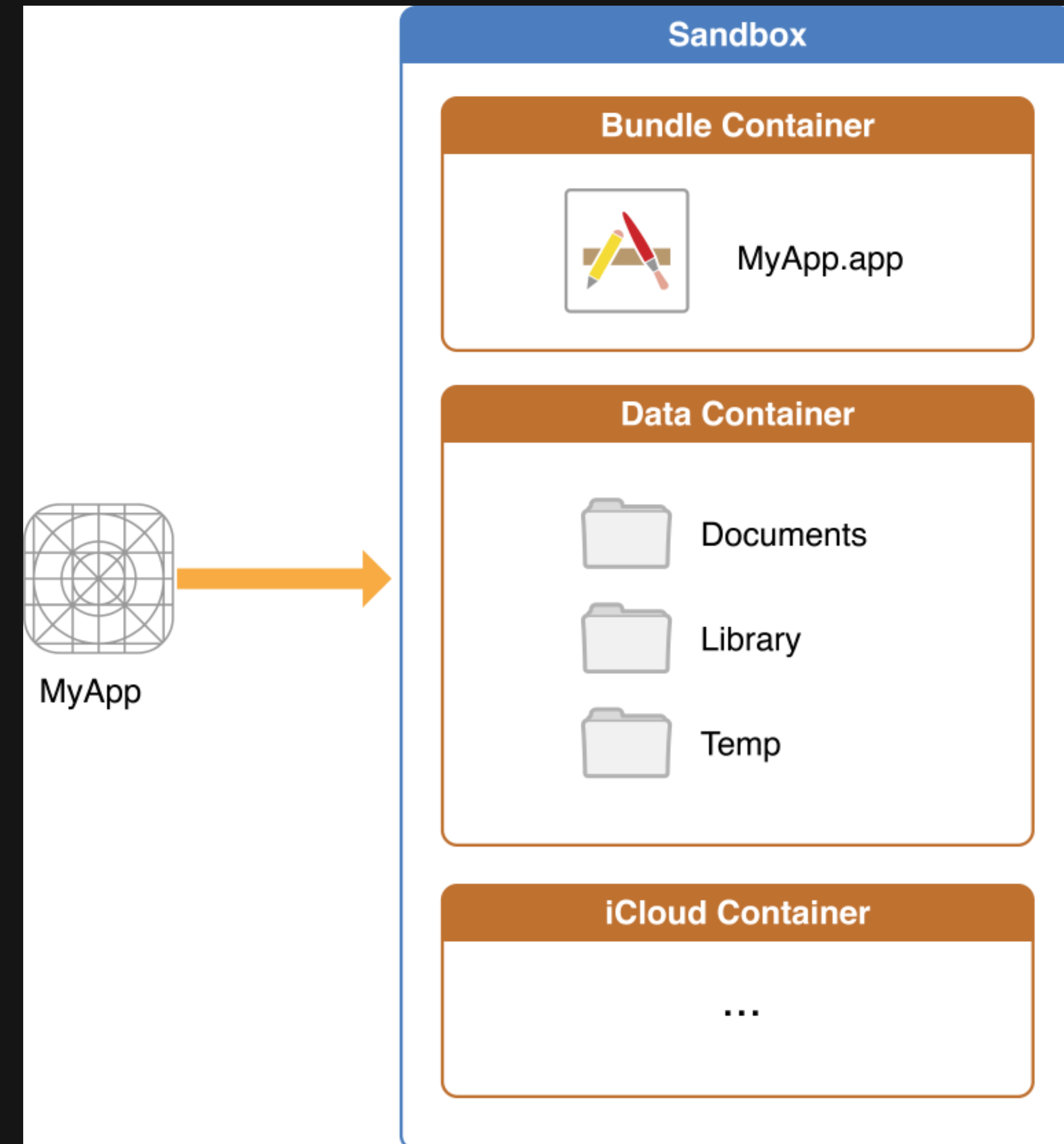
Accès au système de fichiers

Comment écrire sur le disque ?

- ✧ Système UNIX
 - ✧ Utilisation de chemins UNIX classiques
- ✧ Les apps sont en sandbox
 - ✧ On ne peut donc pas écrire n'importe où !
 - ✧ Augmente la sécurité et la confidentialité

Comment écrire sur le disque ?

- ✧ Dans la sandbox de l'app :
 - ✧ Bundle de l'app
 - ✧ Contient l'app et ses ressources
 - ✧ Bundle signé ! Si modifié, l'app ne fonctionnera plus.
 - ✧ Dossier Documents
 - ✧ Pour stocker des données importantes
 - ✧ Et d'autres...





Comment écrire sur le disque ?

1. Récupérer le chemin d'un dossier de base (Documents, Caches, etc.)
2. Ajouter le chemin souhaité pour son fichier
3. Écrire le fichier à l'emplacement souhaité

```
func saveToDisk(data: Data) {  
  
    let fm = FileManager.default  
    guard let baseURL = fm.urls(for: .documentDirectory, in: .userDomainMask).first else { return }  
    let fullURL = baseURL.appendingPathComponent("myFile")  
    try? data.write(to: fullURL)  
}
```




Comment lire sur le disque ?

1. Récupérer le chemin d'un dossier de base (Documents, Caches, etc.)
2. Ajouter le chemin souhaité pour son fichier
3. Lire le fichier à l'emplacement souhaité

```
func readFromDisk() -> Data? {  
  
    let fm = FileManager.default  
    guard let baseURL = fm.urls(for: .documentDirectory, in: .userDomainMask).first else { return nil }  
    let fullURL = baseURL.appendingPathComponent("myFile")  
  
    if fm.fileExists(atPath: fullURL.path) {  
        let data = try? Data(contentsOf: fullURL)  
        return data  
    }  
    return nil  
}
```

- ✦ Pour plein d'autres possibilités sur le système de fichier, la documentation de FileManager est un bon point de départ !
- ✦ Créer des dossiers, savoir si un fichier existe, effacer un fichier, etc.

Persistance des données

Core Data

- ✦ Framework généraliste pour la persistance des données
- ✦ Backend SQLite par défaut
- ✦ Mono utilisateur
- ✦ Fonctionnalités avancées (prédicat, schéma de migration...)

Pour aller plus loin...

- ✦ [UserDefaults Documentation](#)
- ✦ [Encoding and Decoding Custom Types](#)

