Họ tên: Lê Phúc Hưng

MSSV: 20215276

Mã lớp: 151902

Môn học: Phát triển ứng dụng cho thiết bị di động (IT4785)

Source Code: https://github.com/lephuchung/HustMobile

Bài: Lesson 14 – Build bus schedule app

Contents

[1. Before you begin 2](#_Toc186493150)

[2. Download the starter code 2](#_Toc186493151)

[3. Add dependencies 2](#_Toc186493152)

[4. Create a room entity 2](#_Toc186493153)

[5. Create a data access object 2](#_Toc186493154)

[6. Create a database instance 3](#_Toc186493155)

[7. Update the ViewModel 4](#_Toc186493156)

[8. Solution code 4](#_Toc186493157)

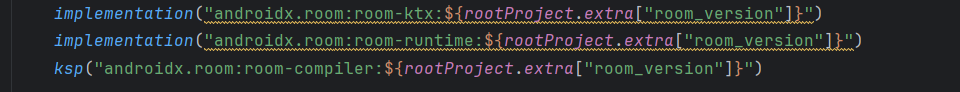
# 1. Before you begin

# 2. Download the starter code

# 3. Add dependencies

Add the following dependencies to the app:

build.gradle.kts



app/build.gradle.kts



# 4. Create a room entity

Convert the current Bus Schedule data class into a Room Entity.

The following image shows a sample of what the final data table looks like, including the schema and Entity propertyẢnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động

# 5. Create a data access object

Create a data access object (DAO) to access the database. The DAO provides a method to retrieve all the items in the database and a method to retrieve a single item with the name of the bus stop. Make sure to order the schedule by arrival time.

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, phần mềm, Phần mềm đa phương tiện

Mô tả được tạo tự động

# 6. Create a database instance

Create a Room database that uses the Entity and your DAO. The database initializes itself with data from the assets/database/bus\_schedule.db file in the starter code

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, phần mềm, Phần mềm đa phương tiện

Mô tả được tạo tự động

# 7. Update the ViewModel

Update the ViewModel to retrieve data from the DAO and provide it to the UI instead of supplying sample data. Make sure to leverage both of your DAO methods to supply data for the list and for individual stops

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, phần mềm

Mô tả được tạo tự động

# 8. Solution code