

# Desarrollo de aplicaciones móviles

## Nombres:

- Martín Camacho.
- Julio Castro.

**Fecha:** 03/08/2021.

**Tema:** SQLite.

**Curso:** VI “A”.

## Objetivo:

- Implementar la base de datos nativa para móviles (SQLite) para la aplicación ChessLib.

## Librerías:

- Para esta práctica se uso sqflite.

## Desarrollo:

Dado que las notas se guardaban en una base de datos externa y con uso de internet, gracias a lo visto en clases pudimos implementar el servicio de notas para que se guarden de manera local para que el usuario pueda acceder a estas sin necesidad de conexión a internet.

## Evidencia:

Se adjunta código y capturas de las notas.

Extracto del código de note.service.dart:

```
class NoteS {

  static Future<Database> _openDB() async {
    return openDatabase(join(await getDatabasesPath(), 'notes2.db'),
      onCreate: (db, version){
        return db.execute("CREATE TABLE note (idNote INTEGER PRIMARY KEY
AutoIncrement, jugada TEXT, descripcion TEXT, fen TEXT, gameID INTEGER)")
      };
    },
    version: 1
  );
}

Future<int> createNotes(NoteM note) async{
  Database db = await _openDB();
  return db.insert("note", note.toJson());
}

Future<List<NoteM>> getNotes(int id) async{
  Database db = await _openDB();
  final List<Map<String, dynamic>> noteList = await db.query("note", where: "gameID = ?", whereArgs: [id]);
  return List.generate(noteList.length, (i) => NoteM(jugada: noteList[i][
"jugada"], descripcion: noteList[i]["descripcion"], fen: noteList[i]["fen"], gameID: id));
}
}
```

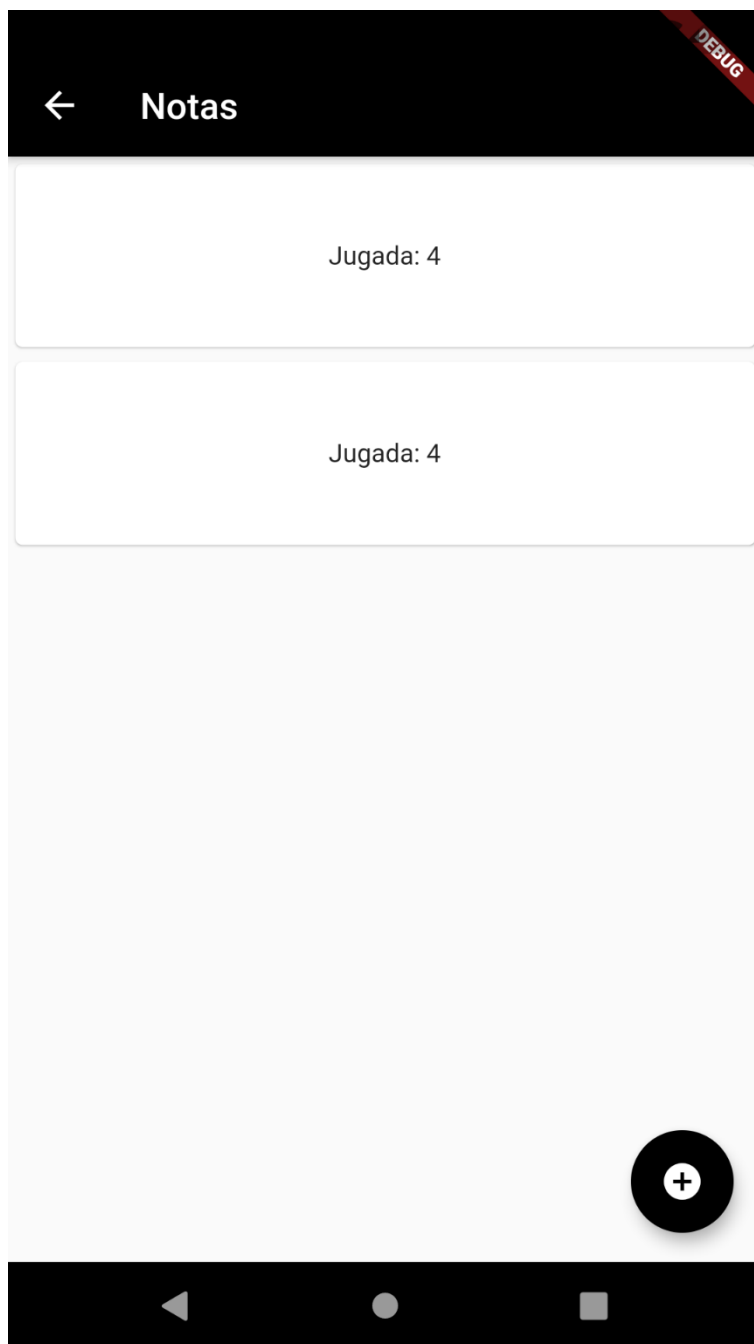


Figura 1: Se aprecia el listado de las notas y se filtran por partida.

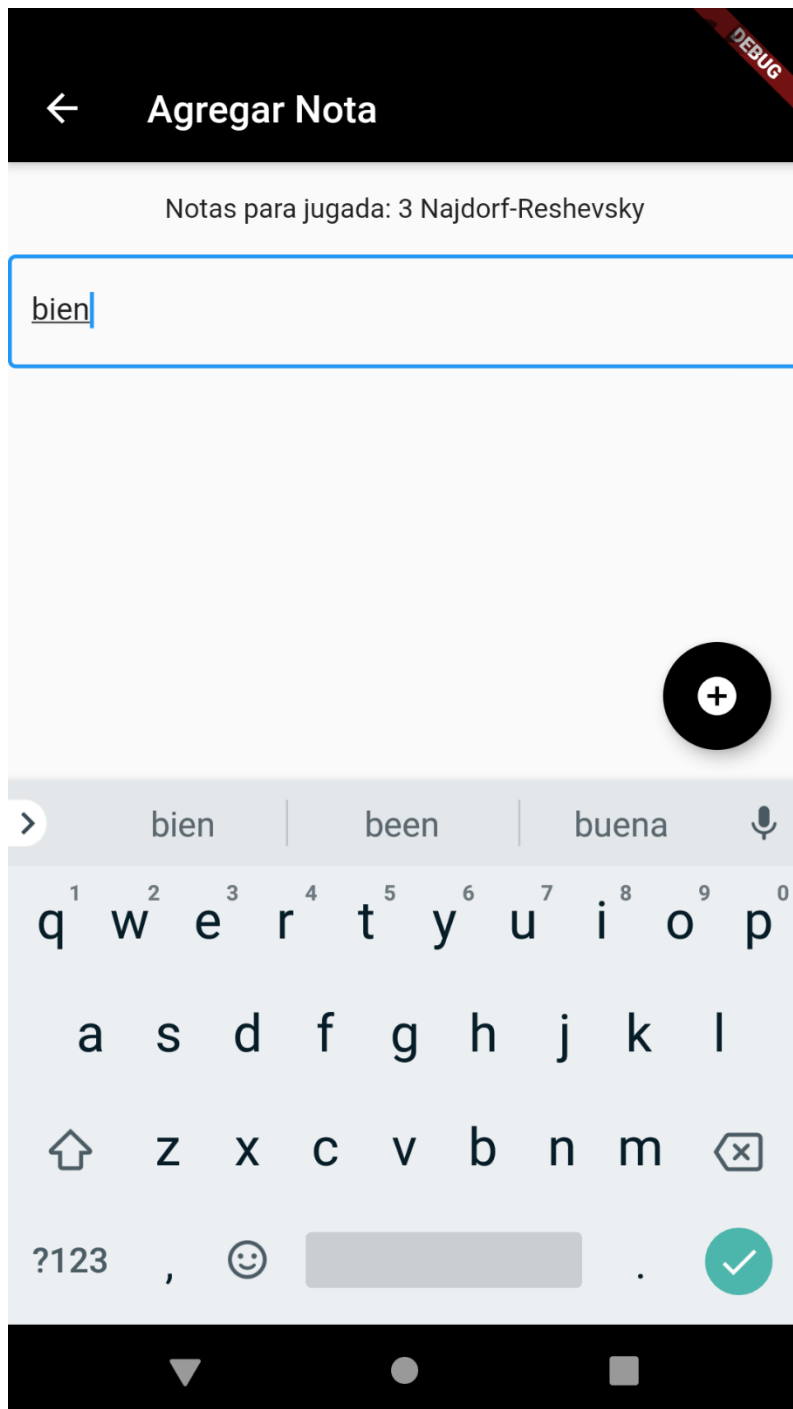


Figura 2: Se agrega una nota a la partida.

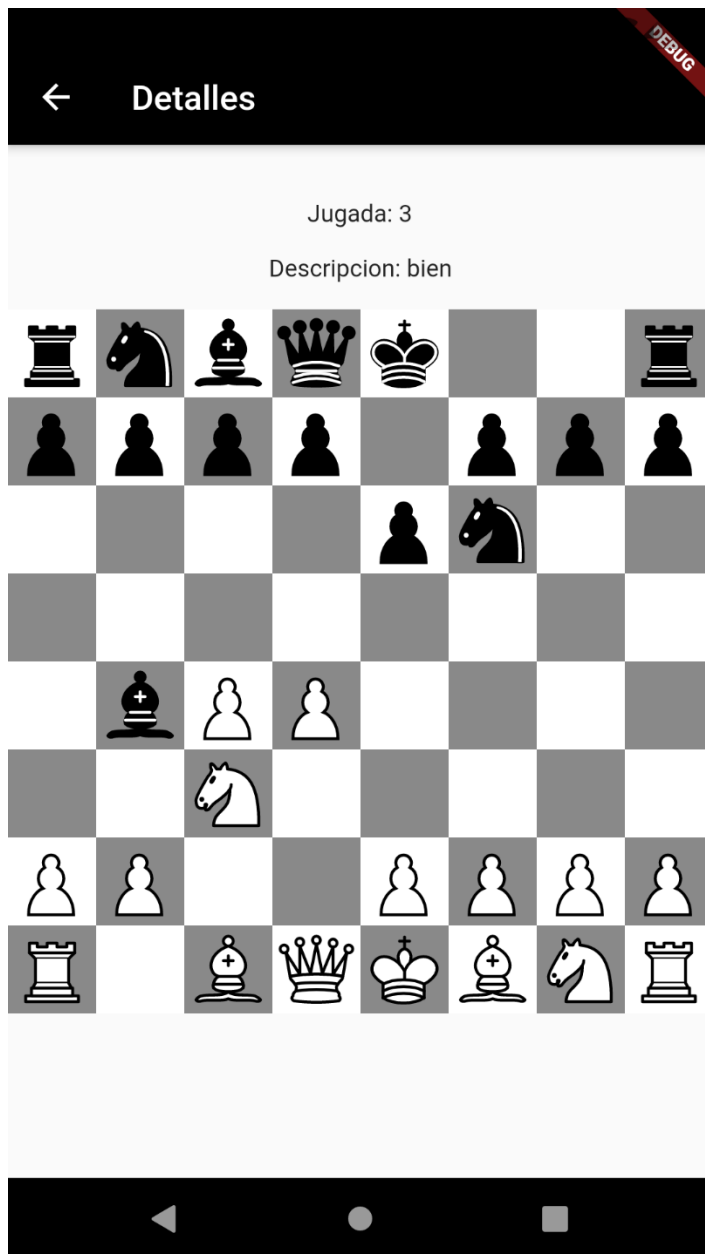


Figura 3: Detalles de la nota de una partida.

### Conclusión:

- Se pudo implementar exitosamente la base de datos local SQLite para dispositivos móviles, gracias a esto se tiene acceso a las notas si necesidad de internet.