Créer une application de type Trivial Poursuit (Optionnel)

# TP du module 9 - Interagir avec la plateforme native

|  |
| --- |
| Avant de démarrer ce TP, il convient d’avoir suivi les vidéos des modules 1 à 9 et d’avoir réalisé les TP proposés. |

|  |
| --- |
| **Durée estimée** |
| 2 heures |

Énoncé

* Ajouter l’API @capacitor/preferences
* Elle manipule des données similaires à LocalStorage pour les navigateurs
  + Mais comme ces données peuvent être vidées par les OS natifs ; si besoin
  + Il faut privilégier des solutions natives et durable ; à la place
* Pour iOS, elle manipulera les « [UserDefaults](https://developer.apple.com/documentation/foundation/userdefaults) »
* Pour Android, elle manipulera « [SharedPreferences](https://developer.android.com/reference/android/content/SharedPreferences) »
* Pensez bien que ce n’est pas une base de données, mais bien un stockage de préférences, sous forme de MAP
* Si l’utilisateur a coché la case « Sauvegarder ses informations », utiliser cette API pour stocker et restaurer
  + Le pseudonyme,
  + Le niveau de difficulté
  + Et le score du joueur
* A chaque lancement de l’application, il faut vérifier les préférences de l’utilisateur
  + Si un pseudonyme est conservé, il faudra recharger
  + Le pseudonyme,
  + Le niveau de difficulté
  + Et le score du joueur
  + Et activer le mode sauvegarde