



MOBILE APPLICATION LAB



DATENMODELL – QUARTETT APP

FERDINAND BIRK, LUKAS STÖFERLE, MARIUS KIRCHER

PERSISTENZ IN ANDROID

- Shared-Preferences (simpler Key:Value Store)
 - Eigentlich auch nur lokale XML-Dateien
 - Für Konfigurationsdaten und Einstellungen geeignet
- Interner Speicher
 - Nur von entsprechender APP lesbar
- Externer Speicher
 - Zugriff in der Regel für jeden möglich der Zugang zum Speicher hat
- SQLite Database
 - Jede APP bekommt eigene Datenbank
- Google Cloud Angebote nutzen (ungeeignet für Offline Szenario)

DATENHALTUNG

- Daten sollen auch offline verfügbar sein, nachdem Deck heruntergeladen wurde
- Bilder werden direkt beim Download auf dem Gerät konvertiert
 - Sollten heutige Geräte problemlos meistern
- Daten im internen Speicher halten
 - Format JSON, da wir JSON erhalten und somit parsen ersparen.
 - Deck vor Spielbeginn komplett in Speicher laden für bessere Performance
 - XML evtl. größere Performance – nicht wirklich relevant

