

3. Implementarea aplicației

3.4. Implementarea operațiilor ce folosesc baza de date

Aplicația are în scop salvarea și încărcarea jocurilor de șah. Utilizatorul are oportunitatea de a-și crea un cont la care vor fi asociate meciurile salvate. Pentru implementarea acelei funcționalități s-a folosit clasa *User* care are responsabilitatea de a citi și scrie din baza de date pentru a obține informațiile necesare. Această clasă este conținută de un modul nou numit *PersitenceModule* care reprezintă punctul de acces al aplicației către baza de date. În figura de mai jos este reprezentată clasa *User* împreună cu metodele de persistență pe care le oferă(figura 36).

```
public class User {  
    public string Name { get; set; }  
    private string _password;  
  
    public User(string name, string pwd) {}  
  
    public List<string> GetAllSavedGames() { }  
    public void SaveGame(string fen) { }  
    public static User GetUser(string userName, string pwd) { }  
    public static void NewUser(string userName, string pwd) { }  
}
```

Figura 36

Clasa de persistență *User*