

存取本地数据

本节要实现一个功能：打开 APP 的时候是上次选择的城市。

所以要把选择的城市的数据保存起来，这个时候需要用到第三方库：shared_preferences。

添加第三方库

在 pubspec.yaml 里添加：

```
dependencies:  
  shared_preferences: ^0.5.2
```

然后运行：

```
flutter packages get
```

读取数据

在 HotWidgetState 的 initState() 里增加一个读取数据的方法 initData(), 注意这里读取数据是异步的，所以 initData() 方法要加 async：

```
class HotWidgetState extends State<HotWidget> {
  String curCity;

  @override
  void initState() {
    // TODO: implement initState
    super.initState();
    print('HotWidgetState initState');
    initData();
  }

  void initData() async {
    final prefs = await
SharedPreferences.getInstance(); //获取 prefs

    String city = prefs.getString('curCity'); //获取
    key 为 curCity 的值

    if (city != null && city.isNotEmpty) { //如果
    有值
      setState(() {
        curCity = city;
      });
    } else { //如果没有值, 则使用默认值
      setState(() {
        curCity = '深圳';
      });
    }
  }
  ...
}
```

UI 改造

因为读取数据是异步的，在 build Widget 的时候 curCity 可能就是空的，这样会导致拉取不到数据，所以 UI 这里要加一个逻辑，如果 curCity 不为空，就返回电影的UI,否则返回刷新界面：

```
Widget build(BuildContext context) {  
  // TODO: implement build  
  if (curCity != null && curCity.isNotEmpty)  
{//如果 curCity 不为空  
    return Column(  
      ...  
    );  
  } else {//如果 curCity 为空  
    return Center(  
      child: CircularProgressIndicator(),  
    );  
  }  
}
```

效果为：





热映



找片



我的

存取数据

在 `_jumpToCitysWidget` 里增加存取数据的代码:

```
void _jumpToCitysWidget() async {
  var selectCity =
    await Navigator.pushNamed(context,
'/Citys', arguments: curCity);
  if (selectCity == null) return;

  final prefs = await
SharedPreferences.getInstance();
  prefs.setString('curCity', selectCity); //存取
数据

  setState(() {
    curCity = selectCity;
  });
}
```