

Technické řešení komunikace s Evernote

Programátorský přístup k databázi Evernote je zprostředkován pomocí protokolu EDAM (Evernote Data Access and Management). Obrovským plusem tohoto protokolu, který byl vytvořen přímo v Evernote, je fakt, že tento protokol je využíván i samotnými oficiálními klienty (aplikacemi) vytvořenými přímo vývojáři Evernote. Nejedná se tedy o rozhraní, které trpí nějakými “mouchami”, protože ty už byly odstraněny samotným Evernote týmem. Protokol umožňuje komunikaci z libovolného typu aplikace (tenký-tlustý klient). Jsou podporovány všechny hlavní programovací jazyky jako je např. PHP, Ruby, Java, ale i C#, který byl zvolen pro tento projekt. Evernote nabízí pro všechny tyto jazyky knihovny, které fungují jako rozhraní pro komunikaci. Vývojář tak má k dispozici již hotové objekty typu Note, Notebook, Tag, User, atd. Snadnost použití knihoven prezentuje následující příklad:

```
// Vytvoříme instanci třídy Note (poznámka) a uložíme..
Evernote.EDAM.Type.Note note = new Note();
note.Title = "Toto je ukázková poznámka";
note.Content = "Obsah poznámky..";
// authToken je developerský klíč vygenerovaný na webu Evernote - API
// noteStore - instance uložiště
Note createdNote = noteStore.createNote(authToken, note);
```

Je zde použit authToken, tj. Authentication Key (ověřovací klíč), což je unikátní řetězec, který si vývojář aplikace vygeneruje přímo na stránkách <http://dev.evernote.com> určených pro vývojáře. Tímto klíčem je identifikován vývojář – nikoliv uživatel. Přístupové údaje uživatele zadává vývojář při vytváření objektu noteStore, což je instance třídy “Evernote.EDAM.UserStore.UserStore”. Evernote jde vstříc vývojářům i tím, že umožňuje aplikace vyvíjet v tzv. SandBoxu, tedy cvičném prostředí, a teprve až je aplikace připravena, může být její přepnutí proti reálné databázi.