**Ciclo de vida de una Activity**

En Android, la clase Activity es con la que se inician y se crean las actividades que una aplicación va a tener. Android inicia el código en una instancia de Activity invocando otros métodos de devolución de llamada específicos que corresponden a etapas especificas de su ciclo de vida.

* onCreate(): Este método solo se ejecuta una vez al crear el Activity y es el que se encarga de ejecutar la lógica de arranque básica de la aplicación.
* onStart(): Después de que se crea la Activity con onCreate(), la Acvtivity entra en estado *Started*, onStart() hace que el usuario pueda ver la actividad mientras la app se prepara para que entre en primer plano y se convierta en interactiva.
* onResume(): Cuando la aplicación entra en estado *Resumed*, pasa a primer plano y el sistema invoca el método onResume(). Este es el estado en donde la app esta en primer plano y el usuario interactúa con la app. La app permanecerá en este usuario hasta que el usuario deje de usar la app, ya sea que la minimice, la cierre o use otra de sus apps.
* onPause(): Se llama a este método en caso de que la aplicación deje de estar en primer plano. Este método se usa para pausar o ajustar operaciones que no deben continuar o continuar en moderación mientras Activity se encuentra en *Paused* y esperando a que se reanude.
* onStop(): Cuando el usuario ya no puede ver tu Activity, quiere decir que la app ha entrado en estado *Stopped*, este método debe liberar o ajustar los recursos que no son necesarios mientras no sea visible para el usuario.
* onDestroy(): Aquí, el usuario dejo de usar tu app y la ha cerrado, la Activity ha terminado y el sistema debe liberar todos los recursos que no fueron liberados en devoluciones de llamadas anteriores como onStop().

En el siguiente ejemplo se muestra un diagrama de flujo del ciclo de vida de una Activity.

