

Capítulo 6

→ Cuando se crea una pantalla de una app se dice que se está creando una **ACTIVITY**; por cada pantalla creada será una **ACTIVITY** creada.

Para la creación de una aplicación es recomendable utilizar el lenguaje **JAVA** ya que una de las principales características de este lenguaje es que todo viene dentro de una clase o se crea dentro de una misma clase, la clase base dentro de **Android Studio** tiene el nombre de "**ACTIVITY**". Pueden haber muchas más clases, al trabajar en una pantalla de la app, dicha pantalla hereda la actividad antes mencionada.

* ciclo de vida de una Activity. *

- 1) se crean
- 2) se inician
- 3) se pausan
- 4) se reinician
- 5) se detienen
- 6) se destruyen.

Es importante conocer el ciclo de vida de una actividad ya que podemos y será usado para la elaboración de cualquier actividad que nuestra app tenga.

Algunos de los comandos mas comunes para la creacion de las ACTIVITY son:

- `onCreate()`: Con este comando da como iniciado una actividad.
- `onStart()`: Este comando da como iniciada una actividad al usuario.
- `onResume()`: la actividad entra en ejecución y el usuario puede interactuar.
- `onPaused()`: la actividad entra en segundo plano.
- `onRestart()`: la actividad vuelve a entrar a primer plano.
- `onDestroy()`: Este comando destruye la actividad, con esto tambien se limpian los recursos.

Capitulo

7

→ para todas las interfaces de Android tienen como base la creación de interfaces de sitios web ya que utiliza XML y este lenguaje es muy parecido a HTML, ya que ambos trabajan con etiquetas XML.

los contenedores son llamados LAYOUTS y estos permiten que se le asignen distintas propiedades a todos los elementos dentro del mismo.

* Tipos de Layouts.*

- Linear layout:
 - Relative layout
 - Frame layout.
 - Absolute layout.
 - Table layout.
- } Mas usados en el desarrollo de aplicaciones Android.

• Frame layout: Este elemento pone todos los elementos a la parte superior izquierda y se pueden llegar a tapar elementos si se utiliza en todos los elementos.

- Linear layout: Es el más fácil de entender ya que su propiedad y utilidad es sencilla ya que puede ser de 2 formas:
 - ✓ Vertical
 - ✓ Horizontal.

las propiedades para hacer esto son:

- `android:orientation = "Vertical"`
- `android:orientation = "Horizontal"`.

- Relative layout: Este elemento permite colocar de forma relativa de un elemento a otro, toma como referencia a otro para colocar otro elemento.
- Absolute layout: Este elemento coloca un elemento en una posición definida y absoluta y este no se moverá sin importar lo que suceda dentro de la aplicación.
- Table layout: Este elemento acomoda a todos de una forma similar a una tabla como en una hoja de cálculo en excel. y permite manipular los datos de una manera más fácil, ya que los datos están acomodados en filas y columnas.