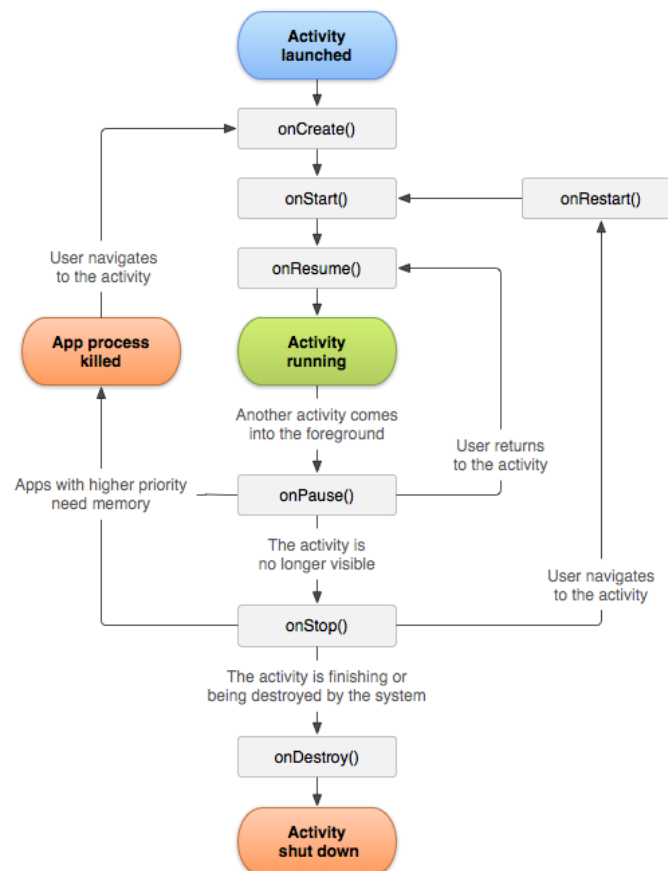


## Activity (Actividad)

1. **Concepto.-** Una Actividad es un componente de la aplicación que contiene una pantalla con la que los usuarios pueden interactuar para realizar una acción, como marcar un número telefónico, tomar una foto, enviar un correo electrónico o ver un mapa. A cada actividad se le asigna una ventana en la que se puede dibujar su interfaz de usuario. La ventana generalmente abarca toda la pantalla, pero en ocasiones puede ser más pequeña que esta y quedar “flotando” encima de otras ventanas.

Una aplicación generalmente consiste en múltiples actividades vinculadas de forma flexible entre sí. Normalmente, una actividad en una aplicación se especifica como la actividad “principal” que se presenta al usuario cuando este inicia la aplicación por primera vez. Cada actividad puede a su vez iniciar otra actividad para poder realizar diferentes acciones. Cada vez que se inicia una actividad nueva, se detiene la actividad anterior, pero el sistema conserva la actividad en una pila (“pila de actividades”).

2. **Ciclo de vida de las actividades.-** Las actividades en los sistemas se administran como una pila de actividades. Cuando se inicia una nueva actividad, se coloca en la parte superior de la pila y se convierte en la actividad de ejecución. La actividad previa siempre permanece debajo de ella en la pila y no volverá a aparecer en primer plano hasta que la nueva actividad salga.



3. **Crear una actividad.-** Para crear una actividad, debes crear una subclase de Activity(o una subclase existente de ella). En tu subclase debes implementar métodos callback a los que el sistema invoca cuando la actividad alterna entre diferentes estados de su ciclo de vida, como cuando se crea, se detiene, se reanuda o se destruye. Los dos métodos callback más importantes son los siguientes:
  - **onCreate().-** Debes implementar este método. El sistema realiza esta llamada cuando crea tu actividad. En tu implementación, debes inicializar los componentes fundamentales de tu actividad. No te olvides de que este es el momento en el que debes llamar a setContentView() para definir el diseño de la interfaz de usuario de la actividad.
  - **onPause().-**El sistema llama a este método como el primer indicador de que el usuario está abandonando tu actividad (aunque no siempre significa que la actividad se esté destruyendo). Generalmente este es el momento en el que debes confirmar los cambios que deban conservarse más allá de la sesión de usuario actual (porque es posible que el usuario no vuelva).
4. **Declarar la actividad en el manifiesto.-** Debes declarar tu actividad en el archivo de manifiesto para que pueda estar accesible para el sistema. Para declarar tu actividad, abre el archivo de manifiesto y agrega un elemento <Activity> como campo secundario del elemento <application>. Por ejemplo:

```
<manifest ... >
    <application ... >
        <activity android:name=".ExampleActivity" />
        ...
    </application ... >
    ...
</manifest >
```

