

Programação para Dispositivos Móveis com Plataforma Android

Centro Universitário do Triângulo

Prof. Vinícius de Paula



Activity e seu Ciclo de Vida



Activity e seu Ciclo de Vida

- Uma Activity representa uma tela da aplicação e é responsável por tratar os eventos gerados nessa tela.
 - Ela deve herdar da classe `android.app.Activity` ou alguma subclasse desta

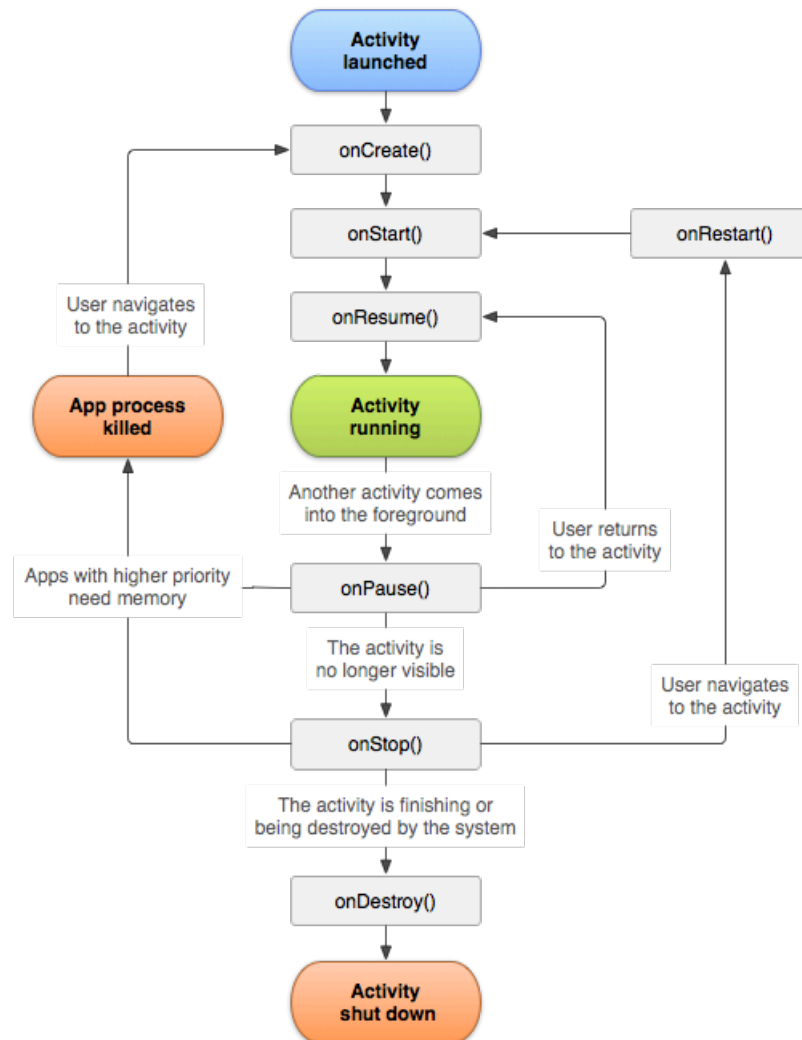


Activity e seu Ciclo de Vida

- De forma resumida, o ciclo de vida de uma Activity, ou os possíveis estados em que ela se encontra, que podem ser:
 - Executando;
 - Temporariamente interrompida em segundo plano;
 - Completamente destruída.



Activity e seu Ciclo de Vida



Métodos de uma Activity e o Ciclo de Vida

- Quando observamos o ciclo de vida completo de uma atividade, notamos que ele acontece entre a primeira chamada do `onCreate()` até o `onDestroy()`.
- Esta atividade vai fazer toda a configuração do estado "global" da aplicação no `onCreate()` e liberar os recursos remanescentes em `onDestroy()`; A atividade fica visível entre o `onStart()` até o `onStop()`. Durante esse tempo a atividade pode ser visualizada pelo usuário mesmo não estando totalmente disponível. Entre esses dois métodos você pode manter os recursos que são necessários para mostrar a atividade ao usuário;
- Uma atividade está completamente visível para o usuário entre `onResume()` e `onPause()`. Durante esse tempo a atividade está na frente de outras atividades e interagindo com o usuário. Uma atividade pode frequentemente ir do status `resumed` para `paused`.



Iniciando novas Activities com Intents

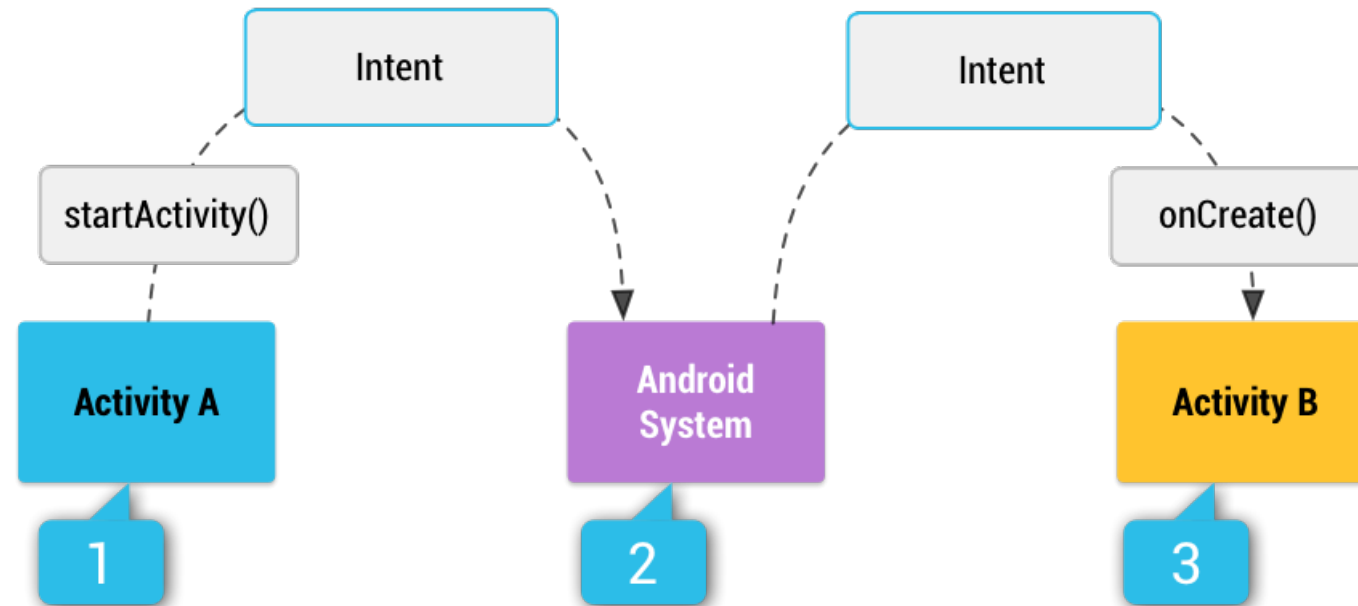


Iniciando novas Activities com Intents

- A classe **Intent** é um dos pilares da arquitetura do Android.
- Uma intent indica a intenção de se fazer alguma coisa, seja enviar uma mensagem para um componente ou iniciar um deles.
- Podemos enviar requisições tanto para a nossa própria aplicação ou por aplicações de terceiros que estejam preparadas para atender essa requisição.



Iniciando novas Activities com Intents



1. A "Activity A" cria uma intent com uma determinada ação e chama o método `startActivity()` para iniciar outra activity
2. O Android busca pelo aplicativo que esteja preparado a receber aquele intent
3. O aplicativo é encontrado, e a "Activity B" é iniciada através do `onCreate()` recebendo o intent



Passando dados entre Activities

- Além de iniciarmos outra activity, podemos enviar dados utilizando intents.
 - Para tal, na activity de origem devemos adicionar EXTRAS utilizando o método `putExtra()`.
 - Para recebermos o dado na activity de destino, devemos usar o método `getStringExtra()`.

