



Ejercicio 1: Proyecto P_25_Ciclo_vida

- Crea un proyecto nuevo (con activity de plantilla Empty Activity) y cambia el código de MainActivity añadiendo el código marcado en rojo:

```
...
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        Toast.makeText(this, "onCreate", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }

    @Override
    protected void onStart() {
        super.onStart();
        Toast.makeText(this, "onStart", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }

    @Override
    protected void onResume() {
        super.onResume();
        Toast.makeText(this, "onResume", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }

    @Override
    protected void onPause() {
        Toast.makeText(this, "onPause", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        super.onPause();
    }

    @Override
    protected void onStop() {
        Toast.makeText(this, "onStop", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        super.onStop();
    }

    @Override
    protected void onRestart() {
        super.onRestart();
        Toast.makeText(this, "onRestart", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }

    @Override
    protected void onDestroy() {
        Toast.makeText(this, "onDestroy", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        super.onDestroy();
    }

}
```



- Ejecuta la siguiente aplicación y observa su comportamiento (CICLO VIDA):
 - Al iniciarse
 - Al pulsar el botón "Home" y volver a lanzar
 - Al pulsar el botón "Atrás" y volver a lanzar
 - Al pulsar el botón "Recientes"
 - Al girar el dispositivo,
 - ...



Ejercicio 2: Proyecto P_26_Creciente_03

- Es copia del P_20_Creciente_02.
- Sabiendo que el método **finish()** consigue finalizar la actividad en marcha, mejora el proyecto CRECIENTE anterior para conseguir que:
 - Sea la actividad ActivityMain la que implemente el Listener
 - Al pulsar el botón Salir, se termine la aplicación y aparezca un mensaje de despedida utilizando el método onDestroy.



- Qué pasa cuando estando en la MainActivity se cambia la orientación del dispositivo? Funciona mal porque aparece el mensaje de despedida ya que al girar la actividad se destruye y se vuelve a crear.
- Observa desde la SegundaActivity (botón About) el comportamiento distinto al volver a la MainActivity
 - usando  funciona bien (la actividad en curso acaba y aparece la que estaba en pausa)
 - usando  funciona mal aparece el mensaje de despedida (aparece el mensaje de despedida ya que la actividad en curso es reemplazada por otra nueva actividad "padre" que destruye la inicial).
- Arregla el código para que el mensaje de despedida solo aparezca cuando el usuario pulse el botón
 - Pista: Dado que el método onDestroy se va a ejecutar cuando se pulse el botón Salir y también en las otras situaciones citadas, debes jugar con una variable de tipo booleano que tome un determinado cuando se pulsa el botón y que será la que determine que se muestre el mensaje de despedida.