

requestPokemon()

requestPokemonSpecies()

Daten laden: Threads Alle Funktionen werden standard-mäßig auf dem UI Thread aufgerufen. Um Daten zu laden (loadPokemon oder loadPokemonSpecies) auf

Zwei Schnittstellen (Daten parallel laden)

den DownloadThread wechseln. Wenn Daten dargestellt werden sollen, muss man zurück auf den

UI Thread wechseln (mit runOnUiThread).

Beispiel:

ioadPokemon (auf UI Thread), von da aus kommt man zu => requestPokemon (auf Download Thread), danach zu => read Pokemon (auf Download Thread)