

Android/Kotlin - Criação de um fragment

Para criar um fragment, é preciso criar uma subclasse de **Fragment**(ou usar uma subclasse existente dele). A classe **Fragment** tem um código que é muito parecido com o de uma **Activity**. Ele contém métodos de callback semelhantes aos de uma activity, como **onCreate()**, **onStart()**, **onPause()** e **onStop()**. Na verdade, caso esteja convertendo um aplicativo do Android existente para usar os fragments, basta mover o código dos métodos de retorno de chamada da activity para os respectivos métodos de callback do fragment.

Geralmente, deve-se implementar pelo menos os seguintes métodos de ciclo de vida:

onCreate()

O sistema o chama ao criar o fragment. Dentro da implementação, deve-se inicializar os componentes essenciais do fragmento que se deseja reter quando o fragmento é pausado ou interrompido e, em seguida, retomado.

onCreateView()

O sistema chama isso quando é o momento do fragment desenhar a interface do usuário pela primeira vez. Para desenhar uma UI para o fragments, você deve retornar uma **View** deste método, que é a raiz do layout do fragmento. É possível retornar como nulo se o fragmento não fornecer uma IU.

onPause()

O sistema chama esse método como o primeiro indício de que o usuário está saindo do fragment (embora não seja sempre uma indicação de que o fragment está sendo destruído). É quando geralmente se deve confirmar qualquer alteração que deva persistir além da sessão do usuário atual (porque o usuário pode não retornar).

A maioria dos aplicativos deve implementar pelo menos três destes métodos para cada fragment, mas há vários outros métodos de callback que você deve usar para lidar com diversos estágios do ciclo de vida do fragment.

Por hoje é só pessoal, sucesso nos estudos.