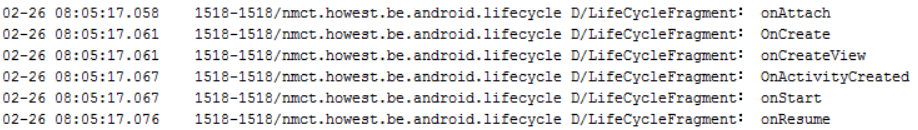
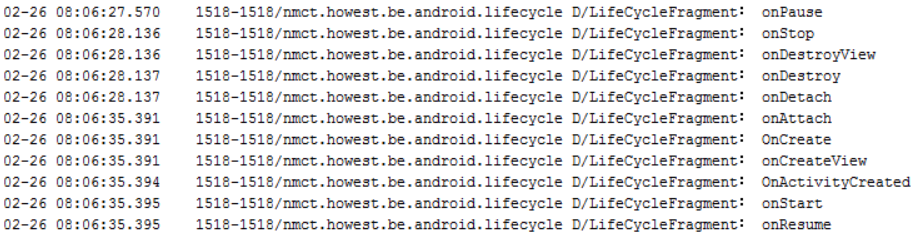
# Lifecycle methods

## Oefening 1

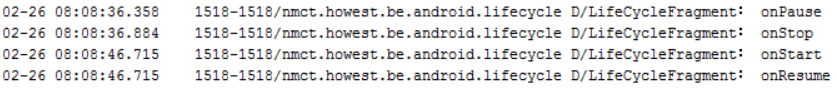
- **situatie 1**: opstarten van de App (via Android Studio)



- **situatie 2**: (App is actief) Drukken op de ‘back’-button, druk daarna opnieuw op het launch-icoontje.

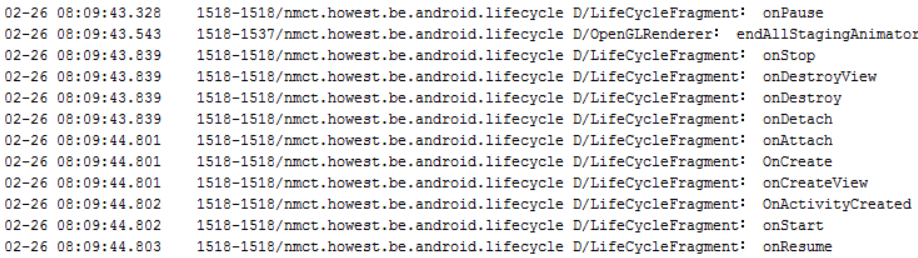


- **situatie 3**: (App is actief) Drukken op de ‘home’-button. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje.



Bij de home button wordt de app enkel gepauzeert 🡪 niet gestopt of gedestroyd

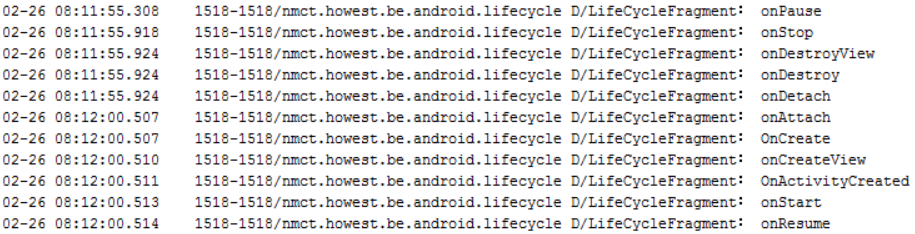
- **situatie 4**: (App is actief) Drukken op de ‘finish’-button binnen in de activity. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje. Het afsluiten van een activity kan via de finish()-methode.



**Opgelet**: na het klikken op de button ‘Home’ kan de activity (app) later alsnog volledig beëindigd worden. Oorzaak kan bijvoorbeeld ‘Lack of memory’ zijn… Om dit te simuleren kunnen we een ‘developer option’ gaan aanvinken:

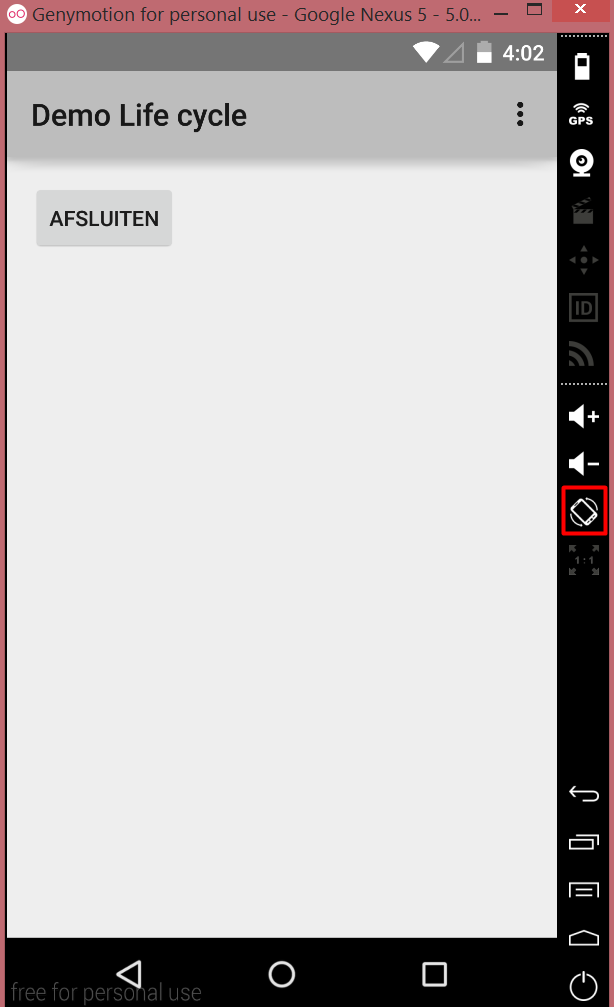


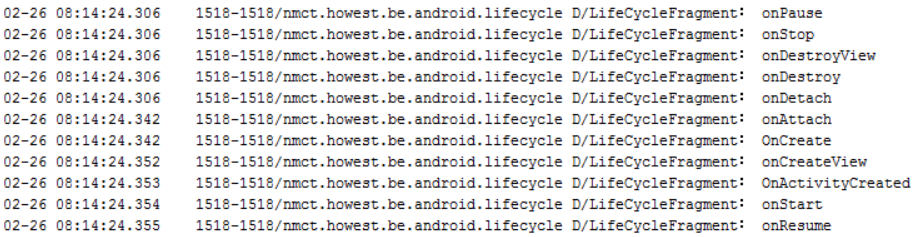
- **situatie 3 bis**: (App is actief) Drukken op de ‘home’-button. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje. Wat zijn de verschillen met situatie 2 en situatie 3?



Nu de activity gedestroyd wordt telkens de gebruiker de activity destroyd is er geen verschil meer tussen situatie 2 en 3. Indien dit afgevinkt is wordt er bij situatie 3 enkel maar gepauzeerd (niet meer gestopt of gedestroyd).

- **situatie 5**: roteren van de emulator/device.





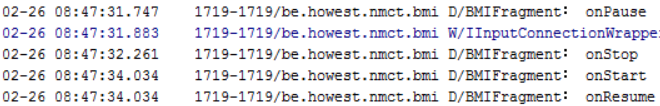
## Oefening 2

**Vooraf**: ga eerst na welke informatie in welke views in situatie 2, 3 en 3bis (cfr. opgave 1) terug gezet wordt. Let op, in situatie 2 en 3, 3bis staat de developer optie niet aan.

- **situatie 2**: (App is actief) Drukken op de ‘back’-button, druk daarna opnieuw op het launch-icoontje.



- **situatie 3**: (App is actief) Drukken op de ‘home’-button. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje.



- **situatie 3 bis**: (App is actief) Drukken op de ‘home’-button. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje. Wat zijn de verschillen met situatie 2 en situatie 3?



**We concentreren ons eerst op de ‘home’-button.** Plaats het berekenen van het BMI en het weergeven van het resultaat en afbeeldingen in een afzonderlijke methode ‘berekenBMI’. Roep deze methode bij het klikken op de button én in de lifecyle-methode ‘**onResume**’.

Opgelet: voeg de nodige controles toe in de methode berekenBMI. Deze methode wordt ook uitgevoerd bij de allereerste opstart! Op deze manier worden uitvoeringsfouten vermeden.

Simuleer nu opnieuw situatie 3 en 3bis. Controleer!

- **situatie 3**: (App is actief) Drukken op de ‘home’-button. Druk daarna opnieuw op het launch-icoontje.

Zelfde voorgaand

- **situatie 3bis**

Zelfde voorgaand