

En términos generales, un **Activity** es una pantalla para una aplicación android. Existen otras formas de crear pantallas, pero un activity es la forma básica.

"**Activity**" es la clase básica definida por android; por ende, cuando creamos una nueva pantalla, es necesario que herede de la clase "**Activity**" para que se comporte así y la podamos utilizar. Sin embargo, en la actualidad, las pantallas heredan de la clase "**AppCompatActivity**", que es una evolución de la clase activity que se tenía originalmente. Con esta nueva clase, podemos realizar animaciones, efectos y utilizar métodos que ayudan a crear una mejor aplicación.

CICLO DE VIDA DE UN ACTIVITY

El ciclo de vida de un activity juega un papel muy importante, pues es necesario para ejecutar ciertas instrucciones, dependiendo de la lógica de la aplicación; este ciclo de vida, está compuesto por estados y estos tienen a su vez métodos.

Existen siete métodos que podemos utilizar al crear una aplicación.

1) **onCreate()**

Lo ejecutamos al inicio de una actividad, dentro de él, definimos la interfaz, las variables, etc.

2) **onStart()**

Se comienza a mostrar la actividad al usuario.

3) **onResume()**

Se ejecuta la actividad en primer plano y el usuario interactúa con ella.

4) onPause()

La actividad ya no está en primer plano; puede encontrarse medio transparente o no estar usando toda la pantalla; no se pueden recibir datos de entrada ni ejecutarse código.

5) onStop()

La actividad ya no es visible para el usuario, pero aún se mantiene la información.

6) onRestart()

La actividad se vuelve a mostrar al usuario (pasa a primer plano) luego de haberse ejecutado el método "onStop()"; posteriormente se continúa con "onStart()" y "onResume()", para poder mostrar la actividad al usuario.

7) onDestroy()

Se destruye la actividad y se limpian y eliminan los recursos.