

Capítulo 6. Activity.

Si creamos una pantalla para una aplicación, podemos decir técnicamente que estamos creando una actividad, si nuestra aplicación tiene 10 pantallas al final de hacerla diremos que tiene 10 actividades.

Ciclo de vida de una activity

Se crean → onCreate()
Se inician → onStart()
Se pausan → onPause()
Se reinician → onResume()
Se detienen → onStop()
Se destruyen → onDestroy()

onCreate(): Es el que se ejecuta siempre al inicio de una actividad, en este definiremos la interfaz de la actividad, las variables, etc

onStart(): La actividad se vuelve visible para el usuario cuando se llama al método onStart()

onResume(): Aquí la actividad entra en primer plano y el usuario interactúa

onPause(): Esta acción ocurre cuando el usuario tiene abierta otra aplicación, entonces nuestra app se pone en segundo plano y pausa los procesos.

onStop(): Este método se encuentra disponible para el usuario ocurre cuando nosotros el usuario tiene abierta otra aplicación y deja de interactuar con la nuestra es decir nuestra app se envía al fondo, en este modo las variables e información no pueden ser procesadas

* onRestart(): Este método ocurre después de el método onStop() ya que indica que el usuario quiere volver a nuestra app cuando llegamos a este método sigue una secuencia de inicio Restart → Start → Resume.

onDestroy(): Este método es el final del ciclo de vida de nuestra actividad es donde nosotros podemos mandar a limpiar los recursos.

Capítulo 7 Layouts

El uso de XML ~~en~~ ^{gracias a} su forma estricta y rígida permite evitar errores en las aplicaciones android. Todos los archivos que tienen una interfaz definida con la extensión .XML se encuentran alojados en res/layout.

Layout: es un contenedor que nos permite asignar ciertas propiedades o características a los elementos que se colocan dentro de los layouts.

Tipos de layouts.

Los layouts más usados por desarrolladores

- Linear Layout
- Relative Layout
- Absolute Layout
- Table Layout
- Frame Layout

- Linear Layout
- Relative Layout
- Frame Layout

por defecto → Linear Layout: Este es el layout más fácil de entender posee dos formas de ordenamiento: Vertical y Horizontal.

→ Relative Layout: Este es un elemento relativo, quiere decir que al colocar elementos de nuestra app tiene que estar referenciados al elemento anterior: texto ← botón ← input.

• Absolute Layout: Un layout extinto ya que si uno lo usaba era imposible el que los elementos dentro de él fueran adaptativos similar al de los hojas de cálculo.

• Table Layout: Tiene la característica que su acomodo es similar al de las hojas de cálculo.

• Frame Layout: El acomodo de los elementos de este componente es siempre colocados parte superior izquierda, este layout es usado comúnmente para colocar Fragments.