|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre: Marc Nadal Parra** | | **Matricula: 2876776** |
| **Nombre del curso:**  **Desarrollo de aplicaciones en plataforma Android** | **Nombre del profesor:**  **Carolina De La Torre Hernández** | |
| **Módulo:**  **Introducción al ambiente de Android** | **Actividad:**  **Investigación de elementos Android** | |
| **Fecha: 14 Agosto, 2020** | | |
| **Bibliografía:** | | |

1. Investiga<https://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html> cada uno de los métodos definidos en el ciclo de vida de una actividad, describiendo cuando se usa.

* 1. onCreate
     1. Es cuando se inicializa una aplicación y esto produce que se cree una actividad nueva que es en la que se estaría trabajando durante toda la aplicación hasta que se termine. Este método se ejecuta una sola vez al inicio.
  2. onRestart
     1. Este método te permite regresar a la aplicación sin necesidad de iniciarla de nuevo, pero reinicia la aplicación.
  3. onStart
     1. Es cuando ya se inició la aplicación y se creó la actividad, este método después que se inicializa la aplicación entra después, inicia la aplicación.
  4. onResume
     1. Este método sigue después de OnStart, este crea un pequeño “guardado” de memoria que al momento de pausar y regresar de la aplicación, regresará a este punto.
  5. onPause
     1. Este método aplica cuando la aplicación deja de ser el foco de concentración del teléfono, cuando se comparte la pantalla con otra aplicación o cuando entra en un segundo plano a menor nivel.
  6. onStop
     1. Este método es cuando la aplicación se detiene pero no se destruye el estado de la aplicación, este punto es cuando uno se sale completamente de la aplicación y no se borra del historial ni se detiene. Aquí pueden pasar dos cosas o te resume la aplicación o si la memoria no fue guardada, la información será destruida y se inicializa de nuevo la aplicación.
  7. onDestroy
     1. Este método es cuando se cierra completamente la aplicación y termina el ciclo de vida de la aplicación. En este punto lo único que queda es inicializar la aplicación y aplicaría el OnCreate en adelante.

2. En el mismo sitio deberás investigar el nombre de la clase y el nombre y descripción de al menos tres métodos para los siguientes elementos de interfaz gráfica:

1. Layout
2. Nombre de la clase: LinearLayout
   1. LinearLayout.LayoutParams
      1. Per-child layout information associated with ViewLinearLayout.

(<https://developer.android.com/reference/android/widget/LinearLayout>)

1. Nombrar y describir al menos 3 métodos
   1. getAccessibilityClassName()
      1. Return the class name of this object to be used for accessibility purposes.
   2. getBaseline()
      1. Return the class name of this object to be used for accessibility purposes.
   3. getDividerPadding()
      1. Get the padding size used to insert dividers in pixels
2. Texto Editable
3. Nombre de la clase: EditText
   1. TextView

(<https://developer.android.com/reference/android/widget/EditText>)

1. Nombrar y describir al menos 3 métodos
   1. getAccessibilityClassName()
      1. Return the class name of this object to be used for accessibility purposes.
   2. getFreezesText()
      1. Return whether this text view is including its entire text contents in frozen icicles.
   3. getText()
      1. Return the text that TextView is displaying.
2. Botón
3. Nombre de la clase: Button
   1. android.widget.Button

(<https://developer.android.com/reference/android/widget/Button>)

1. Nombrar y describir al menos 3 métodos
   1. [getAccessibilityClassName](https://developer.android.com/reference/android/widget/Button#getAccessibilityClassName())()
      1. Return the class name of this object to be used for accessibility purposes.
   2. [onResolvePointerIcon](https://developer.android.com/reference/android/widget/Button#onResolvePointerIcon(android.view.MotionEvent,%20int))([MotionEvent](https://developer.android.com/reference/android/view/MotionEvent) event, int pointerIndex)
      1. Returns the pointer icon for the motion event, or null if it doesn't specify the icon.
   3. OnClick()
      1. Programa una acción para que en el momento que se ejecute el click, se ejecute la acción.
2. Etiqueta
3. Nombre de la clase: TextView
   1. TextView

(<https://developer.android.com/reference/android/widget/TextView>)

1. Nombrar y describir al menos 3 métodos
   1. [autofill](https://developer.android.com/reference/android/widget/TextView#autofill(android.view.autofill.AutofillValue))([AutofillValue](https://developer.android.com/reference/android/view/autofill/AutofillValue) value)
      1. Automatically fills the content of this view with the value.
   2. [bringPointIntoView](https://developer.android.com/reference/android/widget/TextView#bringPointIntoView(int))(int offset)
      1. Move the point, specified by the offset, into the view if it is needed.
   3. [cancelLongPress](https://developer.android.com/reference/android/widget/TextView#cancelLongPress())()
      1. Cancels a pending long press.

e. Imagen

1. Nombre de la clase: ImageView
   1. View

(<https://developer.android.com/reference/android/widget/ImageView>)

1. Nombrar y describir al menos 3 métodos
   1. a[clearColorFilter](https://developer.android.com/reference/android/widget/ImageView#clearColorFilter())()
      1. Removes the image's ColorFilter.
   2. getImageMatrix()
      1. Returns the view's optional matrix.
   3. [getMaxHeight](https://developer.android.com/reference/android/widget/ImageView#getMaxHeight())()
      1. The maximum height of this view.