

# Ciclo de vida de uma atividade.

Professor Sanderson Macedo

# Activities

- A Activity é um componente de aplicação com um ciclo de vida específico.



# Activities

- Quando o usuário acessa a aplicação, navega pelas opções, sai ou retorna para a mesma, as atividades que a compõem passam por uma série de estados do ciclo de vida.



# Activities

- Entender como ele funciona é importante para preparar a aplicação para lidar com situações que podem interferir na sua execução.



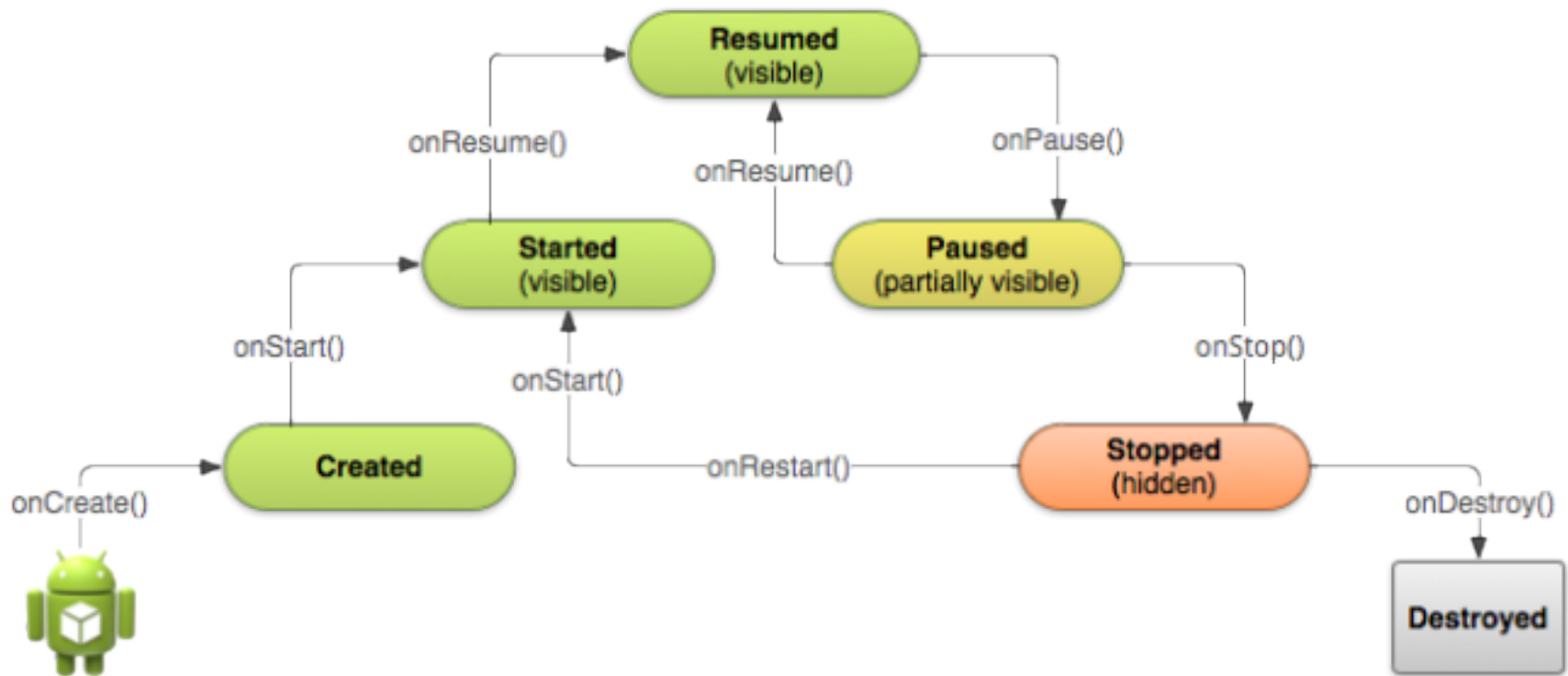
# Activities

O que acontece com o APP quando o android:

- Recebe de uma ligação;
- Desliga a tela do aparelho;
- Ou abertura de outra aplicação feita pelo usuário.



# Ciclo de vida da atividade



# Ciclo de vida

- Sempre que a Activity muda de estado, o Android aciona um método (callback) correspondente



# Método onCreate()

- Método chamado assim que a atividade é chamada.
- É neste método que atribuímos qual layout será utilizado pela nossa atividade e também inicializamos variáveis e recursos necessários.





# onStart()

- Definições do início da atividade.
- Esse método será chamado somente uma vez.
- Serve para iniciar atributos da atividade.



# onResume()

- A atividade está em primeiro plano da tela e tem o foco do usuário.
- Sua aplicação está sendo executada pelo usuário.
- Este estado é também por vezes referido como “run”.



# onPause()

- A Activity muda para o estado Paused quando for parcialmente encoberta por outra Activity, que pode não ocupar toda a tela ou ser transparente.



# onStop()

- Se o usuário sair da aplicação ou iniciar outra atividade que encubra totalmente a que está sendo executada, então o método onStop é invocado e a Activity vai para o background.



# onStop()

- Mesmo não sendo mais visível pelo usuário, a Activity continua instanciada e com seu estado interno inalterado, ou seja, da forma como estava quando em execução.

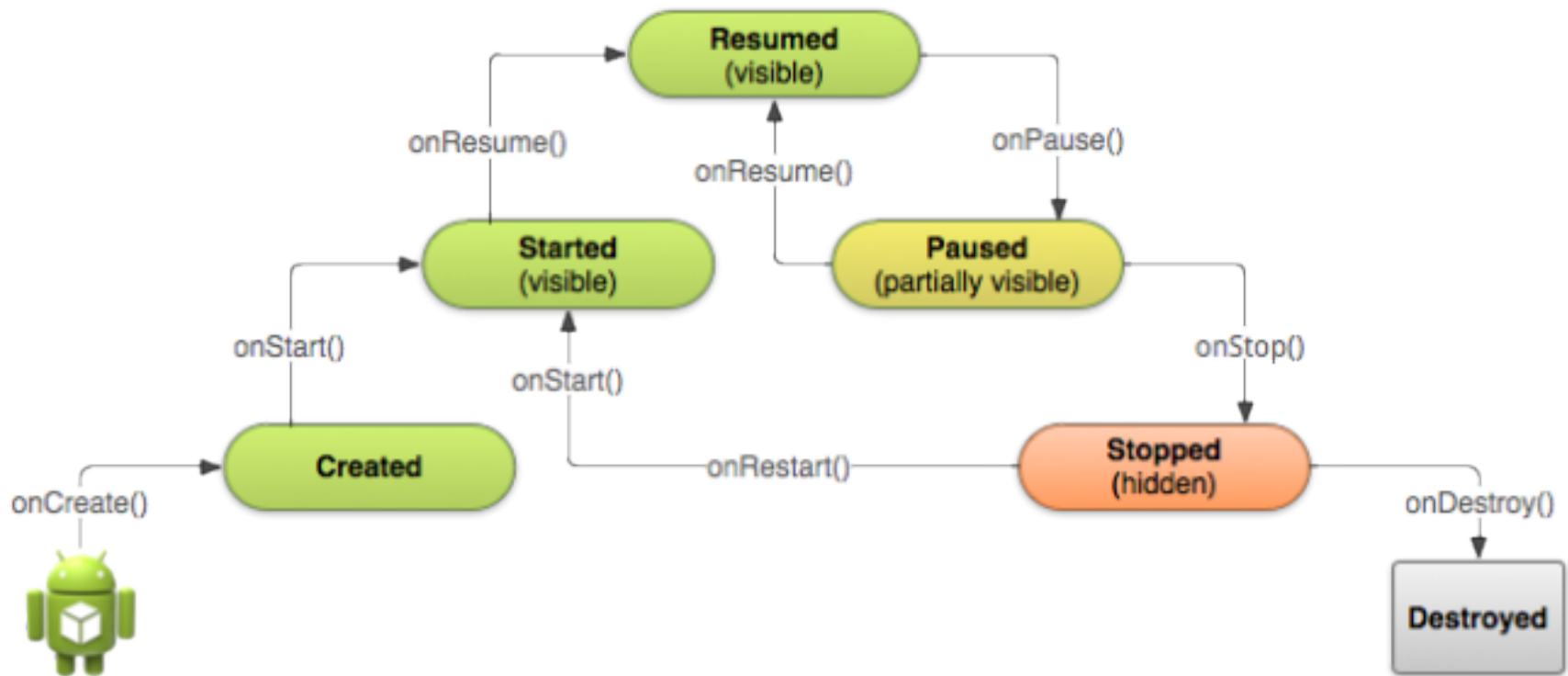


# onDestroy()

- Quando uma Activity está nos estados de Paused ou Stopped, o sistema operacional pode removê-la da memória, invocando o seu método finish.
- Nestas condições o método onDestroy é disparado.
- Após destruída, se a Activity for aberta novamente, ela será recriada.



# Ciclo de vida da atividade



# Ciclo de vida no Java

- @override os seguintes métodos:

```
public void onCreate(Bundle  
savedInstanceState) { }
```

```
protected void onStart() { }
```

```
protected void onResume() { }
```

```
protected void onPause() { }
```

```
protected void onStop() { }
```

```
protected void onDestroy() { }
```

