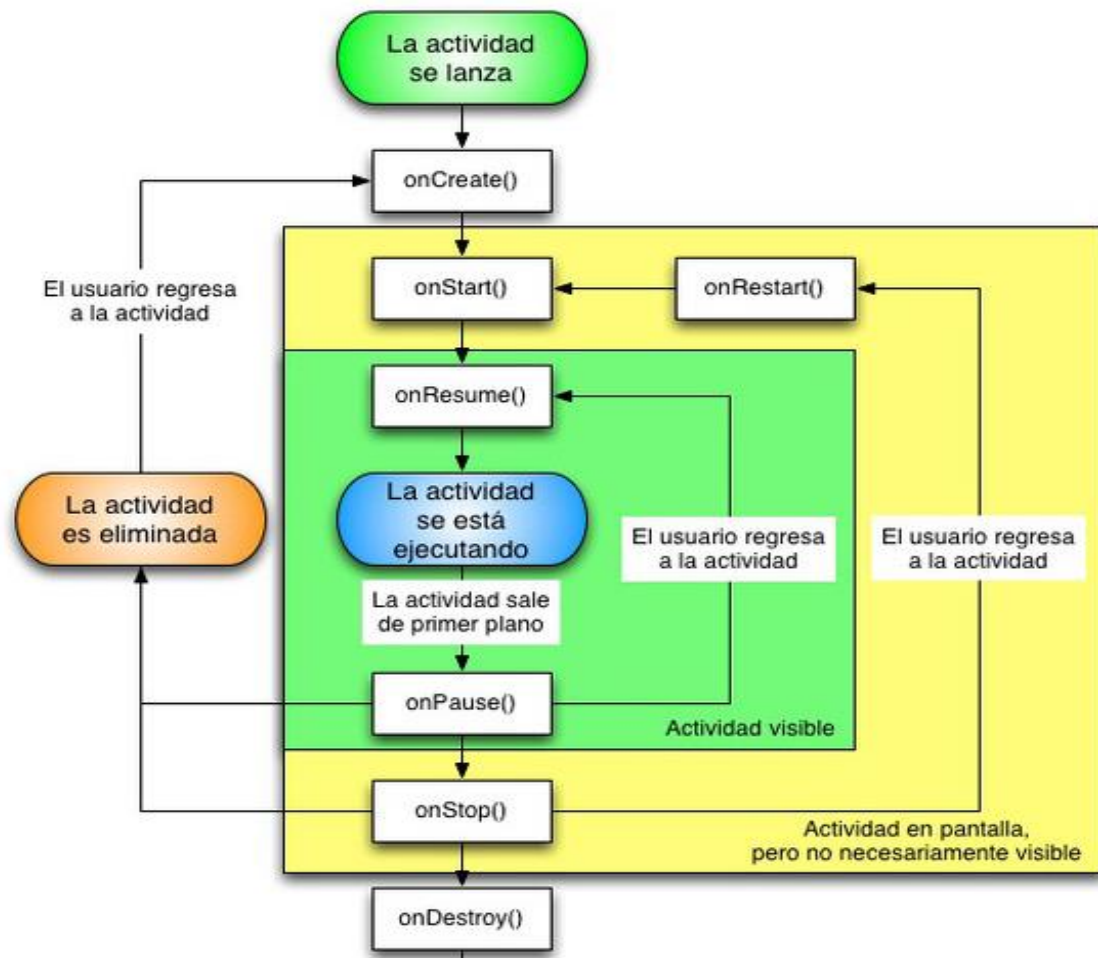


CICLO DE VIDA DE UNA APLICACION ANDROID



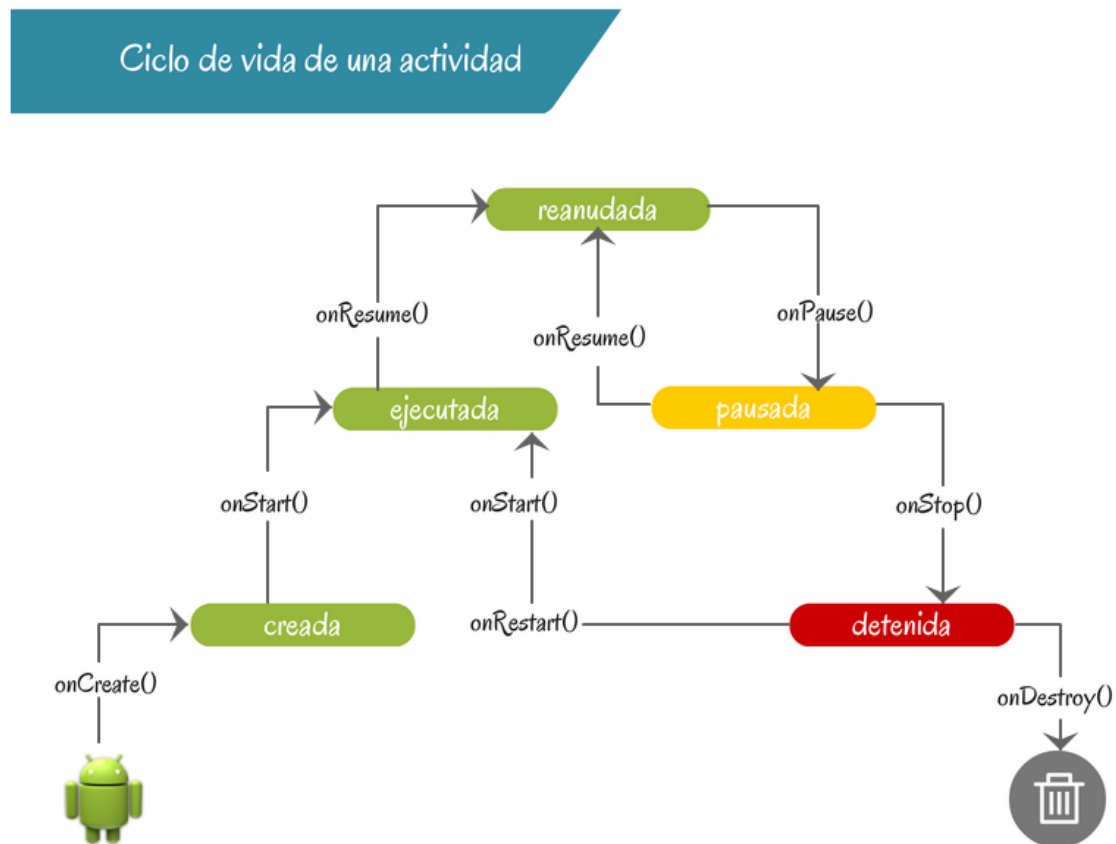
Una **actividad** puede interpretarse como una máquina de estados que está pendiente de las acciones del usuario. Aunque el programador no puede controlar la forma en que se iniciará, si podemos decidir que sentencias se ejecutarán en cada estado.¹

Los estados por los cuales puede transcurrir una aplicación son los siguientes: **Creación**, **Ejecución**, **Reanudación**, **Pausa**, **Parada** y **Dstrucción**. A la relación entre ellos se le llama **Ciclo de vida de una actividad**.

Cada transición entre estados representa un **método de retrollamada (callback)** sobre la actividad. Algunos de estos métodos son sobrescritos automáticamente en los proyectos android, principalmente el método `onCreate()`. Este método se dispara cuando hay una transición desde que el usuario hace clic en el icono de la actividad hasta su ejecución.

¹ <http://www.hermosaprogramacion.com/2014/08/android-app-componentes/>

Así mismo se puede encontrar otros métodos de llamada (callback) como: **onStart()**, **onRestart()**, **onResume()**, **onPause()**, **onStop()** y **onDestroy()**. La siguiente ilustración representa las respectivas transiciones entre estados a través de estos métodos:



COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN ANDROID

Componente	Descripción
Contexto Clase Context	El contexto de una aplicación es una interfaz entre la aplicación y el sistema operativo, la cual describe la información que representa tu aplicación dentro del ambiente del sistema operativo. También permite acceder a los recursos de la aplicación y coordinar el funcionamiento de los bloques de la aplicación. Cada contexto se diferencia con ID.
Actividad Clase Activity	Una actividad es la representación visual e interactiva en tu aplicación. Es una pantalla de la aplicación. En las actividades se presenta la interfaz de usuario y la relación con sus requerimientos. Ahí se encuentran los métodos del ciclo de vida.
AppCompatActivity	
Adapter	
ArrayAdapter	

Componente	Descripción
<u>Contexto</u> Clase <u>Context</u>	El contexto de una aplicación es una interfaz entre la aplicación y el sistema operativo, la cual describe la información que representa tu aplicación dentro del ambiente del sistema operativo. También permite acceder a los recursos de la aplicación y coordinar el funcionamiento de los bloques de la aplicación. Cada contexto se diferencia con ID.
Actividad Clase Activity	Una actividad es la representación visual e interactiva en tu aplicación. Es una pantalla de la aplicación. En las actividades se presenta la interfaz de usuario y la relación con sus requerimientos. Ahí se encuentran los métodos del ciclo de vida.
AppCompatActivity	
Adapter	Un objeto Adaptador actúa como puente entre un AdapterView y los datos de una Vista (View). El adaptador permite el acceso a los elementos de datos, éste también es responsable de crear una vista para cada elemento en la colección de datos.
ArrayAdapter	Se puede decir, que los adaptadores son colecciones de datos, que asignamos a una vista para que ésta los muestre, por ejemplo, podemos crear un ArrayAdapter a partir de un array de string ya creado y con datos, y asignar este adaptador a un ListView, así, el ListView mostrará los datos del array.
Bundle	un objeto Bundle, que puede contener una lista de pares <i>clave-valor</i> con toda la información a pasar entre las actividades. En nuestro caso sólo añadiremos un dato de tipo String mediante el método <code>putString(clave, valor)</code> . Se agrega información al intent mediante el método <code>putExtras(bundle)</code> .
Fragment	
ViewHolder	La clase ViewHolder tan sólo va a contener una referencia a cada uno de los controles que tengamos que manipular de nuestro layout, en nuestro caso las dos etiquetas de texto.
Instance	
Inflater	
Intent	Para la comunicación entre los distintos componentes y aplicaciones en Android se realiza mediante <i>intents</i> , por lo que el primer paso será crear un objeto de este tipo. Existen varias variantes del constructor de la clase Intent, cada una de ellas dirigida a unas determinadas acciones. El <i>intent</i> para llamar a una actividad desde otra actividad de la misma aplicación.