

## UT 2 - Memory

"La mayoría de ustedes están familiarizados con las virtudes del programador. Son tres, por supuesto: pereza, impaciencia y orgullo desmedido"

## Actividad 1.-

La actividad sugerida es el juego del memory. Necesitamos las siguientes cosas:

- Carpeta de imágenes: subidas a la tarea
- Saber usar un Handler (manejador). La definición es la que sigue:

## Handler

La clase **Handler** está diseñada para dar soporte a la gestión del trabajo entre dos threads cualesquiera, no siendo el UI Thread necesariamente uno de ellos. Un **Handler** está asociado con un thread específico. Un thread puede **transferir trabajo** para otro thread mediante el envío a su Handler asociado de:

- **El envío de un Message:** Un Message es una clase que puede contener datos tales como un código de mensaje, un objeto arbitrario o valores enteros. Se usan por el thread emisor para indicarle al receptor qué operación realizar, dejando al Handler la implementación de ésta.
- **El envío un Runnable:** Los Runnables los usamos cuando sabemos exactamente cuáles son pasos de ejecución a realizar, pero queremos que sean ejecutados en el thread receptor.

El uso que necesitamos conocer está en las siguientes sentencias:

```
final Handler handler = new Handler();
handler.postDelayed(new Runnable() {
    @Override
    public void run() {
        // Write whatever to want to do after delay specified (1 sec)
        Log.d("Handler", "Running Handler");
    }
}, 1000);
```

Dentro del método run hay que meter la lógica que queramos incluir y el handler esperará 1 segundo para ejecutarla.

