

LifeCycle

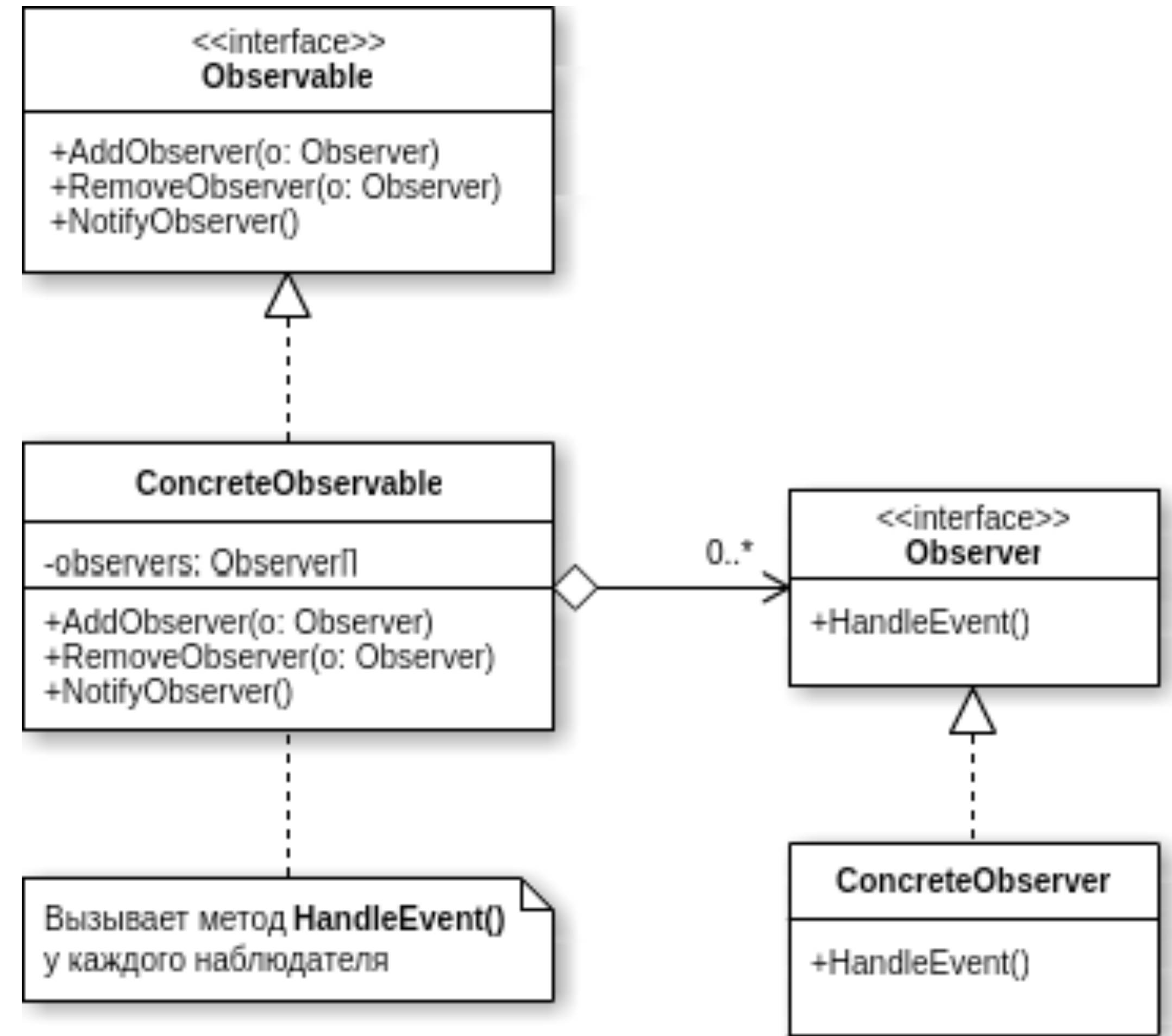
Архитектурные компоненты

S.Chebotarev 2023

Наблюдатель

Поведенческий паттерн проектирования

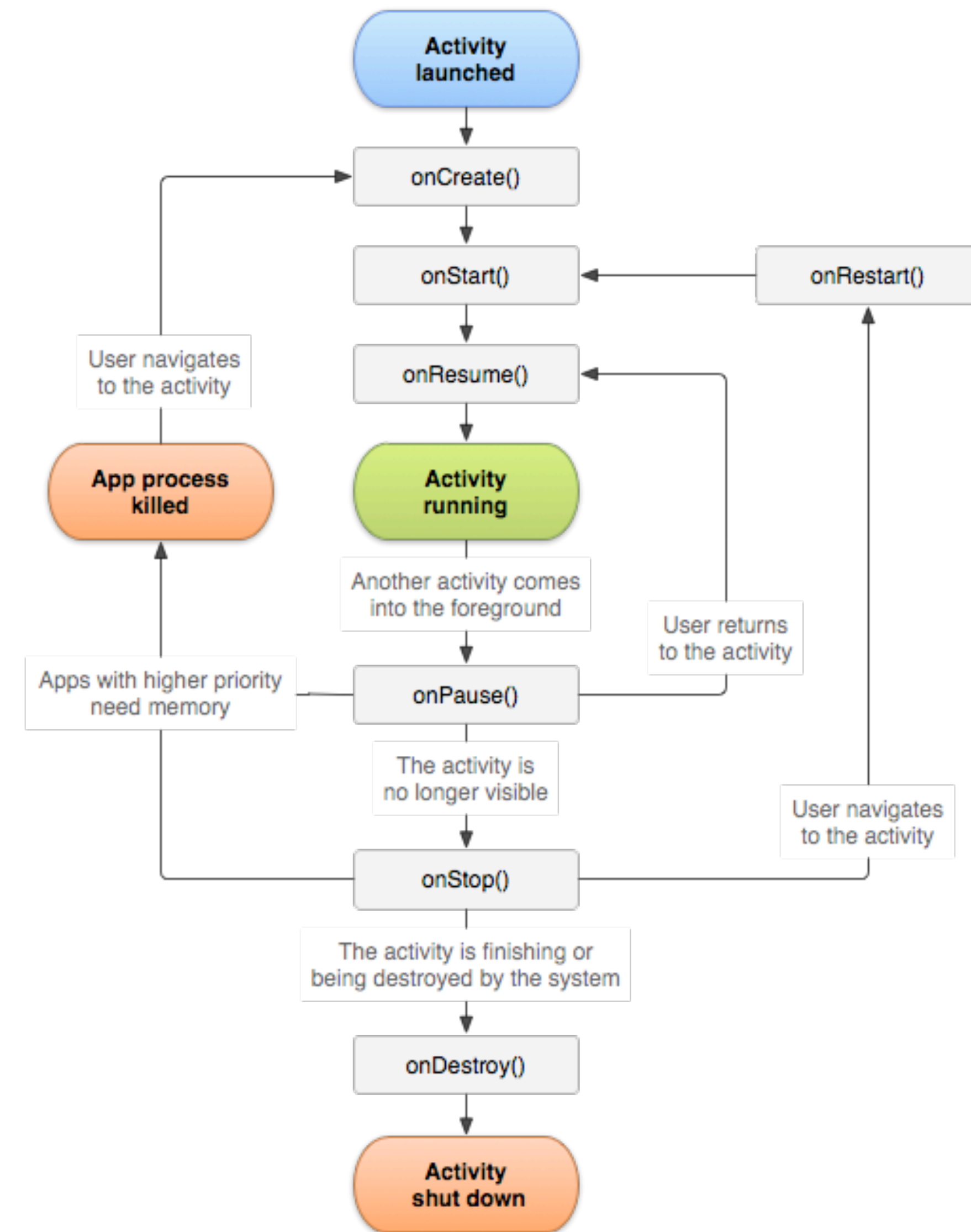
- **Observable** — интерфейс, определяющий методы для добавления, удаления и оповещения наблюдателей;
- **Observer** — интерфейс, с помощью которого наблюдатель получает оповещение;
- **ConcreteObservable** — конкретный класс, который реализует интерфейс Observable;
- **ConcreteObserver** — конкретный класс, который реализует интерфейс Observer.



Activity

Жизненный цикл

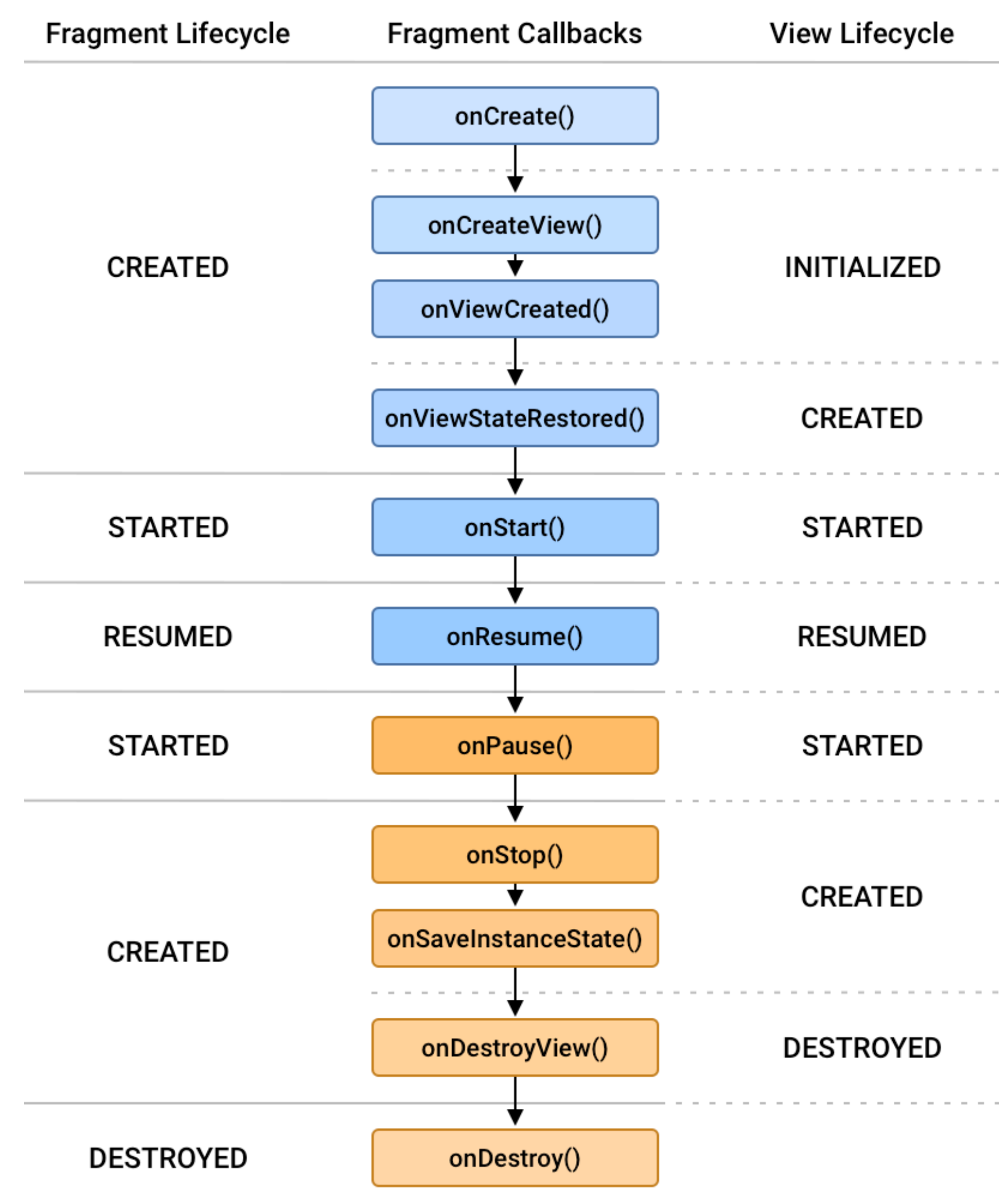
- onCreate(): activity создается.
- onStart(): activity видима но недоступна для взаимодействия.
- onResume(): activity видна на экране и может взаимодействовать с пользователем.
- onPause(): activity видима но недоступна для взаимодействия.
- onStop(): activity больше не видна.
- onDestroy: activity уничтожается



Fragment

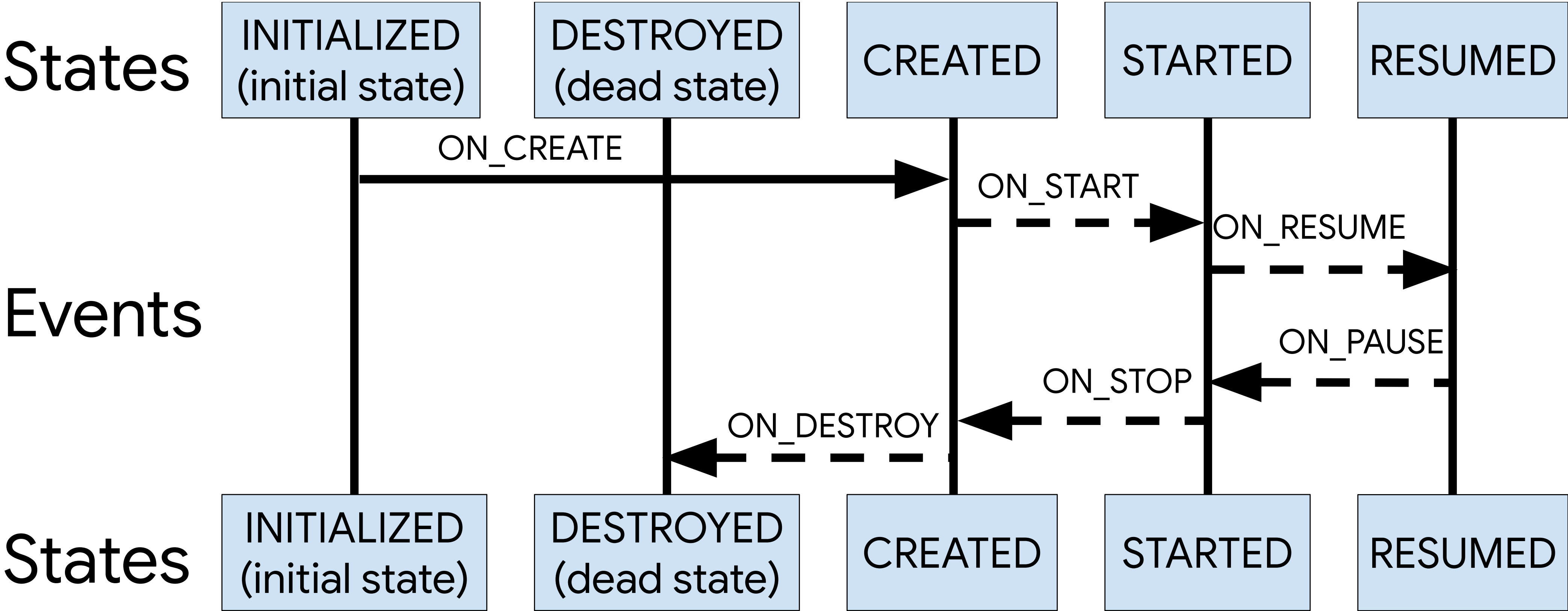
Жизненный цикл

- `onAttach()`: связывание с Activity
- `onCreate()`: инициализация фрагмента
- `onCreateView()`: установка макета
- `onActivityCreated()`: после установки макета
- `onStart()`: фрагмент становится видимым
- `onResume()`: фрагмент становится активным
- `onPause()`: фрагмент становится не активным
- `onStop()`: фрагмент становится невидимым
- `onDestroyView()`: удаление макета из фрагмента
- `onDestroy`: фрагмент уничтожен
- `onDetach()`: Отвязывание от Activity



LifeCycle

События и состояние



Lifecycle

Observable

- Lifecycle это класс, который содержит информацию о состоянии жизненного цикла Activity или Fragment, и позволяет другим объектам наблюдать за этим состоянием. Lifecycle использует два основных перечисления для отслеживания статуса жизненного цикла для связанного с ним компонента:
- Event - События жизненного цикла . Эти события влияют на события обратного вызова в Activity или Fragment.
- State - Текущее состояние компонента, отслеживаемого Lifecycle объектом.

LifecycleObserver

Observer

- LifecycleObserver интерфейс который дает возможность подписаться на Lifecycle.

LifecycleOwner

Владелец жизненного цикла

- LifecycleOwner является интерфейсом, который обозначает, что у класса есть Lifecycle. У него есть один метод, `getLifecycle()`.