

Informatique Mobile : Fiche 2

Objectifs

- Découvrir le cycle de vie des activités

Ressources

- 04_Cycle_de_vie.ppt
- <http://developer.android.com/training/basics/activity-lifecycle/index.html>
- Ch. 10 de http://www.techotopia.com/index.php/Android_Studio_Development_Essentials

Exercice

- 1) - Créez un nouveau projet (ou reprenez le projet de la fiche 1) que vous nommerez *CycleDeVie*
 - Ajoutez et complétez les méthodes qui apparaissent dans le schéma de la diapositive 13 de la présentation *04_Cycle de vie.ppt*.
 - Pour chacune d'entre elles, vous créerez une entrée dans un log afin de garder une trace du passage par cette méthode.
Exemple pour la méthode *onStart()* : *Log.i(« MonLog », « onStart() - CycleDeVie »);*
- 2) - Exécutez l'application et visualisez les messages de votre log.
 - Sélectionnez « *Home* » et visualisez les messages de votre log.
 - Relancez l'application à partir de l'émulateur et visualisez les messages de votre log.
 - Quittez l'application et visualiser les messages de votre log.
- 3) - Passez en mode *Debug*.
 - A l'intérieur de chaque méthode, placez un *break point*.
 - Exécutez l'application à l'aide du débbugger et progressez de *break point* en *break point* afin de visualiser le cycle de vie de l'activité.