

ACTIVITY

BÀI 1: VÒNG ĐỜI CỦA ACTIVITY

- Tạo project và activity mặc định
- Cài đặt các hàm sau cho activity vừa tạo

```
@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState, PersistableBundle persistentState)
{
    super.onCreate(savedInstanceState, persistentState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    PrintToast("Created");
}

@Override
protected void onPause()
{
    super.onPause();
    PrintToast("Paused");
}

@Override
protected void onRestart() {
    super.onRestart();
    PrintToast("Restarted");
}

@Override
protected void onResume() {
    super.onResume();
    PrintToast("Resumed");
}

@Override
protected void onStart() {
    super.onStart();
    PrintToast("Started");
}

@Override
protected void onStop() {
    super.onStop();
    PrintToast("Stopped");
}

@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    PrintToast("Destroyed");
}

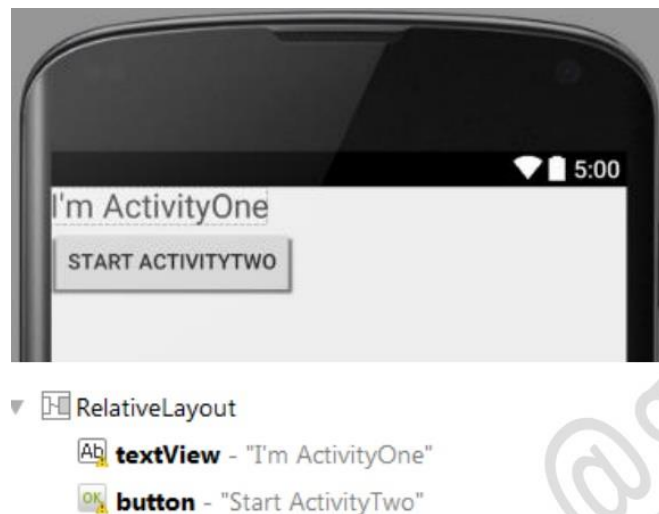
public void PrintToast(String message)
{
    Toast.makeText(getApplicationContext(), message,
    Toast.LENGTH_LONG).show();
}
```

- Chạy theo 2 kịch bản sau đây và quan sát kết quả:
 - o Kịch bản 1:
 - Mở ứng dụng
 - Bấm nút back để thoát khỏi activity
 - Chạy lại ứng dụng
 - o Kịch bản 2:
 - Mở ứng dụng
 - Bấm nút home để tạm rời khỏi activity
 - Chạy lại ứng dụng

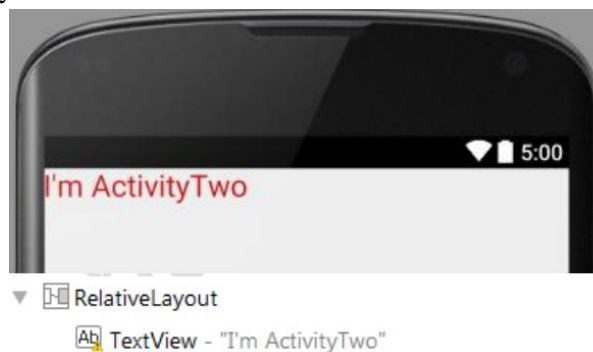
Lưu ý: đối với từng thiết bị, từng phiên bản android mà kết quả chạy có thể khác nhau; hãy chạy thử 2 kịch bản trên nhiều thiết bị nhất có thể để hiểu vòng đời của activity

BÀI 2: KHỞI ĐỘNG MỘT ACTIVITY

- Tạo project và activity mặc định
- Rename activity mặc định thành ActivityOne
- Tạo activity thứ 2 có tên là activity ActivityTwo
- Tạo layout như sau cho ActivityOne:



- Tạo layout cho ActivityTwo:



- Khởi tạo các view

- Cài đặt sự kiện click cho button trên ActivityOne nhằm mục đích khởi động ActivityTwo:

```
@Override
public void onClick(View v)
{
    Intent i = new Intent(getApplicationContext(), ActivityTwo.class);
    startActivity(i);
}
```

Lưu ý: Có thể thay thế hàm `getApplicationContext()` bằng những gì đại diện cho ngữ cảnh hiện tại của ứng dụng, chẳng hạn như `ActivityOne.this` (Còn nhiều cách khác để gọi đến ngữ cảnh hiện tại).

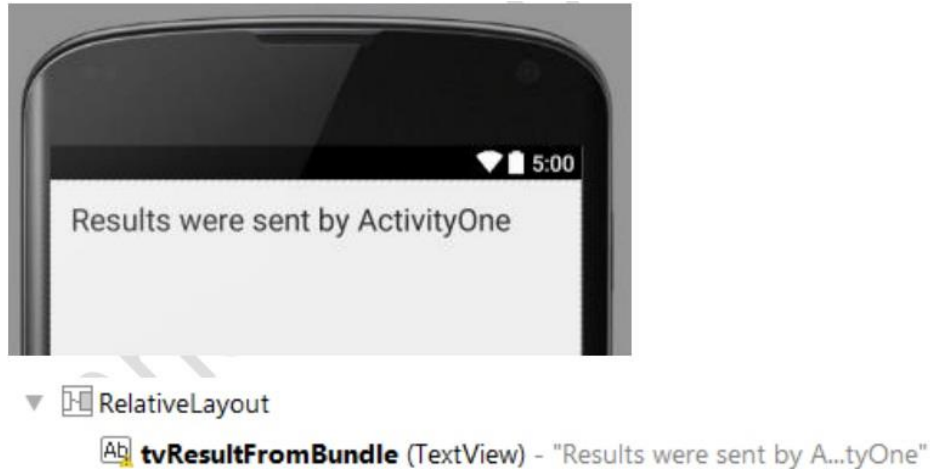
- Chạy thử ứng dụng và kiểm tra

BÀI 3: TRUYỀN DỮ LIỆU GIỮA CÁC THÀNH PHẦN THÔNG QUA INTENT

- Làm tương tự bài tập 2 cho các bước khởi tạo project, ActivityOne, ActivityTwo
- Xây dựng giao diện cho ActivityOne:



- Xây dựng giao diện cho ActivityTwo:



- Khởi tạo các view cho các activity
- Trong ActivityOne cài đặt sự kiện onClick nút btnStartActivity:

```
@Override
public void onClick(View v)
{
    Intent i = new Intent(ActivityOne.this, ActivityTwo.class);
    Bundle b = new Bundle();
    b.putString("strName", edtName.getText().toString());
    b.putInt("intAge", Integer.parseInt(edtAge.getText().toString()));
    i.putExtras(b);
    startActivity(i);
}
```

- Trong đó:
 - o Tạo Bundle b và đưa dữ liệu vào b:
 - Dữ liệu kiểu string có id là "strName", giá trị được lấy từ edtName
 - Dữ liệu kiểu int có id là "intAge", giá trị được lấy từ edtAge
 - o Tạo intent i và đưa b vào i bằng hàm putExtras
 - o Khởi động ActivityTwo bằng i
- Trong ActivityTwo, cài đặt trong hàm onCreate:

```
tvResult = (TextView) findViewById(R.id.tvResultFromBundle);
Bundle b = getIntent().getExtras();
String hoTen = b.getString("strName");
int tuoi = b.getInt("intAge");
tvResult.setText("Full name: " + hoTen + "\n" + "Age: " + tuoi);
```

- Trong đó:
 - o Hàm getIntent() trả về intent dùng để khởi động ActivityTwo
 - o Bundle b là bundle lấy từ intent nói trên, trong đó có:
 - Dữ liệu kiểu string có id là strName

- Dữ liệu kiểu int có id là intAge

Lưu ý: kết quả lấy về có thể trả về null nếu như:

- Get dữ liệu không đúng id
 - Bản thân intent ko có dữ liệu trong Bundle
- Chạy và kiểm tra kết quả