|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 알맞는 생명주기 콜백 메서드를 기입하세요  (1) 액티비티가 메모리에 최초에 생성되어진 직후, 초기화를 위해 호출되는 메서드 ( onCreate )  (2) 생성된 액티비티가 화면에 보여지기 위한 준비를 할때 호출되는 메서드 ( onStart )  (3) 액티비티가 화면에 조금이라도 보여지기 시작할 때 호출되는 메서드 ( onResume )  (4) 다른 액티비티에 의한 뷰가 현재 화면을 가리기 시작할 때 호출되는 메서드, 이때 두개의 화면이  공존하게 됨 ( onPause )  (5) 다른 액티비티에 의한 뷰가 현재 뷰를 완전히 가려버려서 보이지 않게 되는 시점에 호출되는 메서드  ( onStop )  (6) 액티비티를 finish 할때 호출되는 메서드 ( destory ) |
| 2 | 액티비티의 LifeCyle(생명주기) 메서드를 순서대로 나열하세요  (onCreate ) ->( onStart ) ->( onResume ) ->( onPause ) ->( onStop ) ->( destory ) |
| 3 | 아래 그림을 보고 오렌지 액티비티의 상태를 기재하세요.  그림1)   |  |  | | --- | --- | | 오렌지 액티비티의 상태 | 오렌지 Activity의 생명주기 단계 | | 오렌지Activity가 화면에 최초에 보여짐 | (onCreate )  (onStart )  (onResume ) | | 오렌지Activity의 뷰의 일부가 초록색 Activity의 뷰에  의해 가려지기 시작함 | (onPause ) | | 초록색 Activithy의 뷰가 오렌지 Activity의 뷰를  완전히 가림 | (onStop ) | |