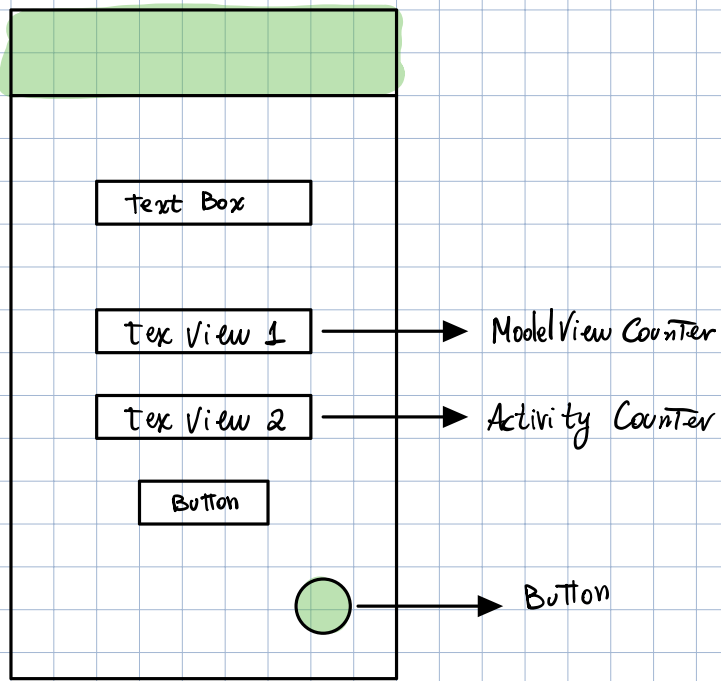


Il primo textbox è legato ad un dato che viene memorizzato nella viewmodel associata alla nostra activity.
Il secondo campo viene associato ad un dato della nostra activity.



L'esercizio serve a farci capire quando l'istanza di Activity viene distrutta, e come si comporta il sistema.

Se riusciamo ad assegnare alla nostra activity una ViewModel ed inserire il nostro stato nella viewmodel possiamo ripristinare lo stato.

Classi in Gioco

La **Shared ViewModel** contiene un oggetto **MutableLiveData<Item>** di un **Item**

Nella **MainActivity** abbiamo un contatore locale che fa riferimento al secondo text view.

Ogni volta che clicchiamo sul Floating Button viene incrementato il valore e viene aggiornata la visualizzazione.

↳ Semplice Intero

Tutto questo perché?

Quando, ad esempio il dispositivo ruota, la main activity viene rilanciata, e quindi i dati memorizzati in essa **persi**.

Per evitare che ciò avvenga, possiamo incapsulare i nostri dati in una "shared view model" in modo da poterli recuperare successivamente.