

Android studio: Aprende a desarrollar aplicaciones.

~por José Dimas Luján Castillo

Resumen hecho por:

Haydee Margarita Melgar Vázquez.

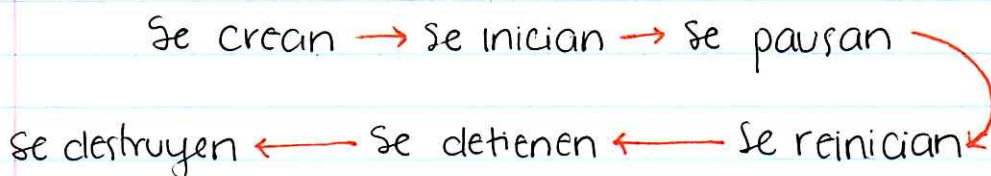
6 Activity

La clase básica lleva por nombre "Activity", cuando vamos a crear una pantalla hacemos que esta herede de "Activity" que es una clase ya definida por Android y así solo reutilizamos y modificamos a nuestro gusto.

Código de la estructura básica de un activity:

```
// paquete del proyecto
package estudio.android.libro.joselujan.com.holamundo;
// imports basicos activity y Bundle
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
// declaracion de la clase MainActivity que hereda AppCompatActivity
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    // metodo onCreate
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
    } // esta instruccion indica el archivo XML que se
} // desplegara en la pantalla cuando el activity sea llamado.
```

Ciclo de vida de un activity:



El ciclo de vida de una activity tiene estados y al pasar de un estado a otro tenemos métodos predefinidos.

onCreate()

- Se ejecuta siempre al inicio de una actividad.
- Se suele utilizar para definir archivo XML, parte gráfica o la configuración de una interfaz.

onStart()

- Es la actividad se le muestra al usuario.

onResume()

- El usuario interactúa con la actividad.

onPause()

- No se reciben datos de entrada del usuario y no puede ejecutarse código.

onStop()

- Método oculto o invisible para el usuario.

onRestart()

- Cuando se regresa a la actividad.

onDestroy()

- Cuando el sistema destruye la actividad.