

## INSTITUTO TECNOLOGICO DE ORIZABA



## TEC. DE PROG. EMERGENTES PARA LA WEB

# Práctica 02

# **UNIDAD 1**

Manuel Panzi Utrera

9:00 - 10:00

Karyme Michelle Romero Ovando

\_.\_.\_.

21011037

#### Práctica 02 - Ciclo de Vida

#### **Expectativas**

Conocer el ciclo de vida de una activity.

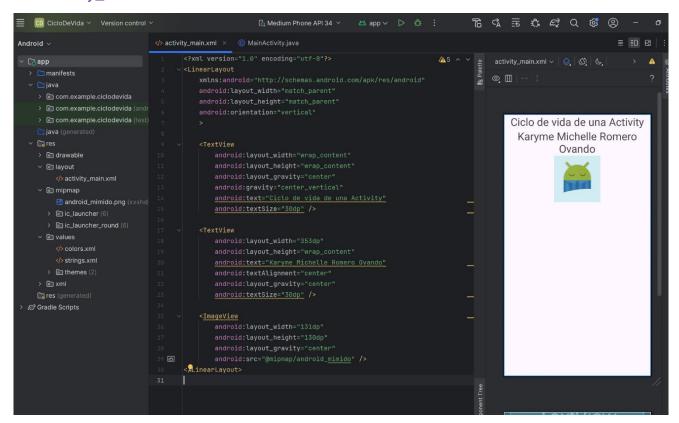
## Competencias adquiridas al terminar la práctica

- Conocer el ciclo de vida de una aplicación Android (apps) y sus diferentes tiempos.
- Familiarizarse con los diferentes métodos que nos permiten programar funcionalidad en una activity en su ciclo de vida en sus diferentes tiempos.

#### **Planteamiento**

Desarrollar una aplicación que nos envié un mensaje Toast cada vez que va pasando por cada una de los tiempos de una Activity.

activity\_main



### MainActivity

```
TO 4 5 5 5 6 Q Q 8 9
Android ~
    > a com.example.ciclodevida (andr

✓ 
iii layout

∨ 
impmap

      > ic_launcher (6)

√ In values

        strings.xml
 @ Gradle Scripts
                                         protected void onPause(){
       activity_main.xml
      > ic_launcher_round (6)
      > (2)
    > 🗈 xml
> @ Gradle Scripts
```

#### Resultado





