

Capítulo 6: Activity

Al inicio se puede llegar a pensar que una pantalla es un activity, sin embargo esto puede llegar a variar porque hay otras formas de crear pantallas, pero lo que no cambia es que una actividad es la forma básica, aunque existen otras formas como:

- Fragments
- AppCompatActivity
- Y otras.

Es importante saber que las actividades cuentan con un determinado ciclo de vida, dentro de este hay estados, los cuales son:

- **onCreate:** Este método se ejecuta una vez al inicio de una actividad, en este se define la interfaz, variables, etc.
- **onStart():** Cuando la actividad comienza a mostrar al usuario.
- **onResume():** Cuando la actividad se ejecuta.
- **onPause():** Parcialmente oscurecida por una actividad en primer plano.
- **onStop():** Cuando se encuentra oculta completamente para el usuario.
- **onRestart:** llamada después de **onStop()**, cuando la actividad actual se vuelve a mostrar.

- `OnDestroy()`: Cuando el sistema destruye la actividad.

Capítulo 7: Layouts

Se podría decir que los layouts son la estructura de las pantallas en sí, la interfaz gráfica, cabe mencionar que estas están en lenguaje XML.

Tipos de layout.

- `LinearLayout`: Es el más básico, en este el acomodo puede ser de 2 formas: Horizontal o Vertical.
- `RelativeLayout`: En este las posiciones de los elementos son asignadas en referencia a las posiciones de otro elemento.
- `AbsoluteLayout`: En estos los elementos tendrán una posición absoluta, es decir que no cambiarán de posición sin importar lo que suceda.
- `TableLayout`: Usado normalmente cuando se necesita que los elementos estén acomodados como una tabla de cálculo.
- `FrameLayout`: En este los elementos internos siempre se acomodan en la parte superior izquierda, estos son utilizados usualmente para colocar fragments.