

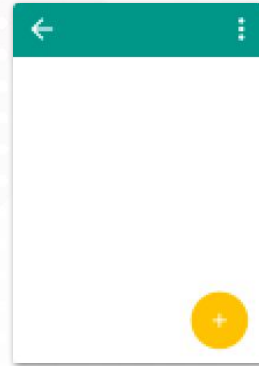
**É o ciclo sem fim que nos guiará  
À dor e emoção, pela fé e o amor!  
Até encontrar o nosso caminho  
Neste ciclo, neste ciclo sem fim!**

**~ Rei Leão**

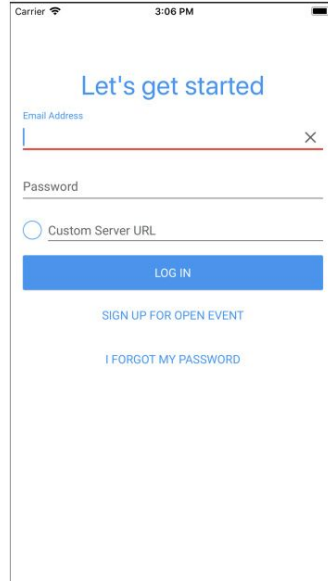



# Aula 16 - Activity

# Activity



1



Carrier 3:06 PM

### Let's get started

Email Address

Password

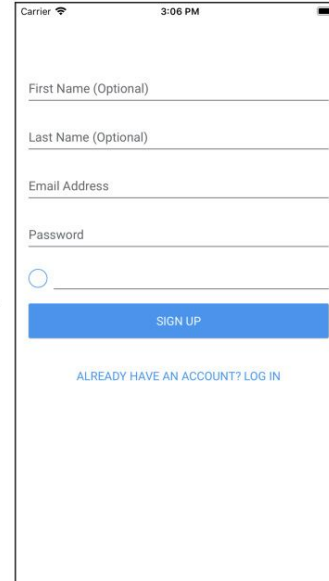

☐ Custom Server URL

[LOG IN](#)

[SIGN UP FOR OPEN EVENT](#)

[I FORGOT MY PASSWORD](#)

2



Carrier 3:06 PM

First Name (Optional)

Last Name (Optional)


Email Address

Password

☐

[SIGN UP](#)

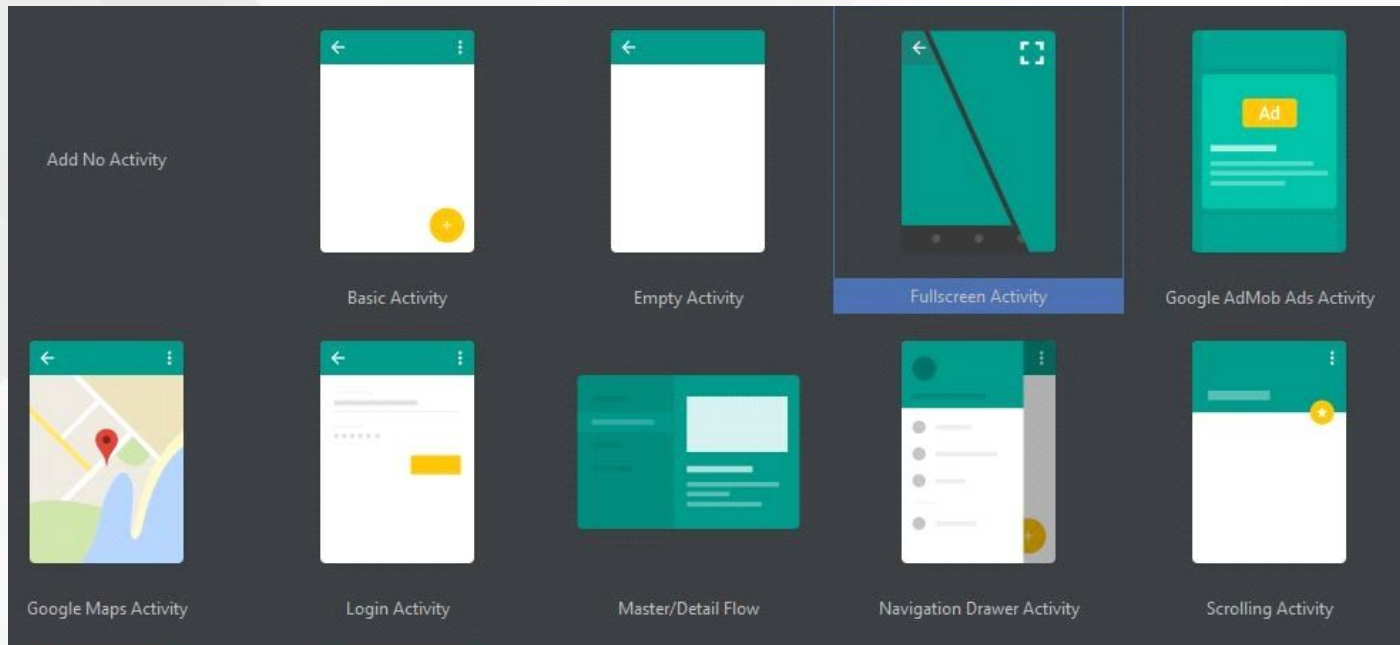
[ALREADY HAVE AN ACCOUNT? LOG IN](#)



As Activities são classes responsáveis pela apresentação visual de uma tela.

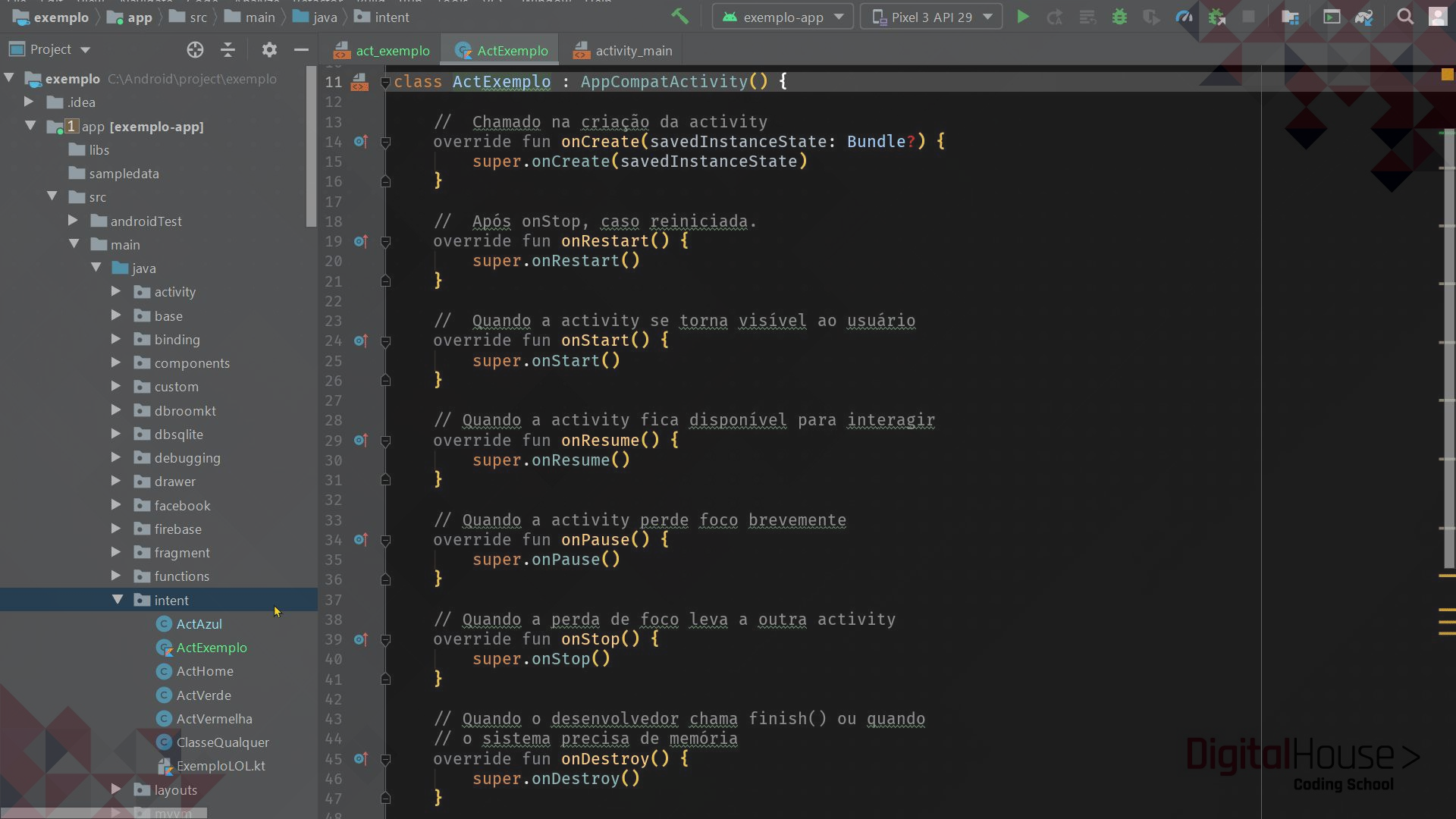
Cada Activity será uma tela diferente, cada uma começando como um quadro em branco pronto para receber conteúdo e interações.

# Criando uma Activity



<https://developer.android.com/reference/android/app/Activity>





```
11 class ActExemplo : AppCompatActivity() {
12
13     // Chamado na criação da activity
14     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
15         super.onCreate(savedInstanceState)
16     }
17
18     // Após onStop, caso reiniciada.
19     override fun onRestart() {
20         super.onRestart()
21     }
22
23     // Quando a activity se torna visível ao usuário
24     override fun onStart() {
25         super.onStart()
26     }
27
28     // Quando a activity fica disponível para interagir
29     override fun onResume() {
30         super.onResume()
31     }
32
33     // Quando a activity perde foco brevemente
34     override fun onPause() {
35         super.onPause()
36     }
37
38     // Quando a perda de foco leva a outra activity
39     override fun onStop() {
40         super.onStop()
41     }
42
43     // Quando o desenvolvedor chama finish() ou quando
44     // o sistema precisa de memória
45     override fun onDestroy() {
46         super.onDestroy()
47     }
48 }
```

A classe base Activity da qual nossas Activities devem herdar, executa as funções ao lado toda vez que uma activity é criada e depois destruída.

Podemos sobrescrevê-las e adicionar comportamento no ato da criação, da retomada ou término de uma tela. Assim, estamos interagindo com o ciclo de vida da activity.

<https://developer.android.com/reference/android/app/Activity>

```
class ActExemplo : AppCompatActivity() {  
  
    // Chamado na criação da activity  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        super.onCreate(savedInstanceState)  
    }  
  
    // Após onStop, caso reiniciada.  
    override fun onRestart() {  
        super.onRestart()  
    }  
  
    // Quando a activity se torna visível ao usuário  
    override fun onStart() {  
        super.onStart()  
    }  
  
    // Quando a activity fica disponível para interagir  
    override fun onResume() {  
        super.onResume()  
    }  
  
    // Quando a activity perde foco brevemente  
    override fun onPause() {  
        super.onPause()  
    }  
  
    // Quando a perda de foco leva a outra activity  
    override fun onStop() {  
        super.onStop()  
    }  
  
    // Quando o desenvolvedor chama finish() ou quando  
    // o sistema precisa de memória  
    override fun onDestroy() {  
        super.onDestroy()  
    }  
}
```



# Ciclo de Vida de uma Activity

