

Ciclo de vida de una activity

Phd. M^a del Puerto Paule Ruiz

Activity

- Controlan el ciclo de vida de las apps (el usuario no cambia de app, cambia de activity)
- Ir a “atrás” vuelve a las activitys que están en la pila
- El sistema elimina el proceso de una app, no el usuario
- Si el usuario vuelve a una app, se crea de nuevo la activity pero con otro estado.
 - Responsabilidad del programador guardar el estado de una activity

Ciclo de vida

- Activa (Running): La activity está en la pila, es visible y tiene el foco
- Visible (Paused): La activity es visible, pero sin foco.
- Parada (Stopped): La activity no es visible. El programador, si lo desea, ha de guardar el estado.
- Destruída (Destroyed): La actividad se acaba por invocar a finish()

Eventos/Callbacks

- onCreate (Bundle): Creación de la actividad. Inicialización de todos los elementos de la actividad. Bundle recibe el estado de la actividad
- onStart(): La actividad está a punto de ser mostrada al usuario
- onResume(): Se lanza cuando la actividad comienza a interactuar con el usuario. (p.e. Inicialización de música o animaciones)
- onPause(): La actividad está a punto de pasar a segundo plano
- onStop(): La actividad no es visible para el usuario
- onRestart(): La actividad vuelve a ser representada después de haber pasado por onStop()
- onDestroy(): La actividad es destruida.

Relación entre callbacks/eventos y ciclo de vida

