

# Activity

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

1

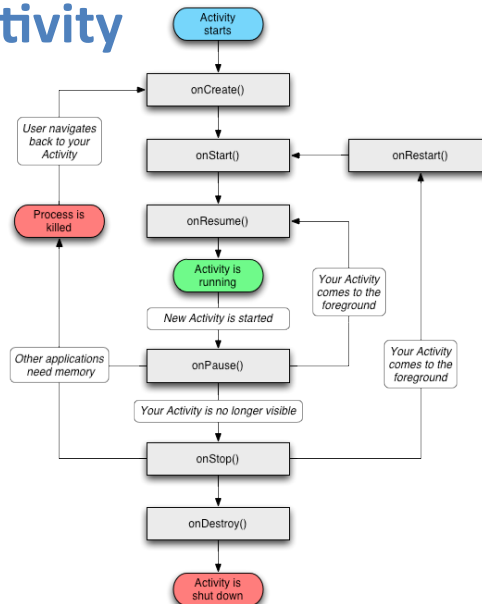
## Activity

- Una Activity
  - è realizzata con una classe java che estende `android.app.Activity`
  - rappresenta una singola schermata grafica della nostra applicazione
  - viene solitamente associata ad un'azione specifica che l'utente può fare
  - è si attiva se in primo piano
- Una applicazione contiene solitamente molte Activity
- Ogni Activity ha il compito di memorizzare e ripristinare lo stato delle sue variabili di istanza

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

2

## Stati di una Activity



Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

3

## Gestione dello stato

Ci sono due metodi per salvare e ripristinare lo stato:

- `onRestoreInstanceState`
  - chiamata tra `onResume` e `onCreate`
- `onSaveInstanceState`
  - chiamata prima di `onPause`

Es.

```

@Override
protected void onSaveInstanceState(Bundle outState) {
    super.onSaveInstanceState(outState);
    outState.putInt("counter", counter);
}

@Override
protected void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
    counter = savedInstanceState.getInt("counter");
    showCounterState();
}
  
```

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

4