

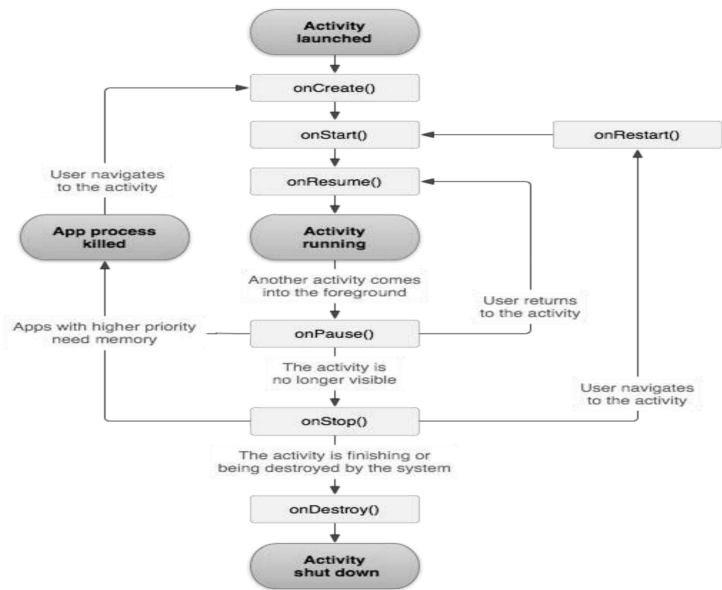


Activity Life Cycle – Siklus Hidup Activity

Guntur Maulana Zamroni
Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

<https://tif.uad.ac.id/>

- Aplikasi Android merupakan kumpulan dari beberapa *Activity* yang tergabung secara bebas antara *Activity* satu dengan yang lainnya, yang mana kumpulan tersebut memiliki satu *Activity* utama yang digunakan untuk memanggil *Activity* lainnya secara bertumpuk.
- Setiap *Activity* mendapatkan tampilan/layout sebagai antarmuka dengan user.
- Pendek kata, **di Activity inilah user interface ditampilkan**



method	deskripsi	penggunaan
<code>onCreate ()</code>	activity dimulai (tapi tidak terlihat ke user)	untuk inisialisasi code, mengatur layout (<code>setContentView ()</code>), initialize variabel, adapter dan lain-lain
<code>onStart ()</code>	activity terlihat ke user, tapi belum siap untuk proses interaksi.	untuk memonitor perubahan yang terjadi dalam UI. tapi jarang digunakan.
<code>onResume ()</code>	activity terlihat dan siap dipakai untuk interaksi dengan user.	untuk animasi, membuka akses eksklusif device seperti kamera dll.
<code>onPause ()</code>	activity berjalan di <i>background</i> dan berhenti berinteraksi ke user. ini bisa terjadi jika ada activity lain yang berjalan diatas activity tersebut.	untuk mengatur ulang/ menyimpan semua proses yang selesai dalam proses <code>onResume ()</code> .
<code>onStop ()</code>	activity tidak terlihat ke user	membatalkan semua proses yang ada pada <code>onStart ()</code> .
<code>onDestroy ()</code>	hampir sama seperti <code>onCreate ()</code> namun dalam arti sebaliknya. dipicu dengan <code>finish ()</code> pada class activity atau sistem membutuhkan tambahan memori.	pembersihan proses, misal jika ada activity berjalan di <i>background</i> maka dibuat berhenti.
<code>onRestart ()</code>	activity berhenti dan memulai lagi.	jarang di implementasikan.