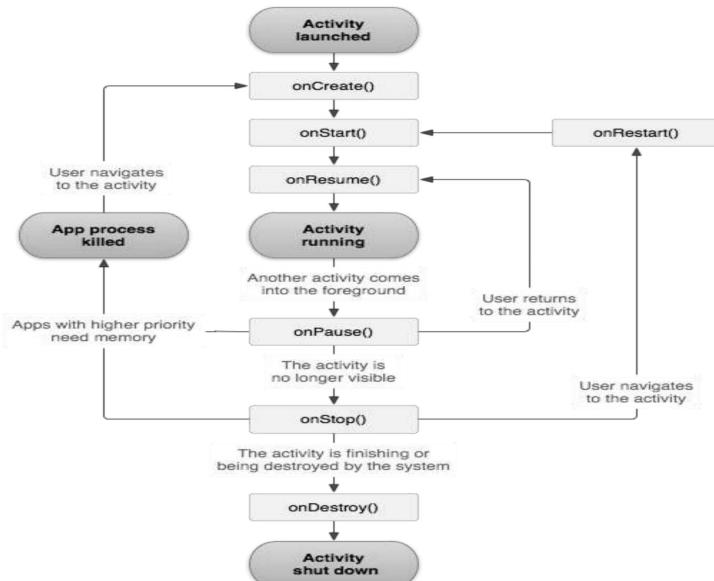


Activity Life Cycle – Siklus Hidup Activity

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 ditampung**

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.