

Big Hero Problem

Domingo De Abreu

Descripción

En el famoso INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SAN FRANSOKYO, Hiro está intentando adaptar Android a Baymax, de tal forma de programar nuevos ataques y estrategias de forma rápida, y así poder derrotar a sus enemigos.

Sin embargo, siendo Hiro el genio que es, le esta costando entender el concepto de *Activities* y cómo el cambio de orientación influye en las mismas (y cambian mucho de orientación cuando vuelan!).

Escuchando que en SYNERGY-GB estaban dando un curso de Android, Hiro mando un correo pidiendo que le hicieran un demo de cómo funcionan las actividades y su ciclo de vida. Además, también quiere que cuando se pase a otra actividad, se conecte a la web y muestre la formación de pelea del equipo.

Instrucciones

Para poder ayudar a Hiro con su petición, Ud. debe:

1. Implementar un contador que muestre la cantidad de veces que se llama cada función del ciclo de vida de una *Activity* y que lo muestre en la interfaz.
2. Hacer que se salve el estado de la actividad cada vez que se cambie de orientación, y mostrar los cambios en la cantidad de veces de cada función del ciclo de vida.
3. Añadir los permisos de internet para que la aplicacin muestre la formación de pelea del equipo.