Formas de Dividir informações entre Telas

* Enviar dados dentro de um Intent
* Campos Estáticos
* Hashmap ou WeakReferences
* Objetos de Persistencia (arquivos, sqlite, preferências compartilhadas)

**Via Intent**:

## Send data inside intents

Intent intent = new Intent(FirstActivity.this, SecondActivity.class);

intent.putExtra("some\_key", value);

intent.putExtra("some\_other\_key", "a value");

startActivity(intent);

E na segunda Activity

Bundle bundle = getIntent().getExtras();int value = bundle.getInt("some\_key");String value2 = bundle.getString("some\_other\_key");

É recomendável usar esse método se está se utilizando tipos nativos de dados como String, Inteiros etc..

**Campos Estáticos**

A ideia é parecida com a de um singleton, mas nesse caso você irá providenciar acesso para os dados:

public class DataHolder {

private static String data;

public static String getData() {return data;}

public static String setData(String data) {DataHolder.data = data;}}

Na activity lançada:

String data = DataHolder.getData();

**HashMap ou WeakReferences**

Ideia semelhante a anterior, mas permitindo que o garbage collector remova objetos não referenciados, ou seja, quando o usuário sai de uma activity:

public class DataHolder {

Map<String, WeakReference<Object>> data = new HashMap<String, WeakReference<Object>>();

void save(String id, Object object) {

data.put(id, new WeakReference<Object>(object));

}

Object retrieve(String id) {

WeakReference<Object> objectWeakReference = data.get(id);

return objectWeakReference.get();

}}

Antes de lançar a activity

DataHolder.getInstance().save(someId, someObject);

Dentro da activity lançada:

DataHolder.getInstance().retrieve(someId);

**Objetos de Persistência para o Disco**

A ideia é salvar dados no disco antes de lançar uma outra activity

*Vantagens***:** você pode lançar uma activity de outros lugares e se o dado

Já estiver “persistido” deve funcionar normalmente.

*Desvantagens:* Pode se tornar complexo e difícil de implementar, requer mais código e por consequência mais chances de gerar bugs. Também será mais lento.

Algumas formas de persistir objetos inclui:

* Salvar preferências compartilhadas
* Salvar em um banco de dados sqlite
* Salvar em um arquivo ( não recomendável)