

# Trabajando con las Actividades

¡Qué gusto encontrarte por acá nuevamente! **Las actividades son elementos importantes en el desarrollo de una aplicación en Android.** Ellas representan la forma de interactuar del usuario con un App. En este espacio entraremos en los detalles de una **actividad en el contexto del desarrollo en Android.**

Iniciamos familiarizándonos con la forma de operar con actividades en la construcción de nuestras aplicaciones. Una parte relevante de **las actividades son sus estados** y muy relacionado a ellos, el **ciclo de vida de una actividad**, desde su creación hasta su eliminación. El entendimiento de este proceso es necesario para construir aplicaciones que sean consistentes y robustas, además de que no fallen en el tiempo. Para navegar por las transiciones entre las etapas del ciclo de vida de la actividad, el sistema proporciona un conjunto básico de **seis controladores de eventos (callbacks): onCreate (), onStart (), onResume (), onPause (), onStop () y onDestroy ().**

Adicionalmente, cuando operamos con las actividades debemos estar en **capacidad de salvar y restaurar sus estados**, para evitar que se pierda información importante durante las transiciones de estados.

Uno de los aspectos que caracterizan la programación en Android es el poder invocar nuestras propias actividades o aquellas pertenecientes a otras aplicaciones. Para poder controlar esto, el sistema usa el **concepto de pila o back stack**. Básicamente las actividades se van apilando a medida que se llaman y desapilando a medida que son destruidas, en un esquema conocido como último en entrar, primero en salir.

Para cerrar esta unidad, **desarrollamos una aplicación con varias actividades (nuestras y de terceros)** que te permitirán comprender el proceso del manejo de interfaces en nuestro programa.

# Desarrollo de Aplicaciones Android

## 2 Trabajando con las Actividades

¡Bienvenido a clase!

1. Introducción Trabajando con las Actividades

### Lección 1: Acerca de las Actividades

1. Lectura: Introducción al Concepto de Actividad

2. Ejemplo: Muestra de las Actividades en una App

3. Actividad 1

4. Ejercicio 1

5. Ejemplo: Creación de una Actividad

durante las transiciones de estados.

Uno de los aspectos que caracterizan la programación en Android es el poder invocar nuestras propias actividades o aquellas pertenecientes a otras aplicaciones. Para poder controlar esto, el sistema usa el **concepto de pila o back stack**. Básicamente las actividades se van apilando a medida que se llaman y desapilando a medida que son destruidas, en un esquema conocido como último en entrar, primero en salir.

Para cerrar esta unidad, **desarrollamos una aplicación con varias actividades (nuestras y de terceros)** que te permitirán comprender el proceso del manejo de interfaces en nuestro programa.



## Objetivos de aprendizaje

1. Resumir el ciclo de vida de una actividad y sus estados correctamente.
2. Modificar los callbacks para ejecutar acciones específicas ante la ocurrencia de ciertos eventos en una aplicación.
3. Desarrollar actividades de una aplicación que invoquen a otras dentro de ella, tomando en cuenta sus posibles estados y su ciclo de vida.
4. Modificar una aplicación para que salve y restaure el estado de una actividad.