



A n d r o i d

Activities

Съдържание

- Стартиране на проект
 - Емулатор
 - Устройство
- Activities
- Intents
- Manipulating UI from Activity

как се стартира проект

С емулатор

- Стартирайте AVD Manager /иконка с телефонче/
- Създайте ново виртуално устройство
- Изберете му име, операционна система, Image /изберете x86 при възможност/, RAM /не повече от 700МБ/
- Стартирайте проекта от зелената стрелка
- Изберете устройството си в падащия списък на диалоговия прозорец

С устройство

- Инсталирайте подходящите драйвери за устройството ви
- Закачете го
- В настройките на устройството включете дебъг режима
 - Идете в настройки -> За телефона /About/
 - Кликнете 14 пъти върху модела на телефона
 - Идете в новопоявилата се опция Дебъг, включете я
- Стартирайте приложението
- На устройството потвърдете, че се доверявате на този компютър

activity

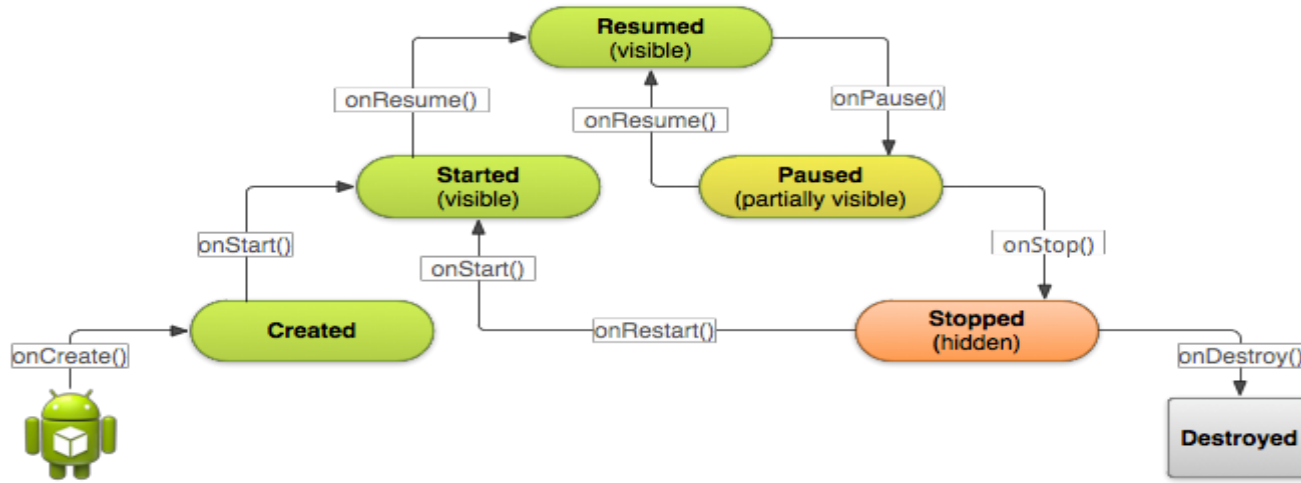
ОСНОВНО

- Едно активити отговаря за един екран в приложението
- Държи логиката за елементите на хмл-а към който е свързано
- Може да се възприема като “екран”
- Има жизнен цикъл
- Има анимация при стартиране и изчезване
- Пази се в историята, за да може да се извика, ако потребителя даде
Назад

Жизнен цикъл

- Когато се стартира едно активити, то извиква поредица от методи, които го поставят от несъществуващо в работещо състояние
- Когато активити се изключва или поставя на заден фон, друга поредица от методи се извиква, за да може то безопасно да приключи текущата си работа

<https://www.javatpoint.com/android-life-cycle-of-activity>



Употреба на методите

- `onCreate()` - за инициализиране на полетата, настройки, които е нужна да се направят само веднъж
- `onResume()` - възобновяване на настройки, които са били запаметени при преминаването на екрана във фонов режим
- `onPause()` - служи за записване на важни настройки за екрана, преди той да мине във фона, вика се когато пред текущото се появи диалогов прозорец или друг, полу-прозрачен екран и текущия екран все още се вижда или когато екрана започне да спира
- `onDestroy()` - екрана умира перманентно, трябва тук да се освободят всички ресурси, които са заети от него

Създаване

- За да създадем работещо Активити е достатъчно да наследим класа Activity
- След това може да Override-нем необходимите ни методи
- setContentView е метода, който указва, кой хмл да се зареди на екрана. Този метод се извиква в onCreate()
- Името на всяко активити трябва да завършва с думата Activity
- XML файловете, които описват активитита трябва да започват с activity_
- За да манипулираме елементи от ХМЛ-а използваме метода findViewById като му подаваме за параметър ид-то на елемента

Демо

- Създаване на екран
- Вземане и сетване на данни

intents

Що

- Intent е обект-съобщение, което се използва за да се извика действие от друг компонент на системата
- Има:
 - експлицитни интененти - задават кой компонент конкретно искат да се стартира
 - имплицитни интененти - задават само какво трябва да може компонента, който се стартира

```
Intent i = new Intent(this, NewActivity.class);
```

```
Intent intent = new Intent(MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
```

Екстри

- Всяко активити е стартирано с някакъв интент, който то може да види
- За това чрез интентите може да се предава информация
- Тя се записва с ключ и стойност
- Могат да се предават и цели обекти, но трябва да имплементират интерфейса Parcelable

```
Intent i = new Intent(this, NewActivity.class);
```

```
i.putExtra("key", 456);
```

Флагове

- При стартиране на ново активити могат да бъдат задавани определени действия на интеннта
- **FLAG_ACTIVITY_NO_HISTORY** - the starting activity is not kept in the history stack
- **FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION** - prevents the system from applying a transition animation to the activity
- **FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP** - clears all activities from the stack

```
Intent i = new Intent(this, NewActivity.class);
```

```
i.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP);
```

Стартиране на Активити

- `startActivity(intent);`
- `startActivityForResult(intent, resultCode);`
 - когато стартираното Активити приключи, се очаква то да даде резултат, който да бъде върнат в метода `onResult()` на стартиралото го активити
 - Резултата се подава чрез интенет

Демо

- Камера
- Форма



въпроси

Домашно

Вход

Това са три отделни
екрана

Въведете имената си

Име

Вход

При грешни данни, на полетата с
грешни данни се задава
`editText.setError("text");`

Детайли

Клавиатура само с

Години цифри

Адрес

Град

Дата на раждане

Продължи

Резюме

Иван Петров, 56
ул. Кокиче 17,
град Враца

Покажи адреса
на картата

Този бутон отваря
Google Maps с карта
центрирана върху
адреса

Домашно

- Гледайте следните видеа:
- <https://www.youtube.com/watch?v=wMo2O1oL5BQ&list=PLjsqymUqgpSTXtIngZCXRHEp8-FmDHHfL&index=33>
- https://www.youtube.com/watch?v=J0O0IVPL_wA&index=32&list=PLjsqymUqgpSTXtIngZCXRHEp8-FmDHHfL
- <https://www.youtube.com/watch?v=y2wFjIR986I&list=PLjsqymUqgpSTXtIngZCXRHEp8-FmDHHfL&index=40>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mLvGQ64jqWk&index=13&list=PLjsqymUqgpSTXtIngZCXRHEp8-FmDHHfL>

Ресурси

<http://developer.android.com/guide/components/intents-common.html>

<http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html>