Cambios de configuración

Cambios de configuración

- En esa parte seguimos el tutorial https://developer.android.com/training/basics/activity-lifecycle/recreating.html

- Creative Commons 2.5 https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/

Introducción

- Una actividad puede ser destruida:

1. Si el usuario presiona el botón *Back*.
2. Si la actividad invoca a *finish*();
3. Si la actividad ha estado inactiva por cierto tiempo y el sistema destruye actividades para recuperar memoria.
4. Al girar la pantalla. En este caso se vuelve a crear de forma inmediata.

Bundle

- Si la actividad se destruyó por falta de memoria o por girar la pantalla, es posible restaurar el estado a través de un objeto *Bundle*.
- Bundle guarda parejas key – value (clave – valor).
- Ej. (“nombre”, “Ana”), (“ciudad”, “Hermosillo”).
- Se necesita sobreponer *onSaveInstanceState*().
- Se invoca cuando la actividad pasa al background y se le pasa un objeto *Bundle*.
- Al recrear la actividad el Bundle se la pasa a *onRestoreInstanceState*() y a *onCreate*().

Ciclo de vida

Guardar el estado

```
static final String STATE_SCORE = "playerScore";
static final String STATE_LEVEL = "playerLevel";
...

@Override
public void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    // Save the user's current game state
    savedInstanceState.putInt(STATE_SCORE, mCurrentScore);
    savedInstanceState.putInt(STATE_LEVEL, mCurrentLevel);

    // Always call the superclass so it can save the view hierarchy state
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
}
```

Restaurar el estado

- Puede ser en *onCreate*()

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState); // Always call the superclass first

    // Check whether we're recreating a previously destroyed instance
    if (savedInstanceState != null) {
        // Restore value of members from saved state
        mCurrentScore = savedInstanceState.getInt(STATE_SCORE);
        mCurrentLevel = savedInstanceState.getInt(STATE_LEVEL);
    } else {
        // Probably initialize members with default values for a new instance
    }
    ...
}
```

Restaurar el estado

- O puede ser en *onRestoreInstanceState*().
- El sistema lo llama después de *onStart*().

```
public void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    // Always call the superclass so it can restore the view hierarchy
    super.onRestoreInstanceState(savedInstanceState);

    // Restore state members from saved instance
    mCurrentScore = savedInstanceState.getInt(STATE_SCORE);
    mCurrentLevel = savedInstanceState.getInt(STATE_LEVEL);
}
```