



Сначала добавим код для кнопки в `activity_main.xml` с помощью `<Button/>` и зададим ей параметры. Далее чтобы она работала нам необходимо написать определенный код. Для этого надо создать вторую активность, нажимаем ПКМ по файлу `MainActivity` выбираем `New -> Kotlin Class` и называем нашу новую активность, а в папке `layout` создаем новый файл `xml` и называем его так же. Связываем файлы и делаем так чтобы при нажатии кнопки открывалась вторая активность.