## 31장. 안드로이드 장면 전환 구현하기

* 장면 기반의 전환 : 사용자 인터페이스 레이아웃 변경을 애니메이션 처리하는 유연한 방법을 제공함.
* 두 레이아웃 리소스 파일이 나타내는 장면의 전환을 애니메이션 처리하는 방법을 배울 수 있었음.

## 32장. 플로팅 액션 버튼과 스낵바 사용하기

* 플로팅 액션 버튼과 스낵바 버튼은 안드로이드 5.0에서 소개된 머티리얼(material) 디자인 지침 중 하나임.
* 머티리얼 디자인은 3차원 공간의 입체감을 부여하는 메타포를 만들었다는 특징을 가짐.
* 머티리얼 디자인에서는 사용자에 대한 응답으로 앱이 생동감 있게 움직이는 애니메이션 개념을 가짐.
* 플로팅 액션 버튼은 앱의 사용자 인터페이스 화면 위애 떠다니는 버튼임.
* 스낵바 컴포넌트는 패널 형태로 정보를 보여주는 방법을 제공함.

## 33장. 탭 인터페이스 생성하기

* TabLayout의 사용법을 익힘
* ViewPager는 탭 사용자 인터페이스를 구현하기 위해 TabLayout 컴포넌트와 함께 사용하면 유용함.
* 탭 항목들은 텍스트나 이미지 또는 둘 다의 조합으로 나타낼 수 있음.
* 각 탭 항목을 선택했을 때 서로 다른 프래그먼트를 화면에 보여줄 수 있음.

## 34장. RecyclerView와 CardView 사용하기

* RecyclerView와 CardView는 함께 동작하여 스크롤 가능한 데이터 리스트를 사용자에게 제공함.
* 리스트 항목을 구성하는 기존 뷰가 스크롤되어 화면에서 벗어났을 때 새로운 뷰를 생성하는 대신 그것을 재활용함.
* 성능 향상은 물론이고 리스트에서 사용되는 리소스도 줄여주므로 많은 양의 데이터를 사용자에게 보여줄 때 특히 유용한 기능임.
* CardView 클래스는 연관된 데이터를 카드형태로 보여줄 때 사용함.