اول لازمه که به فایل activity\_main.xml مراجعه کنین و یک id برای TextView تون انتخاب کنین.

<TextView  
 android:id="@+id/message"  
 android:text="@string/hello\_world"  
 android:layout\_width="wrap\_content"  
 android:layout\_height="wrap\_content"/>

حالا کافیه برگردین به MainActivity.java و در قسمت onCreate این تغییرات رو بدین:

override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
 super.onCreate(savedInstanceState)  
 setContentView(R.*layout*.*activity\_main*)  
 message.text = "Hello Kotlin!"  
}

به لطف همکاری کاتلین با جاوا ما میتونین متدهای setter و getter رو به صورت خصیصه ای انجام بدیم.حالا بعدا بیشتر درباره خصیصه­ها صحبت میکنیم ولی اینجا اگه دقت کنین به جای message.setText() مستقیم مقدار جدید رو به text دادیم.درواقع کامپایلر خودش بعدا از متد جاوای واقعی استفاده میکنه و این عملکرد رو خراب نمیکنه! فقط خوبیش برای ما توسعه دهنده هاست که با راحتی بیشتر کارامون رو انجام میدیم.

یک چیز دیگه هم فراموش کردم بهتون بگم.کو findViewById ایمون؟ کاتلین در واقع این اجازه رو میده که ما نیازی به Bind کردن کد جاوامون با فایل xml نداشته باشیم و به صورت مستقیم و با استفاده از id به اون کامپوننت دسترسی داشته باشیم. اینجا هم تنها کاری که لازم بود انجام بدیم اینه که message رو صدا بزنیم.

حالا اگه برنامه رو اجرا کنیم متوجه خواهیم شد که برنامه به درستی کار میکنه و مقدار جدید رو نشون میده.