עקרונות לתכנות מונחה עצמים:

מושגי יסוד באנדרואיד:

1. Activity – מחלקה, מסך **מלא** באפליקציה. באפליקציה יש אפשרות ליותר מactivity אחד.
2. Service – מחלקה, שירות שרץ ברקע (thread) ללא תצוגה.
3. Broadcast Receiver – מחלקה, שירות שמפעיל מתודה **אם קראו לו.**
4. ContentProvider – אפשרות ליצירת גישה למידע לאפליקציה שלי או לאפליקציות אחרות.
5. Fragment – תמיד יהיה בתוך Activity, אפשר יותר מאחד בכל

Activity.

1. View – מחלקה, כל דבר שרואים!
2. Intent- מחלקה שתפקידה להחליף מסך באפליקציה.
3. Resources- תיקייה, משאבים של האפליקציה (תמונות).
4. Manifest – קובץ, הגדרות של האפליקציה.
5. R- קובץ,(**לא כותבים בו!!!)** קובץ ששומר את כל המשתנים ומאפשר מעבר מידע מ xml לג'אווה.
6. Build.Gradle – קובץ, הגדרות נוספות בדומה למניפסט ומגדיר איך ליצור קובץ APK.
7. Permissions – הרשאות, בתוך קובץ המניפסט (אבל לא רק).