1. Menus and preferences

* **Menu** là một thành phần giao diện người dùng phổ biến trong nhiều loại ứng dụng. Để cung cấp một trải nghiệm người dùng quen thuộc và nhất quán, nên sử dụng các API [Menu](https://developer.android.com/reference/android/view/Menu.html?hl=vi) để trình bày hành động người dùng và các tùy chọn khác trong hoạt động của mình.
* Bắt đầu với Android 3.0 (API mức 11), các thiết bị dựa trên nền tảng Android không còn phải cung cấp một nút Menu chuyên dụng nữa. Với sự thay đổi này, các ứng dụng Android cần tránh khỏi sự phụ thuộc vào bảng điều khiển menu 6 mục truyền thống này mà thay vào đó cung cấp một thanh hành động để trình bày các hành động người dùng thông dụng.
* Dùng onCreateOptionsMenu() để hiển thị menu
* Để bắt sự kiện khi một item trong menu được chạm vào dùng onOptionsItemSelected();
* Preferences : các file prefefences được dùng để lưu trữ và truy xuất thông tin ban đầu trong cặp <key, value> các biến string, integer, long, number…. Được sử dụng rộng rãi để có được thông tin từ người dùng như trong cài đặt, lưu trữ kết quả một trò chơi,..

1. Fragment

* Fragment là một phần của activity . Một fragment có thể chiếm một phần của màn hình hoặc toàn bộ màn hình hoặc cũng có thể hiển thị nhiều fragment cùng một lúc để tạo nên toàn bộ màn hình
* Fragment là một lớp java cộng với một file layout.xml
* Bởi vì nó có thể được tạo ra, được thêm vào màn hình , sau đó loại bỏ khỏi màn hình.. nên nó cũng có một vòng đời riêng của nó
* Nếu một activity chứa fragment chiếm toàn bộ màn hình, khi activity được tạo ra thì fragment cũng được tạo ra, khi activity dừng thì fragment cũng phải dừng . Nên có thể nói activityl lifecycle và fragment lifecycle có mối quan hệ chặt chẽ với nhau