**Petit Rapport de l’application :**

La MainActivity de l'application permet à l'utilisateur de saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe, et en cliquant sur le bouton "Soumettre", elle lance la SecondActivity, qui affiche le nom d'utilisateur et le mot de passe saisis dans la MainActivity. La langue de l'application peut également être modifiée en cliquant sur le bouton "Langue".

De plus, les méthodes du cycle de vie onStart, onResume, onPause, onRestart, onStop et onDestroy sont implémentées dans la MainActivity, et un message Toast est affiché à chaque étape pour indiquer l'état de l'activité.

Dans l'ensemble, l'application sert d'exemple de base pour montrer comment gérer l'entrée utilisateur, lancer des activités et implémenter les méthodes du cycle de vie dans les applications Android.

**Classes** :

AppCompatActivity : une classe de base pour les activités qui utilisent les fonctionnalités de la barre d'action de la bibliothèque de support. Elle permet de mettre en œuvre une barre d'action pour les versions d'Android qui ne la prennent pas en charge nativement.

EditText : une vue qui permet à l'utilisateur de saisir et de modifier du texte.

Button : une vue sur laquelle l'utilisateur peut cliquer ou appuyer pour effectuer une action.

ActionBar : une interface pour implémenter les fonctionnalités de la barre d'action, comme la fourniture d'un titre et de boutons de navigation.

AlertDialog.Builder : une classe pour créer des boîtes de dialogue avec un contenu et des boutons personnalisables.

Intent : un objet qui permet de communiquer entre les composants d'une application, comme le démarrage d'une nouvelle activité.

SharedPreferences : une interface pour stocker et récupérer des paires clé-valeur de types de données primitifs dans un fichier privé associé à une application.

**NB :**

**J’ai Uploadé une vidéo démonstrative de l’application**