1. Encapsulation(封裝)，物件導向原則之一，將功能與資料裝成一個物件，可以透過內部的標籤來決定外界可存取的資料，像是: private、package、protected、public

優點：

1. 相同功能，程式可以重複使用，變成模組的概念
2. 降低撰寫錯誤產生
3. 內部可以隱藏資料，不被外界更改
4. Enum(列舉)，利用關鍵字來做宣告，預設為int，可宣告byte、sbyte、short、ushort、int、uint、long、ulong，可以讓某些程式碼讀起來更輕鬆，像是

遊戲的上下左右判斷

enum class directions {  
 up,  
 down,  
 left,  
 right  
  
 }  
  
 fun main(args: Array<String>) {  
  
 *println*("name=" + directions.up.name)  
 *println*("name=" + directions.down.name)  
 *println*("name=" + directions.left.name)  
 *println*("name=" + directions.right.name)  
 }

result:

name=up

name=down

name=left

name=right

1. LinearLayout:線性方向的排版，有分垂直(Horizontal)跟水平(vertical)

RelativeLayout:相對性的排版，利用圖跟圖或字之間的將對位置去做排版

1. ConatraintLayout:

a.可以快速調整兩個物件之間的間隔

b.可以設定物件的長寬比

c.可以同時展現RelativeLayout跟LinearLayout的屬性

d.快速對齊物件

e.螢幕變換長寬時，會自動進行調整

->我們可以更有效率地將介面排版出來