

# 모바일프로그래밍기초

## - 안드로이드(Android) -

### 실습

## □ 기능/실습 4 - 해보기/실습

### ○ 실습 목적

- 사용자가 입력한 값을 다른 액티비티로 전달 및 사용자 입력값 처리 방법 습득

### ○ 해야 할 작업

- 기능/실습 4를 바탕으로 사용자 입력 정보를 전달할 수 있도록 구현
- 버튼의 글씨의 대소문자 구분 처리 및 EditText MultiLine 적용 등 위젯 속성 변경 방법 확인

### ○ 구현 예

