시작 전 궁금한 것

* Bundle은 무엇인가? – 클래스, 여러가지 타입의 값을 저장하는 Map 클래스
* 안드로이드에서 activity간에 데이터를 주고 받을 때 Bundle 클래스를 사용하여 데이터를 전송한다.
* Acitivity를 생성할 때 Bundle savedInstanceState 객체를 가지고 와서, activity를 중단할 때, savedInstanceState 메서드를 호출하여 임시적으로 데이터를 저장한다.

**Public void onCreate (Bundle savedInstanceState) { super.onCreate(savedInstancedState) } ;**

Tutorial 2에서 만든 것 – 계산기 만들기

* Xml 디자인을 통해서 간편하게 만들 수 있다.
* Id를 설정하여 logic을 조작할 수 있다.
* EditText number1 = (EditText) findViewById(R.id.number1); 🡪 R은 기본적으로 layout이라는 뜻을 가지고 있단다.
* EditText객체에 있는 값을 정수로 변환 – Integer.parseInt(number1.getText().toString());
* TextView 객체에 text 설정하기 – setText(Integer.toString(n1+ n2));
* xml에서 디자인에 어떤 작용을 했을 때, 반응이 일어나게 설정할 수 있다. 기본적으로는 onClick method
* android:onClick=”addClick”등과 같은 방식으로 설정할 수 있다.