# 定义

Application和Activity、Service同属系统组件。每当Android系统启动时，系统会自动创建一个Application对象，用于存储一些信息。通常情况下不需要指定Application对象，如果需要的话，可以扩展Application类，并在Manifest文件的application标签下注册。

# 用途

Application对象在一个应用中有且只有一个，它的生命周期是整个应用中最长的，因而可以利用它来完成一些数据传递、全局变量等操作。

注意，由于其生命周期是最长的，如果在里面存放过多数据的话非常浪费内存，容易引发OOM，因此在数据无用后应立即将其清除，大文件则应存储到本地。