

Application = Un ensemble d'activités, parmi ces activités on trouve une activité Principale (MainActivity).

- **Activity :**

- **Dynamique** : une classe java qui hérite **Activity**.
- **Statique** : interface utilisateur, elle décrite en **XML**.
- **setContentView(ID le fichier XML) :** elle permet de charger l'interface utilisateur, créer des objets java en utilisant la description XML.
- **findViewById(Le ID de l'objet) :** elle permet de récupérer une référence sur un objet de l'interface
TextView t1 ;
EditText t2 ;
T1 =(EditText)findViewById(R.id.**text1**)

Button : possède une propriété qui permet de définir la méthode java à exécuter lors de clique sur le bouton :

onClick : **nomMethode**

```
public void nomMethode(View v){  
//-----  
}
```