何か処理を Android で始めるにはボタンが必要です

1) ボタンはデザインからビジュアル的に配置できます。配置されたボタンは画面定義としてテキストファイルとして保存
されます。ボタンは、 という要素で記述され、それはそのまま Android で使用するクラス名です。
ボタンにはプロクラムから参照する為に ID が設定されますが、プログラム中では、 で修飾されます
2) ボタンをクラスのインスタンスとして取得するには、メインクラスのメソッドの ById を使用します
▼ 以下はヒントです(中には何も書かないで下さい)
クラス名 変数 = (クラス名)メインクラス名.this.[]ById([]. <i>ID</i> 名);
3) ボタンのインスタンスを取得したら、そのインスタンスの setOnClickListener メソッドを使ってイベントを作成します
setOnClickListener の引数は、一つだけ必要ですがこれは という処理が定義されていない
クラスのようなものを new して引数に渡します。そして、実際に処理を onClick メソッドをオーバーライド (Override)して記述します。
4) ボタンが押された事を確認する為に、開発中は というウインドウでメッセージを監視します。
そこに、プログラムからメッセージを出力するには、 System.out.println を使うか、または
▼ 以下はヒントです(中には何も書かないで下さい)
[ボタンのインスタンス].setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
@Override
public void onClick(View v) {
[]. <i>i</i> ("lightbox","メッセージ");
}
}) ;
5) 上記のような方法で処理を確認する他に、画面内下部にメッセージを出力する方法があります
その方法を実行するには、 クラスの static メソッドを使用します。
▼ 以下はヒントです(中には何も書かないで下さい)
[] 変数;
変数 = [].makeText(コンテキスト,"こんにちは",[].LENGTH_LONG);
变数.show();