2016-7-21

## 解决Eclipse中文乱码的四种方式

使用Eclipse编辑文件经常出现中文乱码或者文件中有中文不能保存的问题，Eclipse提供了灵活的设置文件编码格式的选项，我们可以通过设置编码 格式解决乱码问题。在Eclipse可以从几个层面设置编码格式：Workspace、Project、Content Type、File

本文以Eclipse 3.3（英文）为例加以说明：

1. 设置Workspace的编码格式：

Windows->Preferences... 打开"首选项"窗口，点击左侧导航树到General->Workspace，在右侧视图中找到“Text file encoding”选项设置，一种是默认（Default），另一种是从下拉列表中选择（Other）。Eclipse Workspace默认的编码方式是操作系统的编码格式，这跟操作系统的设置有关系；另外我们可以选择Other单选按钮，然后从按钮右侧的下拉列表中选 择需要的编码格式（GBK、ISO-8859-1、UTF-16、UFT-16 etc.）。

2. 设置Project的编码格式：

在 Workspace中新建的项目默认继承Workspace的编码设置，我们也可以单独更改某个项目的编码格式。右键点击工程，选择 Properties，打开项目属性设置窗口，左侧导航树选择Resource，在右侧视图中找到“Text file encoding”，两种设置项目的编码格式，默认选中的是“Inherited from container (XXX)”（注：XXX为Workspace设置的编码），我们也可以选择其他的编码格式，设置方式同Workspace。

3. 设置Content Type的编码格式：

有 时我们想使整个Workspace某种类型的文件保持同一种编码格式，这就需要用到Content Type设置来达到目的，具体方式如下：Windows->Preferences...打开"首选项"窗口，左侧导航树选择 General->Content Types，在右侧视图中选择Text->Java Source File，在最下侧有Default encoding输入框，手动输入编码格式，点击Update按钮使设置生效（切记啊！）。有两点需要注意一下：

a. 这个设置使Workspace所有项目下的相同类型的文件有相同的编码格式，改变项目的编码设置不影响项目中文件类型的编码设置；

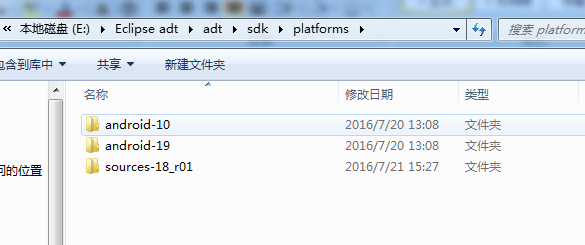
b. Default encoding是手动输入的，输入的编码名称要准确，否则在打开此类型文件时会显示Unsupported Character Encoding。

4. 设置File的编码格式：

我 们还可以单独设置某个文件的编码格式，一种是通过在文件中设置编码格（如：'charset=UTF-8'）,还可以通过文件属性设置。右键点击某一文 件，选择Properties，打开文件属性设置对话框，右侧导航树选择Resource，在右侧视图中通过“Text file encoding”选择设置文件的编码格式。

(http://blog.csdn.net/yangqicong11/article/details/10491389)

## 查看源码时遇到的问题

今天在看android源码时候，发现没有关联上，于是一番操作后关联上相关的文件（文件夹），但是居然不行，试了很多次，无论是用文件还是用文件夹，都没找到原因。后来发现是关联的文件夹里面没有对应的东西（.java文件），于是重新下了一个sources-18-r01，如下  


终于可以了。回想一下，如果开始直接在上面两个包中，搜索后缀名为.java的文件，发现没有相应的文件，就可以直接新下载一个，不用浪费时间在根本没有的东西上了（本来就没有，还以为是操作出现了瑕疵）。

2016-7-22

## 静态语句块

static{}(即static块)，会在类被加载的时候执行且仅会被执行一次，一般用来初始化静态变量和调用静态方法, 因为在虚拟机的生命周期中一个类只被加载一次；又因为static{}是伴随类加载执行的，所以，不管你new多少次对象实例，static{}都只执行一次。

## Android 开发习惯

（来自网络：http://www.zhihu.com/question/27227425）

作者：漫步  
链接：http://www.zhihu.com/question/27227425/answer/35973793  
来源：知乎  
著作权归作者所有，转载请联系作者获得授权。

受一个朋友邀请来回答这问题，以上各位都回答得很不错，不过对于一个Android开发新手来说，能有更详细的答案那可能会更有帮助。以下内容是来自eoe的一个网友的回答，但现在已经找不回那个帖子，文字已经珍藏起来。感谢原著作者的。

一、Android编码规范  
1.java代码中不出现中文，最多注释中可以出现中文；  
2.局部变量命名、静态成员变量命名：只能包含字母，单词首字母出第一个都为大写，其他字母都为小写；  
3.常量命名：只能包含字母和\_，字母全部大写，单词之间用\_隔开；  
4.layout中的id命名：命名模式为：view缩写\_模块名称\_view的逻辑名称  
view的缩写详情如下  
LinearLayout：ll  
RelativeLayout:rl  
TextView:tv  
ImageView:iv  
ImageButton:ib  
Button:btn  
5.activity中的view变量命名  
命名模式为：view缩写+逻辑名称  
建议：如果layout文件很复杂，建议将layout分成多个模块，每个模块定义一个moduleViewHolder，其成员变量包含所属view  
6.strings.xml中的id命名：

命名模式：activity名称\_功能模块名称\_逻辑名称 activity名称\_逻辑名称 common\_逻辑名称  
strings.xml中，使用activity名称注释，将文件内容区分开来  
7.drawable中的图片命名  
命名模式：activity名称\_逻辑名称/common\_逻辑名称  
7.styles.xml：将layout中不断重现的style提炼出通用的style通用组件，放到styles.xml中；  
8.使用layer-list和selector  
9.图片尽量分拆成多个可重用的图片  
10.服务端可以实现的，就不要放在客户端  
11.引用第三方库要慎重，避免应用大容量的第三方库，导致客户端包非常大  
12.处理应用全局异常和错误，将错误以邮件的形式发送给服务端  
13.图片的.9处理  
14.使用静态变量方式实现界面间共享要慎重  
15.Log(系统名称 模块名称 接口名称，详细描述)  
16.单元测试（逻辑测试、界面测试）  
17.不要重用父类的handler，对应一个类的handler也不应该让其子类用到，否则会导致message.what冲突  
18.activity中在一个View.OnClickListener中处理所有的逻辑  
19.strings.xml中使用%1$s实现字符串的通配  
20.如果多个Activity中包含共同的UI处理，那么可以提炼一个CommonActivity，把通用部分叫由它来处理，其他activity只要继承它即可  
21.使用button+activitgroup实现tab效果时，使用Button.setSelected(true)，确保按钮处于选择状态，并使activitygroup的当前activity与该button对应  
22.如果所开发的为通用组件，为避免冲突，将drawable/layout/menu/values目录下的文件名增加前缀  
23.数据一定要效验，例如  
字符型转数字型，如果转换失败一定要有缺省值；  
服务端响应数据是否有效判断；

二、Android性能优化  
1.http用gzip压缩，设置连接超时时间和响应超时时间  
http请求按照业务需求，分为是否可以缓存和不可缓存，那么在无网络的环境中，仍然通过缓存的httpresponse浏览部分数据，实现离线阅读。  
2.listview 性能优化  
1).复用convertView  
在getItemView中，判断convertView是否为空，如果不为空，可复用。如果couvertview中的view需要添加listerner，代码一定要在if(convertView==null){}之外。  
2).异步加载图片  
item中如果包含有webimage，那么最好异步加载  
3).快速滑动时不显示图片  
当快速滑动列表时（SCROLL\_STATE\_FLING），item中的图片或获取需要消耗资源的view，可以不显示出来；而处于其他两种状态（SCROLL\_STATE\_IDLE 和SCROLL\_STATE\_TOUCH\_SCROLL），则将那些view显示出来  
3.使用线程池，分为核心线程池和普通线程池，下载图片等耗时任务放置在普通线程池，避免耗时任务阻塞线程池后，导致所有异步任务都必须等待  
4.异步任务，分为核心任务和普通任务，只有核心任务中出现的系统级错误才会报错，异步任务的ui操作需要判断原activity是否处于激活状态  
5.尽量避免static成员变量引用资源耗费过多的实例,比如Context  
6.使用WeakReference代替强引用，弱引用可以让您保持对对象的引用，同时允许GC在必要时释放对象，回收内存。对于那些创建便宜但耗费大量内存的对象，即希望保持该对象，又要在应用程序需要时使用，同时希望GC必要时回收时，可以考虑使用弱引用。  
7.超级大胖子Bitmap  
及时的销毁(Activity的onDestroy时，将bitmap回收)  
设置一定的采样率  
巧妙的运用软引用  
drawable对应resid的资源，bitmap对应其他资源8.保证Cursor 占用的内存被及时的释放掉，而不是等待GC来处理。并且 Android明显是倾向于编程者手动的将Cursor close掉  
9.线程也是造成内存泄露的一个重要的源头。线程产生内存泄露的主要原因在于线程生命周期的不可控  
10.如果ImageView的图片是来自网络，进行异步加载  
11.应用开发中自定义View的时候，交互部分，千万不要写成线程不断刷新界面显示，而是根据TouchListener事件主动触发界面的更新

三、Android UI优化  
1.layout组件化，尽量使用merge及include复用  
2.使用styles，复用样式定义  
3.软键盘的弹出控制，不要让其覆盖输入框  
4.数字、字母和汉字混排占位问题：将数字和字母全角化。由于现在大多数情况下我们的输入都是半角，所以 字母和数字的占位无法确定，但是一旦全角化之后，数字、字母的占位就和一个汉字的占位相同了，这样就可以避免由于占位导致的排版问题。  
5.英文文档排版：textview自动换行时要保持单词的完整性，解决方案是计算字符串长度，然后手动设定每一行显示多少个字母并加上‘n‘  
6.复杂布局使用RelativeLayout  
7.自适应屏幕，使用dp替代pix  
8.使用android:layout\_weight或者TableLayout制作等分布局  
9.使用animation-list制作动画效果

四、其他的一些Android开发建议

1.跟上时代的步伐，把Eclipse换成Android Studio，把SVN换成Git，这当然要适合项目开发属性的需要，Git学习中文网站：[https://git-scm.com/book/zh/v2](//link.zhihu.com/?target=https://git-scm.com/book/zh/v2" \t "_blank)

2.勤做总结，推荐使用印象笔记，把一些懂的经验总结起来，把还不懂的文章挂里面，有时间就慢慢消化；

3.定期code review，不断迭代，你总会发现一些不合理的代码，或者需要优化的地方。

4.关注一些知名的技术大V或网站，里面许多东西值得你去消化，推荐：[Android 开源项目集合](//link.zhihu.com/?target=http://www.codekk.com/" \t "_blank)，[http://tech.meituan.com/](//link.zhihu.com/?target=http://tech.meituan.com/" \t "_blank)，[stormzhang](https://www.zhihu.com/people/stormzhang)，但总归来说，去Android官网或者参考一份Java API文档虽说枯燥，但熟悉之后，你会有更大的进步。

5.如想更深入了解可阅读珍藏许久的文章：[Android应用程序开发以及背后的设计思想深度剖析](//link.zhihu.com/?target=http://www.uml.org.cn/mobiledev/201211063.asp%231" \t "_blank)

6.如果你公司没有强大的测试团队，发布应用前最好把应用放到测试平台去测测，比如云测之类的；

7.取应用包名的时候切忌取太容易重复的，如果同款手机已经有该包名，那么会因为签名不同而导致安装不上，这也怪中国安卓市场太多，无法像Google Play那样进行包名审核。

## 如何看懂android源码

1.首先看AndroidManifest.xml告诉你主activity service receiver contentprovider,

2.根据生命周期去看主activity的操作，对其它类的初始化 调用等 主要是oncreate onstart 不要太关注细节

3.再去看看其它类的实现，看看是否有继承原生的类 实现原生的接口，这个时候就是百度 官方文档 或者源码 查查这个类干什么的 有什么方法

4.看个大概理一下代码的结构，分析一下 比如说输入法 主要有键盘容器 按键区 候选区 键盘 按键

5.细节上加Log打印信息 看看自己的理解 修改bug

6.剩下的事情就是你可以考虑一下自己能怎么实现，哪个部分可以优化

如果单论一个简单工具型app来看的话，剥除layout xml等布局文件，整个项目代码量应该在5w-10w档次，更何况Android每个界面独自为Activity，首先看AndroidManifest.xml文件就可以对整个项目有大概了解有哪些Activity View Service，然后由点带面·~~

按照楼主描述就是新手刚入门，如果不是公司项目的话，建议仿照你要看的Android项目来自己实现一个，这样时间成本虽然更大，但是对项目掌握 学习更好。

如果是公司项目，那就加班去加断点看代码啊，还用问吗

——————————————————————————————————————

比如简单地实现一些material design，了解一些简单地开源项目，简单了解一些常用库的功能和用法。然后github上找别人比较简单地项目，比如简单的天气，新闻，笔记类项目，大神的项目就先别想，找些同样初学的人做的项目，我看的是第一个仿知乎日报的项目，叫做Kuaihu，想看的github上搜索去吧，这之前还看了下吴小龙的androidmvpsample，也在github有，画一个小时弄懂的才看kuaihu。kuaihu看了两天，结构还是比较清楚，注意各个类的继承和接口关系，然后看manifest找到主活动，然后从主活动看起，看它怎么加载界面，怎么加载数据。怎么把各种界面连接起来，其实无非就是一些点击事件，顺着这些点击事件，找下一个界面，难的应该是加载数据这一块，就是网络，图片，adapter，数据库的各种裙带关系。看着理解吧，不过话说回来，最终还是多花点时间多有点耐心，硬啃下来吧

2016-7-25

## Android System.out.println在控制台无输出

java中一般打印方法为System.out.println("");如果程序没问题，要打印的内容会在控制台显示。

但在Android平台，调用System.out.println("")函数，即使程序正确，也不会在控制台显示。不过可以在LogCat中查看。Android自身提供的打印方法是Log.v,引入android.util.Log 即可使用。查看打印的字符也不在console面板，而在Log面板上，可以选择ide右上角debug模式，查看Log面板。

2016-7-28

## 在debug时出现source not found

在eclipse adt 中debug调试一个android项目时，总是提示source not found（进入了类ActivityThread.java这个类中，但是这个类找不到），网上找了很多原因，都没用，给出的解决方法大多如下：

方法a：

Debug 视图下

-》在调试的线程上 右键单击

-》选择Edit Source Lookup Path

-》选择Add

-》选择Project

-》选择正在调试的project

选择相应的Project 进行OK确定即可

方法b：

1.将工程目录下的.metadata\.plugins\下的 org.eclipse.debug.core和org.eclipse.debug.ui目 录删除

2.重启eclipse即可

方法c：

<http://stackoverflow.com/questions/1960158/eclipse-debugging-source-not-found>

方法d（最后解决问题的方法）：

<http://zhidao.baidu.com/question/1689479740656221868.html?fr=iks&word=activitythread.performlaunchactivity%28source+not+found%29&ie=gbk>

“提示source not found的时候，它会提示你是否查找的，你把放源代码的目录再告诉它一遍，它就能找到了，就是这么变态”

经过摸索，在方法a中，选择add之后，不要选择project

Debug 视图下

-》在调试的线程上 右键单击

-》选择Edit Source Lookup Path

-》选择Add

-》选择“File System Dicrionary”的选项（具体记不清了），然后选择相应的文件夹，把有源码的文件夹的地址放上就OK了，笔者的文件夹为E:\Eclipse adt\adt\sdk\platforms\android-19-，就是我们要看源码时配置的地址。这时候，我们就很困惑了，配源码时不是已经配置过一次了吗，为什么还要在配一次，原因正如一位网友所说，因为“它变态”！（Annoying for hours）