// 取得螢幕解析度

DisplayMetrics dm = new DisplayMetrics();

activity.getWindowManager().getDefaultDisplay().getMetrics(dm);

int vWidth = dm.widthPixels;

int vHeight = dm.heightPixels;

LinearLayout ll = (LinearLayout)dialog.findViewById(R.id.lldialog);

ll.getLayoutParams().width=(int)(vWidth\*0.9);

下面的程式碼即可獲取螢幕的尺寸。  
在一個Activity的onCreate方法中，寫入如下程式碼

DisplayMetrics metric = new DisplayMetrics();   
   getWindowManager().getDefaultDisplay().getMetrics(metric);   
   int width = metric.widthPixels;     // 螢幕寬度（畫素）   
   int height = metric.heightPixels;   // 螢幕高度（畫素）   
   float density = metric.density;      // 螢幕密度（0.75 / 1.0 / 1.5）   
   int densityDpi = metric.densityDpi;  // 螢幕密度DPI（120 / 160 / 240）

在一個低密度的小屏手機上，僅靠上面的程式碼是不能獲取正確的尺寸的。比如說，一部240×320畫素的低密度手機，如果執行上述程式碼，獲取到的螢幕尺寸是320×427。所以，需要在工程的AndroidManifest.xml檔案中，加入supports-screens節點，具體的內容如下：

<supports-screens   
   android:smallScreens=”true”   
   android:normalScreens=”true”   
   android:largeScreens=”true”   
   android:resizeable=”true”   
   android:anyDensity=”true” />

這樣的話，當前的Android程式就支援了多種解析度，那麼就可以得到正確的物理尺寸了

import android.app.Activity;   
import android.os.Bundle;   
import android.util.DisplayMetrics;   
import android.widget.TextView;   
public class TextCanvasActivity extends Activity {   
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {   
          super.onCreate(savedInstanceState);   
        //setContentView(new MyView(this));   
             
        //定義DisplayMetrics 物件     
         setContentView(R.layout.main);     
         DisplayMetrics  dm = new DisplayMetrics();     
        //取得視窗屬性     
         getWindowManager().getDefaultDisplay().getMetrics(dm);     
           
        //視窗的寬度     
         int screenWidth = dm.widthPixels;     
          
        //視窗高度     
         int screenHeight = dm.heightPixels;            
         TextView textView = (TextView)findViewById(R.id.tv1);            
         textView.setText(“螢幕寬度: ” screenWidth “\n螢幕高度： ” screenHeight);    
    }   
}

藉著幾行程式碼來取得手機螢幕的解析度，當中的關鍵為DisplayMetrics類別應用。

**example0305.java**

import android.app.Activity;  
import android.os.Bundle;  
import android.util.DisplayMetrics;  
import android.view.Window;  
import android.view.WindowManager;  
import android.widget.TextView;

public class example0305 extends Activity {  
/\*\* Called when the activity is first created. \*/  
@Override  
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    requestWindowFeature(Window.FEATURE\_NO\_TITLE);   //全螢幕設定  
    getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG\_FULLSCREEN,   
    WindowManager.LayoutParams.FLAG\_FULLSCREEN);  
    setContentView(R.layout.main);  
  
    DisplayMetrics metrics = new DisplayMetrics();    
    getWindowManager().getDefaultDisplay().getMetrics(metrics);  
  
    TextView TextView1 = (TextView)findViewById(R.id.TextView01);  
    TextView1.setText("手機銀幕大小為 "+metrics.widthPixels+" X "+metrics.heightPixels);  
  }  
}

**main.xml**

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
android:orientation="vertical"  
android:layout\_width="fill\_parent"  
android:layout\_height="fill\_parent"  
>  
<TextView  
android:layout\_width="fill\_parent"  
android:layout\_height="wrap\_content"  
android:id="@+id/TextView01"  
android:textSize="20sp"  
/>  
</LinearLayout>