1. Drawable xml的selector要求View设置点击事件才会触发 clickable=true
2. Choreographer.getInstance().postFrameCallback 在下一帧执行，与activity生命周期无关，如果有循环需要手动停止
3. 如果在View的onDraw和onComputeScroll中调用invalidate，会导致进入的activity回收延迟10s左右。
4. Canvas drawLine如果线条宽度小于1px 有可能不显示，可以用宽度=1px和alpha<255来模拟极细线条。
5. PopupWindow在Api <=21时需要设置宽高才能显示。
6. tools:node=””用来解决manifest合并问题，保留、替换、删除等
7. 在View的onDraw里面绘制：直接用canvas绘制和new一个Canvas绘制是不同的，具体表现在Paint的PorterDuffXfermode规则。
8. app:layout\_scrollFlags，CoordinatorLayout，AppBarLayout的app:layout\_behavior可以给多个View设置值为：AppBarLayout$ScrollingViewBehavior。只有这个View本身是，或者包含NestedScrollView、RecyclerView控件才能联动。
9. LiveData，activity只会在onResume后接受最后一个参数，如果在onCreate时连续调用了setValue，只会在OnResume接受到最后一个参数。
10. Activity显示为窗口模式，只需要给我们的 Activity 配置如下属性即可。 android:theme="@android:style/Theme.Dialog"
11. 用Kotlin中的Sequence来进行filter map coun等操作比用List的扩展方法要高效