

Application

1,是Android框架的一个系统组件，存储系统的一些信息。

2, 可供application进行数据传递。

可以通过HashMap进行Activity之间数据传递。

记得数据传递完成之后，把存放在application的HashMap中的数据remove掉，以免发生内存的泄漏。

数据传递方式:

1.基于消息的通信机制 Intent ---boudle ,extra

数据类型有限，比如遇到不可序列化的数据Bitmap,InputStream, 或者LinkedList链表等等数据类型就不太好用。

2. 利用static静态数据， public static成员变量;

3.基于外部存储的传输， File/Preference/ Sqlite ， 如果要针对第三方应用需要Content Provider

4.基于IPC的通信机制

context 与Service之间的传输，如Activity与Service之间的通信，定义AIDL接口文件。

5. 基于Application Context