

所以到最后归根结底,需要自定义视图时,如果是深度自定义(也就是说

在这个方法中画而是在drawBackground和drawForeground中画

需要自己来画这个控件的话), 那就需要实现这个onDraw方法, 然后在 这个方法内把内容画到参数传过来的画布上,打个比方如果系统没有定义 一个TextView,那要我们自己实现的话,那就是定义一个控件继承自 View, 然后就是开始在参数canvas中draw我们的文字