

Android

Att skapa snygga appar med bra flyt

Egna View-subklasser aka "Custom Views"

Svårt att göra ordentligt!

Alokera/instansiera ALLT i konstruktorn (typ...)

Touch events

Rita bara om det som måste ritas om!

Om möjligt, animera lager istället för vyer

Hantera alla configurationer

Hantera alla olika inputs (fingrar, mus, trackball)

Ritning

Använd inte `invalidate()`, använd `invalidate(Rect)`

Rita inte saker ovanpå varandra

Att rita saker till en bitmap först kan ibland vara att föredra då man har ett stort antal draw anrop

`dispatchDraw()` vs `onDraw()`

se:

<http://corner.squareup.com/2012/07/smooth-signatures.html>

KOD

Touch events

Spara inte referencer till MotionEvent, kopiera dom

Använd ViewConfig värden

hantera både action_cancel och action_up

dispatchTouchEvent()

interceptTouchEvent()

onTouchEvent()

KOD

Andra optimeringar

Följ adapter paradigmet

Återanvänd object

Initiera object som då vyn är i vila

Undvik 3d animeringar innan honeycomb

Debug verkt yg

Sysrtrace

Traceview

Hierarchy viewer

EXEMPEL

Frågor?