个人体会

为期一个月的CanTool开发项目已经结束，对于这一个月的工作内容进行总结。

首先针对技术方面，开始根据较为规范的设计方式进行设计以及实现，具有较为明确的团队分工，开发者，前端页面设计，后台开发者以及团队管理者。在开发Android应用的过程中，使用到Activity，Service，Broadcast以及SQLite数据库，开始对Android开发有了一个较为全新的认识，对于开发架构的设计、设计模式的设计，开始逐渐得到落实。

就Android开发而言，其功能的本质和Java开发的区别不大，主要使用的方法比如：SQL语句，文件存储，I/O流以及一些基本的语句都是Java中会经常使用到的，然而其不同之处在于如何能在手机有限的内存中，合理使用其的运行机制从而使得有限的手机内存空间得到充分的利用，就数据库而言，其运用的是SQLite数据库属于轻量级数据库（文件型数据库）在调用时，很像对文件进行存储，但是由于能够使用SQL语句使得这种数据存储的方式极为方便和快捷，然而手机不同于PC的地方在与其独特的用户体验，即人家交互时页面的变化，这个较为不同，对于初学者的我来说，个人避实击虚，躲避了需要长时间进行修炼的页面内容，转而仅仅使用原生的控件，通过合理的构思和堆列让简单的控件得到较为合理的运用，在过程中，Adapter是会经常使用的内容。

这个概念，类似于Java中的Adapter设计模式，对于控件来说，硬件显示和软件代码数据是不能直接进行交互的，于是，我们需要通过使用适配器模式将2者进行紧密的连接，从而变繁为简，最常使用的适配器模式是ArrayAdapter<String>,SimpleAdapter以及BaseAdapter三者，然而“师傅领进门，修行在个人”，每一种适配器都有自己独特的适配方式，可以通过不同的重写方式，使之按照我们想要的方式进行表现。

除此之外，对于数据的溢出问题需要进行注意，手机的内存有限，临时内存只有6m，如何能够有效地利用好这有限的资源，主Activity在超过6秒的数据加载以后就会出现异常，从而使得手机的存储信息难以正常使用，此时就需要我们另开一个线程，然而当线程很多时就需要编写线程池来对线程进行管理，但是线程池的编写需要一定的水平和功力，但是这种功力需要长时间的培养，于是我们就需要声明并使用Service，将其作为专门处理数据的部件，由于其声明在主Activity但是又可以脱离其中，所以具备了更强的灵活性以及延展性。

于是乎，对于Android程序的开发很多时候需要将service作为中间控制层进行使用。

技术纵然是编程的关键，管理也不可忽视，代码的管理很必要，人的管理也必不可少，使得组员具有良好的合作精神、责任感以及冲锋的意识是至关重要的一步。因此，团队协作需要进行磨合以及互相感染。

李聿轩

2017218028