**活动的基本用法**

活动：一种包含用户界面的组件，主要用于和用户交互。

**创建活动**

**创建和加载布局**

引用布局文件的方法：setContentView();

**3. 在AndroidMainfest.xml中进行注册**

1) 所有活动都要在AndroidMainfest.xml中进行注册才能生效；

2) 活动注册声明应该放在<application>标签中，通过<activity>标签来对活动进行注册；

3)注册活动后 ，应该为程序配置主活动

在<activity>标签内部加入<intent-filter>标签，并且在此标签中添加<action android: name = "android.intent.action.MAIN"/>和<category android:lable = "blabla....."可指定活动标题内容；

☐ Toast(Andorid 系统提供的一种提醒方式),参考书籍P37;

☐ 在活动中使用Menu,参考书籍P38;

☐ 销毁一个活动，使用finish();

**4.使用Intent在活动之间穿梭**

显式Intent

（**扩**：Intent 是Android程序各组件之间进行交互的一种重要方式，不仅可以指明当前组件要执行的动作，还可以在不同组件之间传递数据。大致分显式Intent和隐式Intent）

1）Activity类提供了一个startActivity()方法，用于启动，接收一个Intent参数；

2）Intent有多个构造函数的重载，其中一个是Intent(Context pacageContext,class<?> cls);此构造函数接收两个参数，Context要求提供一个启动活动的上下文，Class则指定想要启动的活动；

隐式Intent

1）<activity>标签下配置<intent-filter>内容，可以指定当前活动能够响应的action和category；

2）在<action>标签指明活动可以响应的action；

<category>标签包含一些附加信息，更加精确指明了能够响应的Intent中还可能带有的category；

☐ **注意：**只有<action> 和<category>中的内容同时匹配上Intent中指定的action和category时，这个活动才能够响应Intent。

☐ **扩：调用系统浏览器**

指定Intent的action是Intent.ACTION\_VIEW，这是一个Android系统内置的动作，其常量值为android.intent.action.VIEW;

通过Uri.parse()的方法，将一个网址字符串解析成一个Uri对象；

再调用setData()方法将Uri对象传递进去；

与此对应,可在<intent-filter>标签中配置一个<data>标签用于更加精确地指定当前活动能够响应什么类型的数据，如下：

android: scheme 用于指定数据的协议部分，如http部分；

android: host 用于指定数据的主机名部分，如www.baidu.com；

android: part 用于指定数据的端口部分，一般都是跟随主机名之后；

android: path 用于指定主机名和端口之后的部分，如一段网址域名之后的内容；

android; mimeType 用于指定可以处理的数据类型，允许使用通配符的方式进行指定；