

MICROOH 麦可网

Android-从程序员到架构师之路

出品人：Sundy

讲师：高焕堂（台湾）

<http://www.microoh.com>

B04_a

SurfaceView的UI多线程(a)

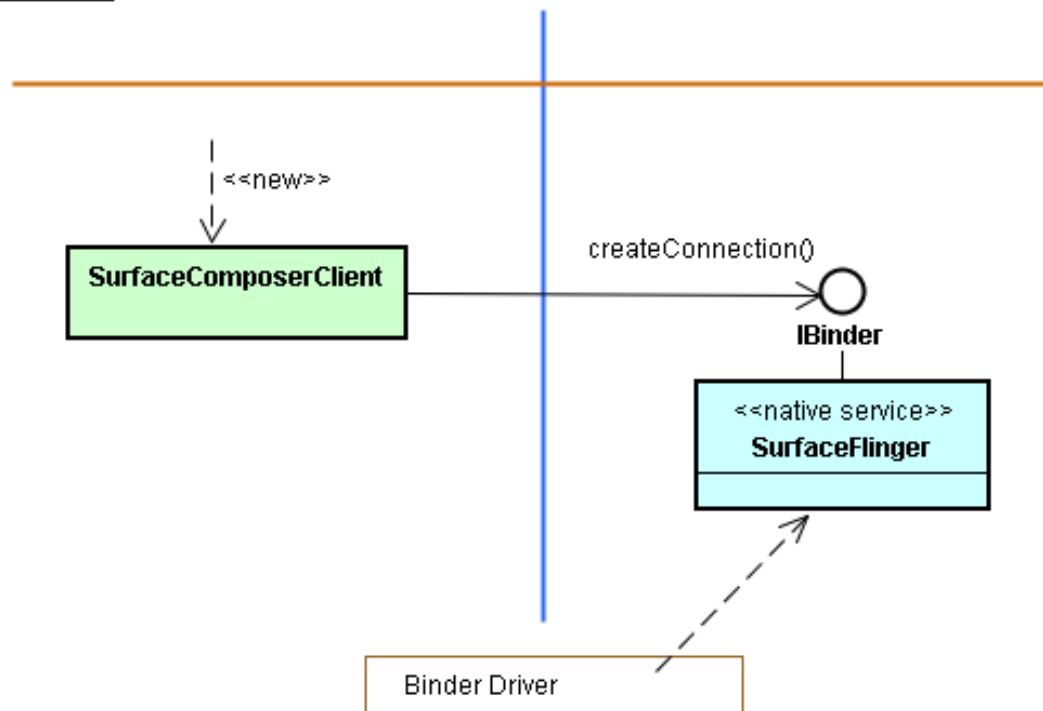
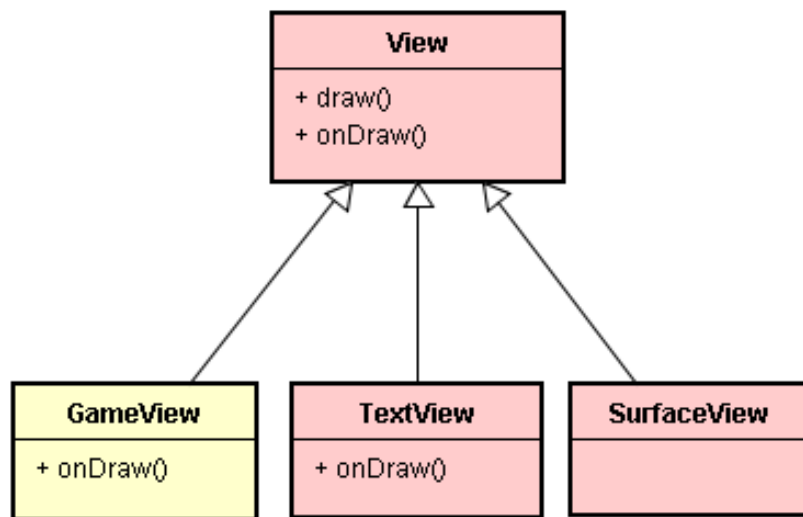
By 高煥堂

内容

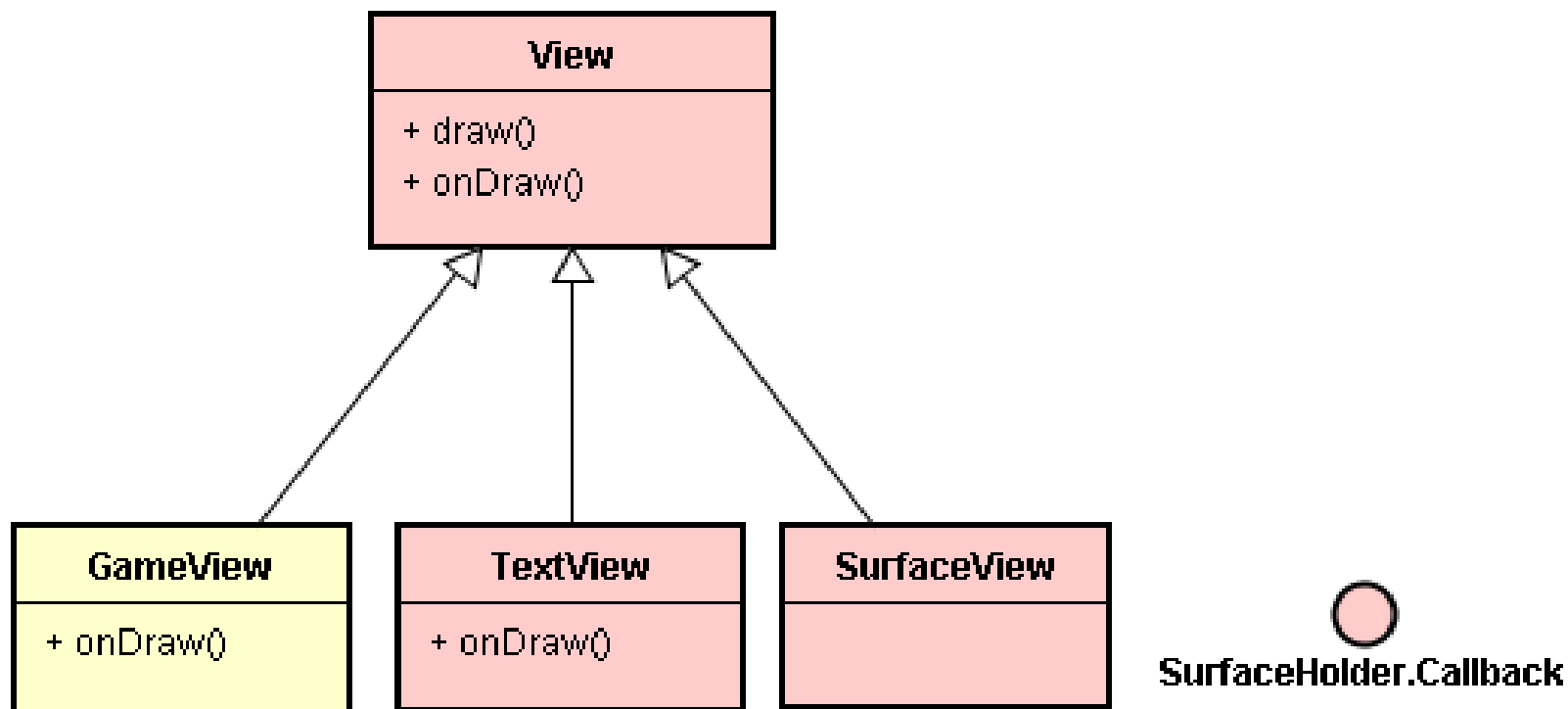
1. View与SurfaceView之区别
2. 使用SurfaceView画2D图

1、View与SurfaceView之区别

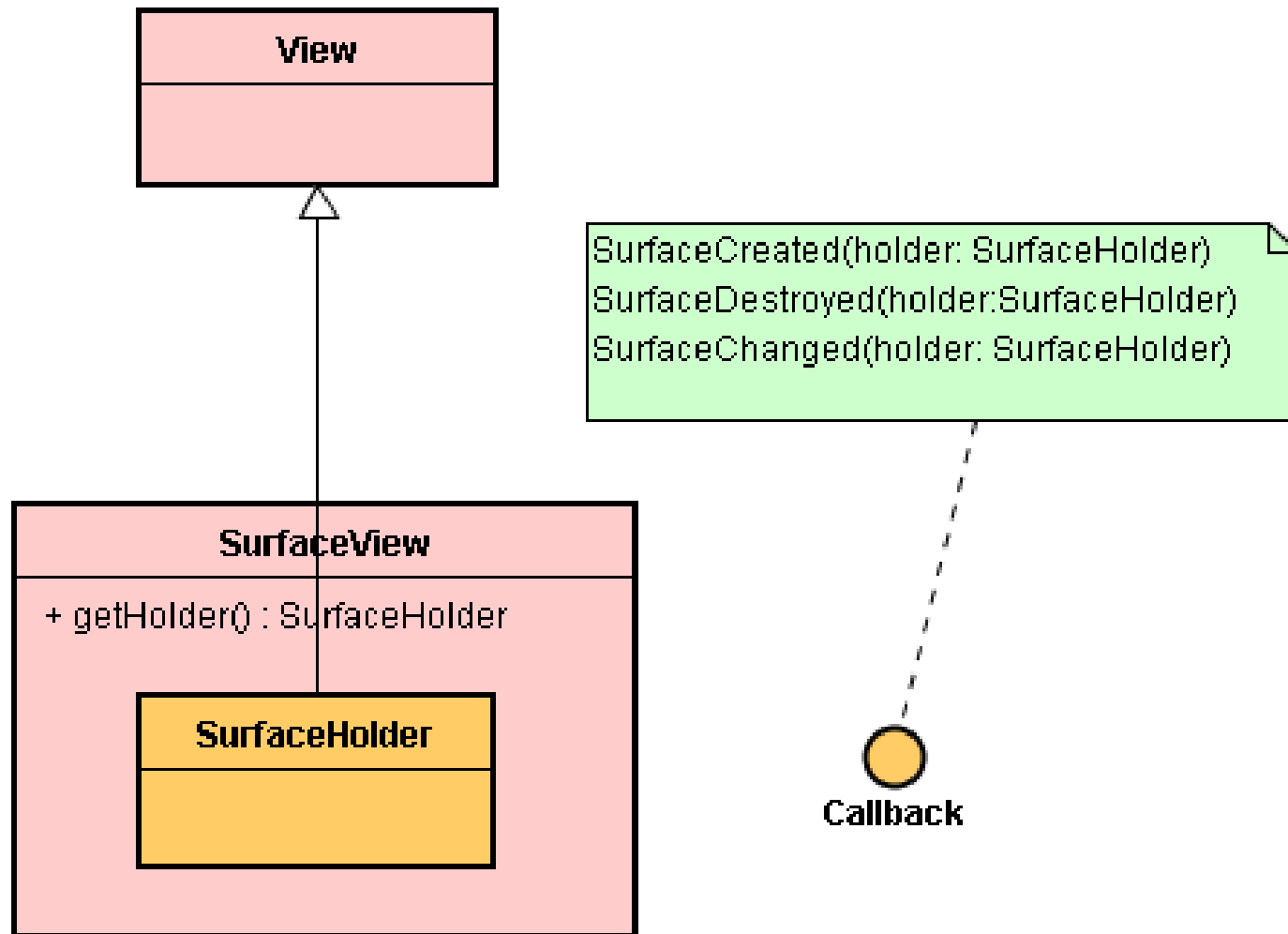
- SurfaceView是View的子类，其内嵌了一个用来绘制的Surface。
- 当SurfaceView成为可见时，就会诞生Surface；反之当SurfaceView被隐藏时，就会删除Surface，以便节省资源。
- 程序里可以控制Surface的大小，SurfaceView可控制Surface的绘图位置。

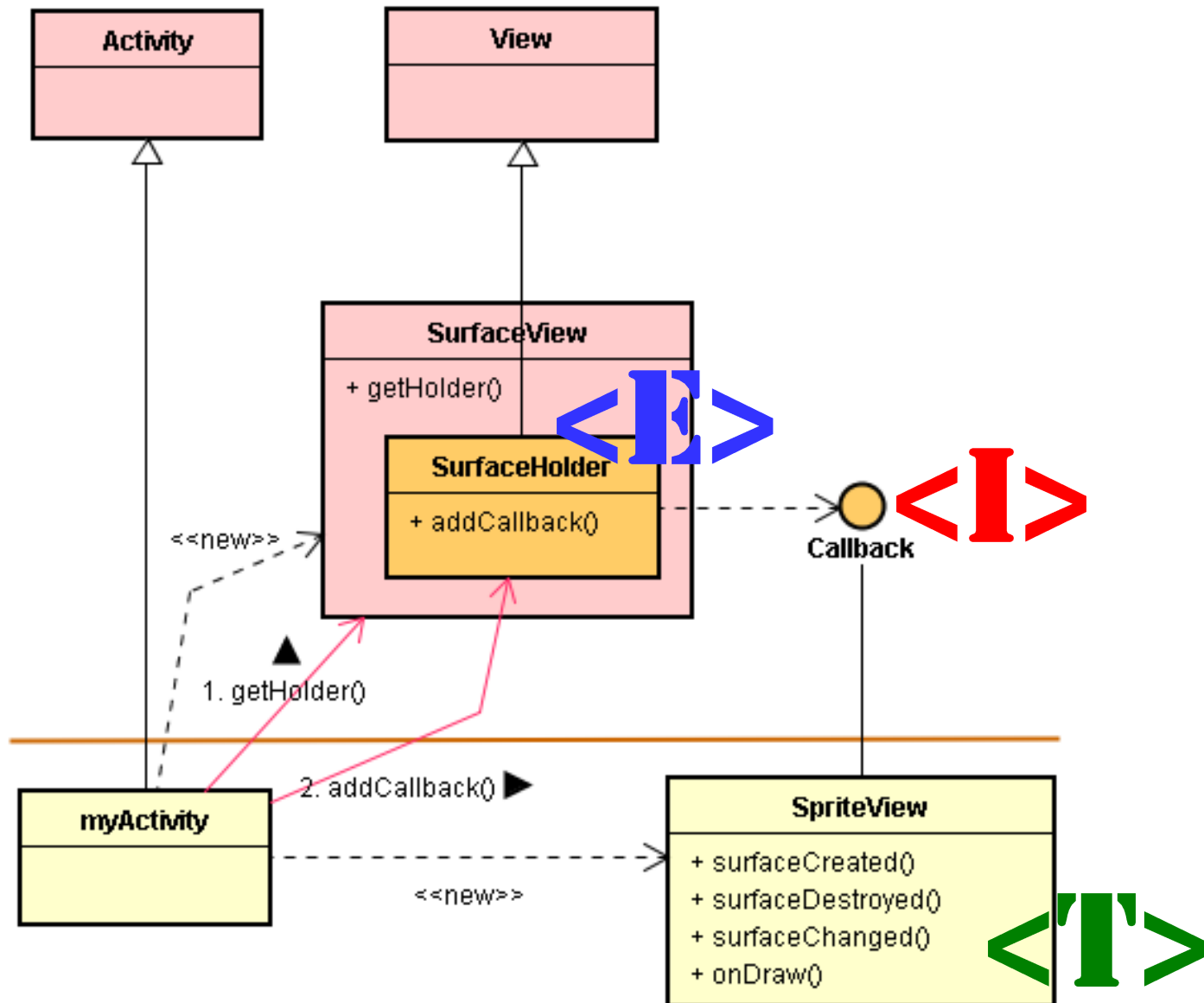


- View组件是由UI 线程(主线程所执行)。如果要去迅速更新UI画面或者UI画图需要较长时间(避免阻塞主线程)，就使用SurfaceView。
- 它可以由背景线程(background thread)来执行，而View只能由UI(主)线程执行。这SurfaceView内含高效率的rendering机制，能让背景线程快速更新surface的内容，适合演示动画(animation)。



- 在程序里，可以通过SurfaceHolder接口来处理Surface，只要调用getHolder()函数就可以取得此接口。
- 当SurfaceView成为可见时，就会诞生Surface；反之当SurfaceView被隐藏时，就会删除Surface，以便节省资源。当Surface诞生和删除时，框架互调用SurfaceCreated()和 SurfaceDestroyed()函数。







~ Continued ~