一、工程结构

1、src/文件夹是项目源码的存放目录

2、gen/ 自动生成目录

gen 目录中存放所有由Android开发工具自动生成的文件。目录中最重要的就是R.java文件。 这个文件由Android开发工具自动产生的。Android开发工具会自动根据你放入res目录的资源，同步更新修改R.java文件。正因为R.java文件是由开发工具自动生成的，所以我们应避免手工修改R.java。R.java在应用中起到了字典的作用，它包含了各种资源的id，通过R.java，应用可以很方便地找到对应资源。另外编绎器也会检查R.java列表中的资源是否被使用到，没有被使用到的资源不会编绎进软件中，这样可以减少应用在手机占用的空间。

3、android x.x文件夹

该 文件夹下包含android.jar文件，这是一个Java 归档文件，其中包含构建应用程序所需的所有的Android SDK 库（如Views、Controls）和APIs。通过android.jar将自己的应用程序绑定到Android SDK和Android Emulator，这允许你使用所有Android的库和包，且使你的应用程序在适当的环境中调试。

4、assets资源目录

Android除了提供/res目录存放资源文件外，在/assets目录也可以存放资源文件（应用系统需要使用到的诸如mp3、视频类的文件），而且/assets目录下的资源文件不会在R.java自动生成ID，所以读取/assets目录下的文件必须指定文件的路径，如：<file:///android_asset/xxx.3gp>

5、bin目录

在使用Eclipse开发时，可以不用关心bin目录。如果在Eclipse中看不到，可以到资源管理器下面查看；bin目录是编译之后的字节码存放目录，编译的过程首先是编译成为Android Java虚拟机（Dalvik Virtual Machine）文件classes.dex，再把该classes.dex文件打包成为apk包

6、libs 目录存放安卓一些支持包

7、res/drawable 专门存放png、jpg等图像资源

res/layout 专门存放xml界面文件，xml界面文件和HTML文件一样，主要用于显示用户操作界面

res/values 专门存放应用使用到的各种类型数据。

strings.xml 定义字符串和数值

arrays.xml 定义数组

colors.xml 定义颜色和颜色字串数值

dimens.xml 定义尺寸数据

styles.xml 定义样式

res/anim/ 存放定义动画的XML文件画资源分为两种，一是实现图片的 translate、scale、rotate、alpha 四种变化。还可以设置 动画的播放特性；另一种是帧动画，逐帧播放设置的资源;

res/raw/ 该目录用于存放应用使用到的原始文件，如音效文件等,可以避免被自动优化

res/menu 菜单即可以从代码中实现也可以在资源文件中配置;

8、AndroidManifest.xml 项目清单文件

项目的总配置文件，记录应用中所使用的各种组件。这个文件列出了应用程序所提供的功能，在这个文件中，你可以指定应用程序使用到的服务(如电话服务、互联网 服务、短信服务、GPS服务等等)。另外当你新添加一个Activity的时候，也需要在这个文件中进行相应配置，只有配置好后，才能调用此 Activity。AndroidManifest.xml将包含如下设置：application permissions、Activities、intent filters等

xlmns:android指定了Android的命名空间

<instrumentation>用于声明Instrumentation测试类来监控Android应用的行为并应用到相关的功能测试中

<uses-configuration>与<uses-feature>这两个标签都是用于描述应用所需要的硬件和软件特性，以便防止应用在没有这些特性的设备上安装

<uses-library>用于指定Android应用可使用的用户库

<Activity>对应类名android:name，对应主题android:theme，加载模式android:launchMode

<activity>标签还可以包含用于消息过滤的<intent-filter>元素，当然还有可用于存储预定义数据的<meta-data>元素

<activity-alias> Activity组件别名的声明标签，简单来说就是Activity的快捷方式

<intent-filter>用于Intent消息过滤器的声明

<intent-filter>中必须包含有<action>元素，即用于描述具体消息的名称；<category>标签则用于表示能处理消息组件的类别，即该Action所符合的类别；而<data>元素则用于描述消息需要处理的数据格式，我们甚至还可以使用正则表达式来限定数据来源

9、default.properties 项目环境信息，一般是不需要修改此文件