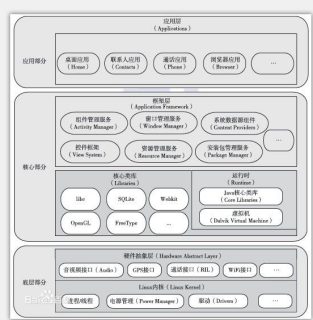
1.Android的系统架构图



1. dalvik与ART 前者是运行时编译，ART是安装时就进行编译。
2. Makefile机制:组合文件，进行自动的可控制的编译
3. ADB命令行：安装apk：  
   adb install 路径  
     
   向手机传输文件：  
   adb push C:/WorkSpace/aa.txt /storage/emulated/0/AmapSdk

手机向电脑传输文件：  
adb pull /storage/emulated/0/AmapSdk C:/WorkSpace/aa.txt  
  
录制视频：  
adb shell screenrecord /storage/emulated/0/AmapSdk/test.mp4  
  
查看系统盘符：  
adb shell df

1. View控件的测量 onMeasure：

三种模式：

EXACTLY,精确值模式，100dp或者match\_parent，默认即为EXACTLY；

AT\_MOST,自适应模式，warp\_content,需要用setMeasureDimension(width,height)设置算好的宽高；

UNSPECIFIED，想要多大即多大，所以可以超过屏幕尺寸，显示不下的在屏幕之外；目前没用过。

1. 自定义View中比较重要的回调方法：
   1. onFinishInflate()：从XML加载组件后回调；
   2. onSizeChanged()：组件大小改变时回调；
   3. onMeasure()：测量view宽高
   4. onLayout()：控件内的子控件的显示位置，自定义ViewGroup时用
   5. onTouchEvent()：触摸事件
2. 触摸事件机制：

触摸方法回调有：默认返回false

disPatchTouchEvent(MotionEvent e)

onInterceptTouchEvent(MotionEvent e)， ViewGroup独有

onTouchEvent(MotionEvent e)

触摸按钮3时的回调机制：

1.disPatch -> 1.intercept ->2.disPatch -> 2.intercept ->3.disPatch ->

3.touch -> 2.touch -> 1.touch

1. 屏幕的坐标原点是左上角，向右是X轴正方向，向下是Y轴正方向
2. 获取坐标值的各种方法

View中提供的获取坐标方法：

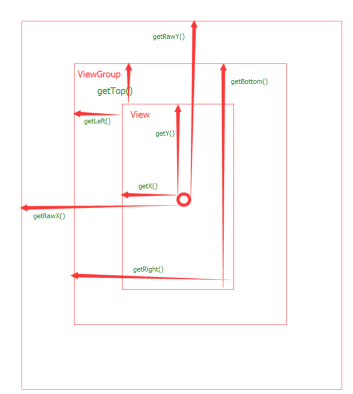
getLeft()与getRight()都是View自身到父布局左边的距离

getTop()与getBottom()都是View自身到父布局顶边的距离

MotionEvent中的方法：

GetX()与getY()是视图坐标，即是触摸点到它自身左边与顶边的距离

GetRawX()与getRawY()是绝对坐标，即是触摸点到屏幕左边与顶边的距离



1. File文件所在文件夹存在时，写入数据时自动创建；不存在，则需调用mkdis(),当父类的父类也不存在是应调用mkdirs(),创建父类文件夹。
2. MarginLayoutParams是父类
3. scrollBy()与scrollTo，坐标系
4. ViewDragHelper 滑动控制类，子类有DrawerLayout与SlidingPaneLayout
5. Paint的重要属性：
   1. setAntialias() 抗锯齿，
   2. setColor(),setARGB(),setAlpha(),setTextSize(),setStyle(),setStrokeWidth().

**textHeight**=**paint**.descent()-**paint**.ascent()

* 1. 基准线是baseline
  2. ascent：字体在baseline上方被推荐的距离（一些字体制作商需要参考这个）
  3. descent：字体在是baseline下方被推荐的距离（一些字体制作商需要参考这个）
  4. top：ascent的最大值
  5. bottom：descent的最大值
  6. getTextBounds(String text, int start, int end, Rect bounds):获取文字宽高
  7. measureTest(text)：获取文字宽度
  8. ColorMatrix
  9. PorterDuffXfermode，Shader 着色器 渲染器，PathEffect 画线用

1. 视图动画：Animation，有TranslateAnimation，ScaleAnimation，RatateAnimation，AlphaAnimation，用AnimationSet可以把四个视图动画组合在一起
2. 属性动画：ValueAnimator ObjectAnimator，AnimatorSet组合，动画属性值：
   1. translationX、translationY，增量平移
   2. rotation、rotationX、rotationY 旋转
   3. pivotX、pivotY 没看出和rotation有什么区别
   4. scaleX、scaleY 缩放
   5. x、y 最终位置
   6. alpha 透明度 默认为1，不透明，0代表完全透明，即不可见
   7. PropertyValuesHolder，ObjectAnimator.ofPropertyValuesHolder(view,pro...)
   8. Value的主要方法：addUpdateListener()
3. AnimatorSet属性 palyTogether() playSequentially() play().with()、befor()、after();来控制动画的播放规则
4. 布局动画：LayoutAnimationController MainAdapter中有使用
   1. LayoutAnimationController.ORDER\_NORMAL --顺序
   2. LayoutAnimationController.ORDER\_RANDOM --随机
   3. LayoutAnimationController.ORDER\_REVERSE --反序
5. SVG:VectorDrawable（vector静态效果）、AnimatedVectorDrawable（nimated-vector）：animated-vector组合objectAnimator与vector形成动态的动画效果