

聊一聊 AS 的一些好用的功能

江江安卓 郭霖 2022-08-18 08:00 发表于江苏



点击上方蓝字即可关注
关注后可查看所有经典文章

/ 今日科技快讯 /

近日，谷歌实验室的研究人员最近展示了新的机器人技能，用各种塑料玩具原料制作出了汉堡。这个机器人了解烹饪过程，知道要在肉之后和生菜之前加入番茄酱，但它认为正确的方法应该是将整个瓶子放进汉堡里。虽然这台机器人不会很快成为聪明的厨师，但它代表了谷歌宣称的一项重大突破。

/ 作者简介 /

本篇文章转自Zhujiang的博客，文章主要分享了他对Android Studio的使用过程中总结的一些好用的功能，相信会对大家有所帮助！

原文地址：

<https://juejin.cn/post/7094936419776331783>

/ 开端 /

首先，什么是 as？as 是 Android Studio 的简称，做安卓开发的对 as 应该都很熟悉，但不排除还有人在使用 eclipse 或者 vs (Visual Studio) 开发。

来看下百度百科对 as 的描述吧：

Android Studio 是谷歌推出的一个Android集成开发工具，基于IntelliJ IDEA. 类似Eclipse ADT，Android Studio 提供了集成的 Android 开发工具用于开发和调试。

OK，接下来该进入今天的正题了！

/ 正文 /

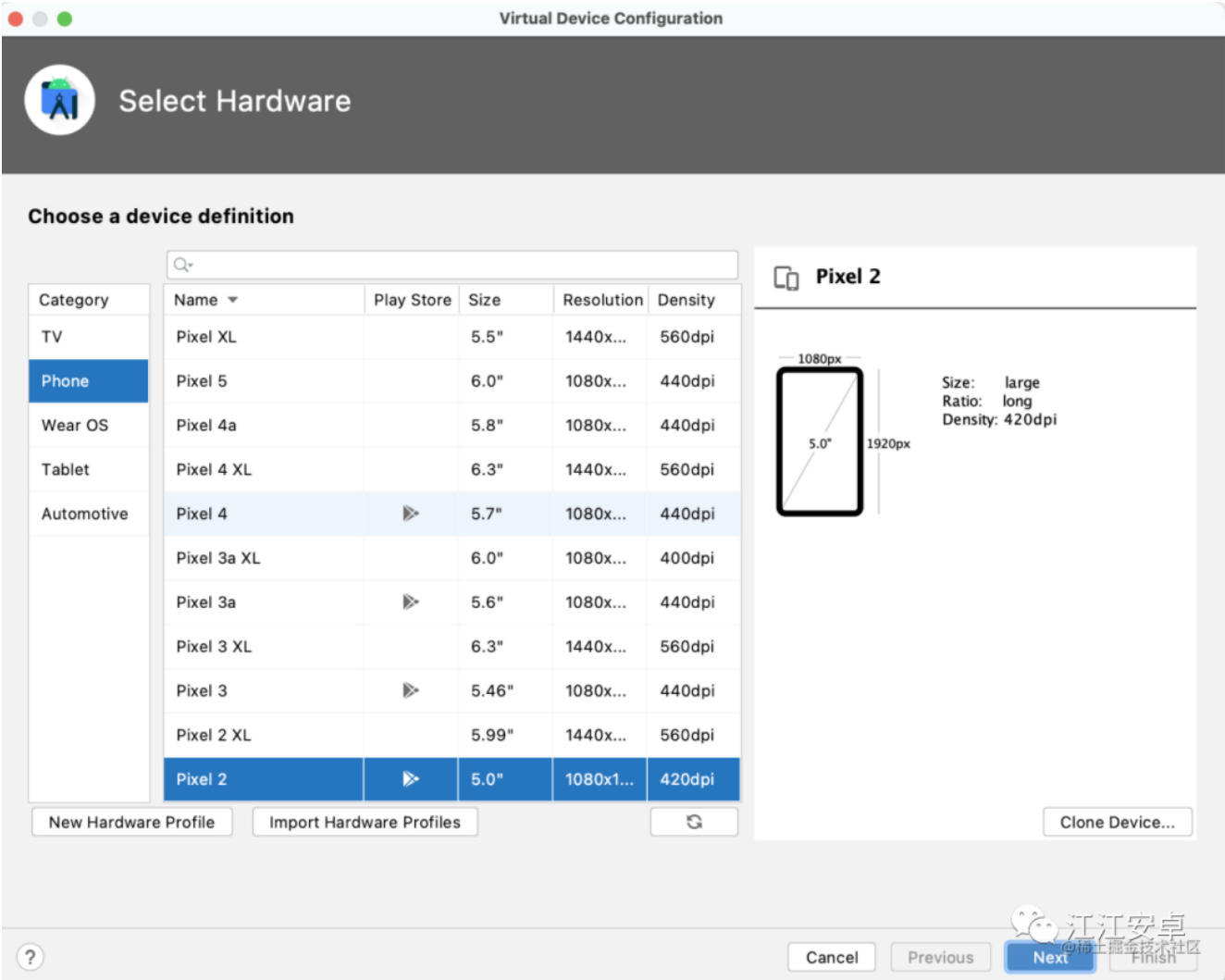
好用的模拟器

这一点真的挺好，对于我来说也很有用，如果手头没有安卓真机的话那简直就是雪中送炭，而且在 as 中可以创建各个安卓版本、各个屏幕尺寸，甚至于创建手表、电视设备，来看下如何操作吧：

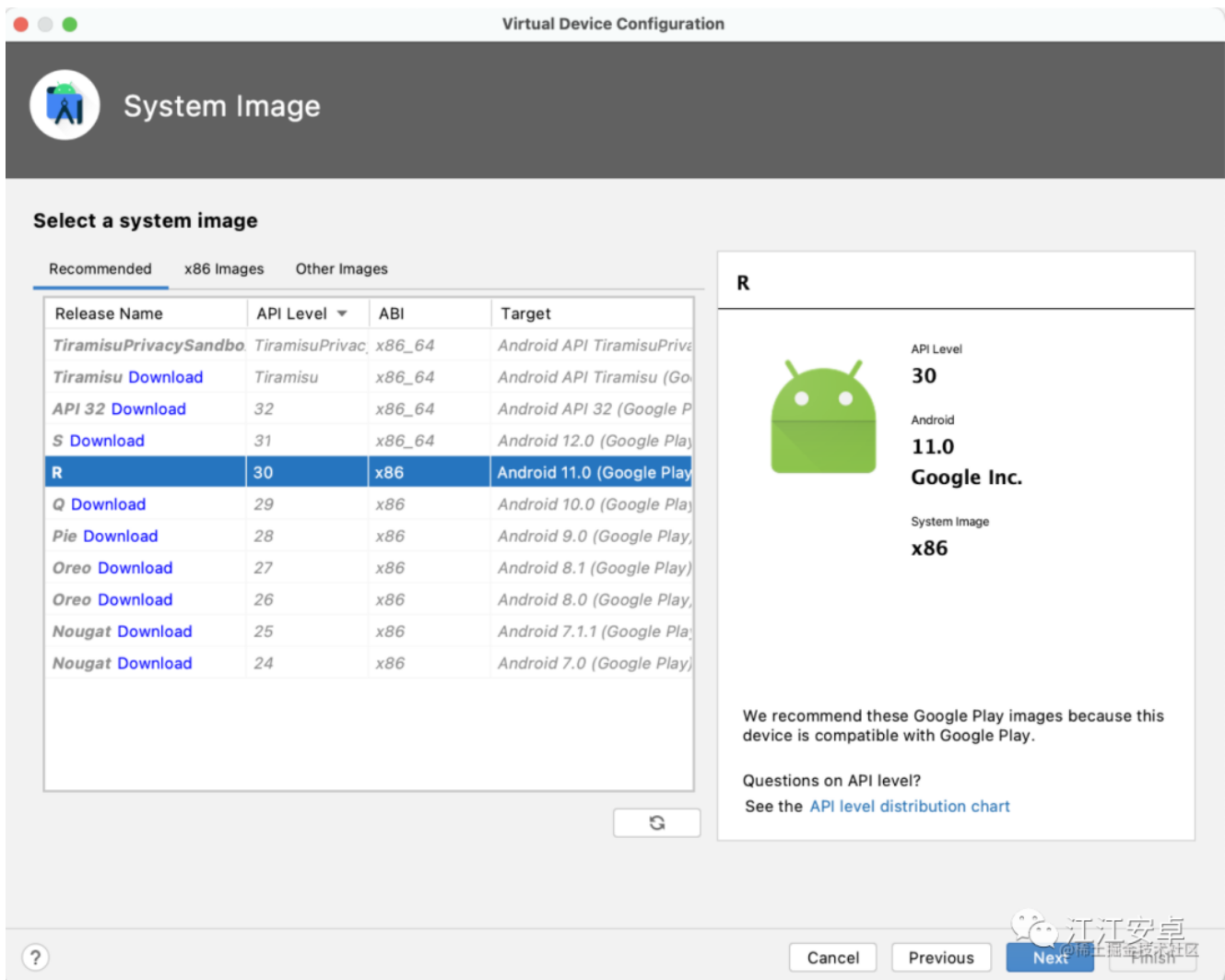
先点击 as 右上角的按钮，如下图所示：



然后点击创建设备，就会出现如下图所示的对话框：



然后选择你需要的设备，点击 Next：



选择你需要的安卓版本，如果没有下载的话点击 Download 下载下，选择好后接着 Next：



然后给设备取一个名字，并选择下启动时的横竖屏，最后点击 Finish 就创建完成了。

上面简单说了下在 as 中如何创建模拟器，创建好了之后就可以进行愉快的玩耍了，之前如果一直使用的是手机模拟器的话，可以试试平板、或者手表，真的挺好用。

万能的快捷键

as 在这方面做的属实不错，各种快捷键，熟记于心的话开发效率会大大提升，由于快捷键太多、以及 Mac 和 Windows 也不同，还可以进行自定义快捷键，所以这里就不一一介绍了，大家如果想看的话可以进 as 的设置中进行查看，然后可以增加一些自己方便使用的快捷键。

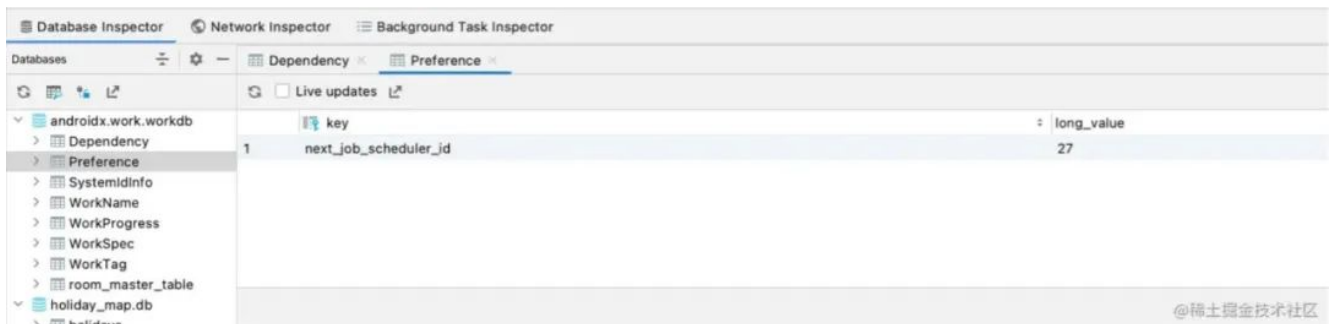
方便的 Android Profiler

之前查看内存泄漏等问题都是通过三方的一些工具，但是后来 as 中添加了 Android Profiler 后就方便太多了，详细的用法这里就不再赘述了，大家用的应该都比我好。

数据库查看 App Inspection

之前如果想查看应用的数据库很麻烦，需要先在手机中找到数据库文件，然后导出来，再通过类似于 Navicat 这样的工具来查看，真的是麻烦的要死，所以后来郭神专门开发了一个用来查看应用数据库的一个应用，好像叫 Glance，有兴趣的可以去 Github 搜索下。

但是现在不一样了！as 中内置了 App Inspection，简直不要太爽，选择好你的设备和应用就可以进行查看应用的数据库，非常方便：



这个非常推荐大家使用。

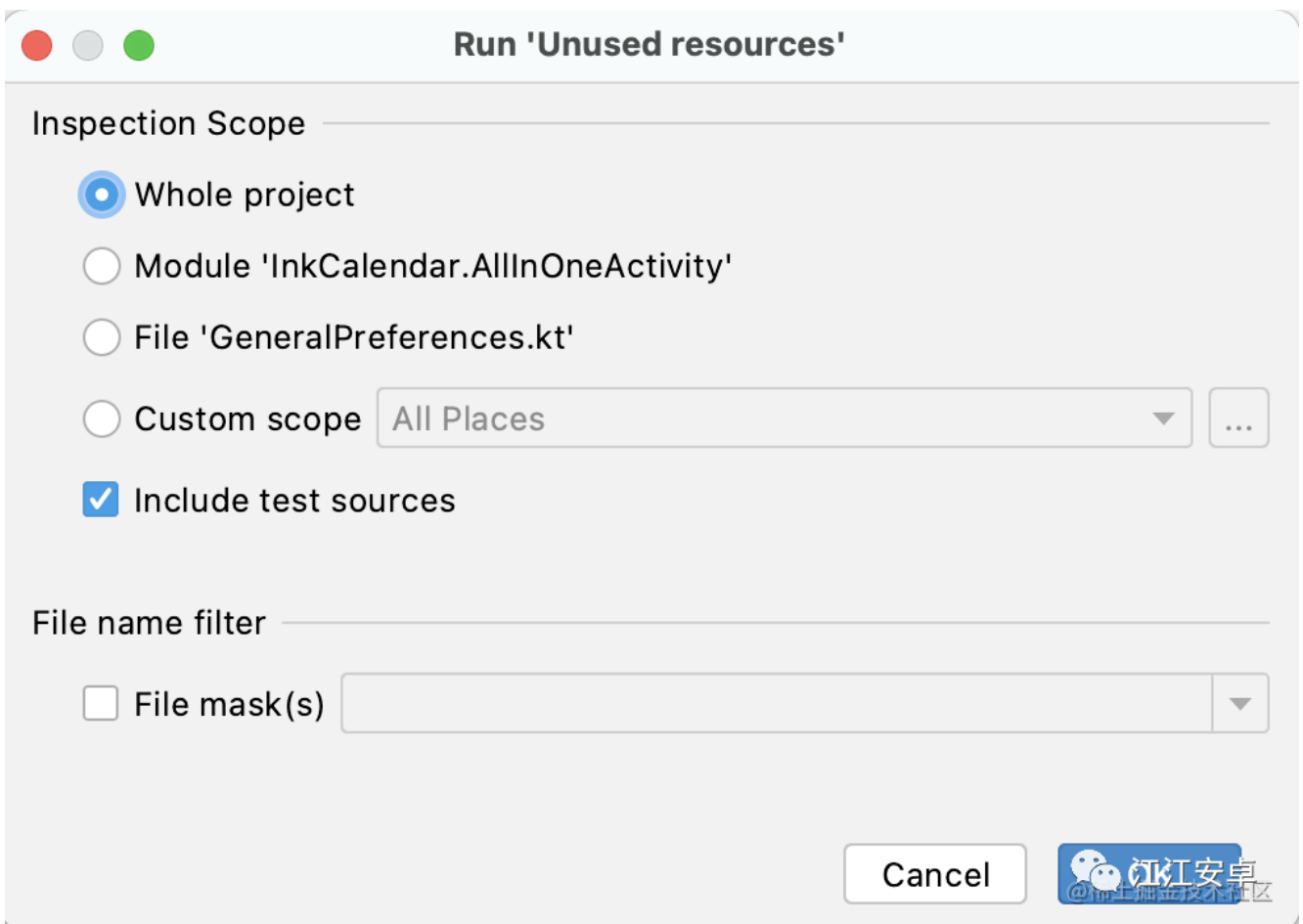
清理项目无用资源

这个也很有用，比如你刚接手一个屎山的项目，里面有很多资源根本没有进行使用，但不知从何删起的话，这个功能就很 Nice 了，来看下使用方法吧：

点击 as 上面的 Analyze -> Run Inspection by Name，就会弹出如下图的对话框，在里面输入 unused resources：



然后点击回车，或者点击选项：



选择整个项目、或者 Module、亦或者是某个文件，点击 Ok 开始查询。

你需要做的就是等待刷新完成，然后你项目中的一些没有使用到的资源就会展示到你的面前，最后只需删除真正没用的资源即可。

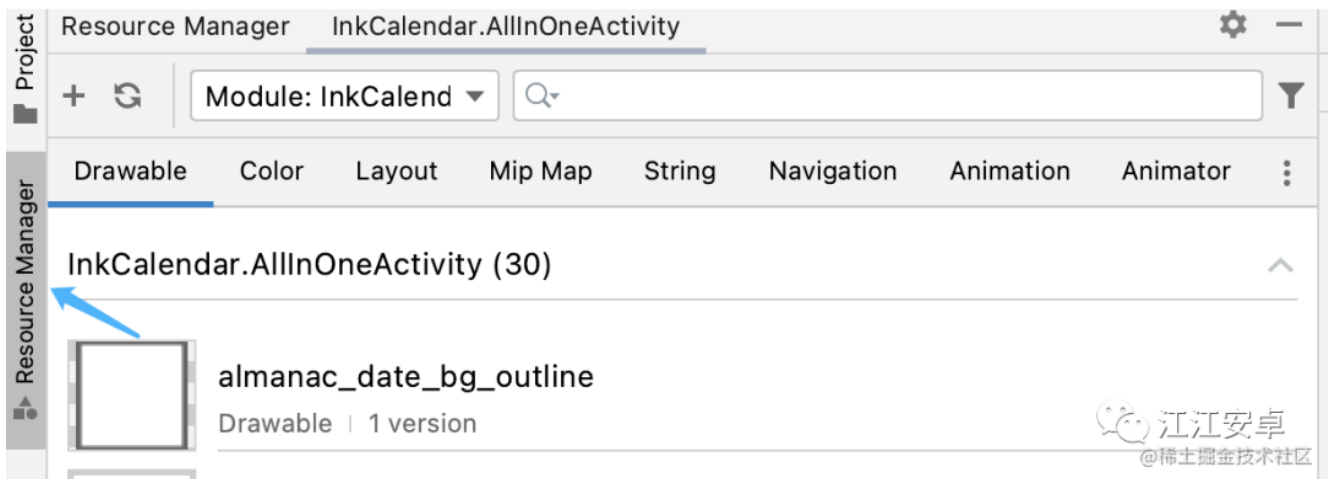
好用的布局工具

as 的布局工具也很 Nice，不管是 Layout、或者是设置中用到的 XML，基本上可以做到所见即所得，我记得还有些大佬写布局真的不写代码，全靠 UI 那样进行拖拽，不可思议，更加不可思议的是竟然拖拽也能完成我手打的效果。。。只能说牛X！

这块也不展开进行介绍了。。。

好用的资源管理

在 as 的左边点击 Resource Manager 即可打开，如下图所示：



最开始我以为这个只是一个图片管理工具，后来发现我矮了，目光狭隘了。。。

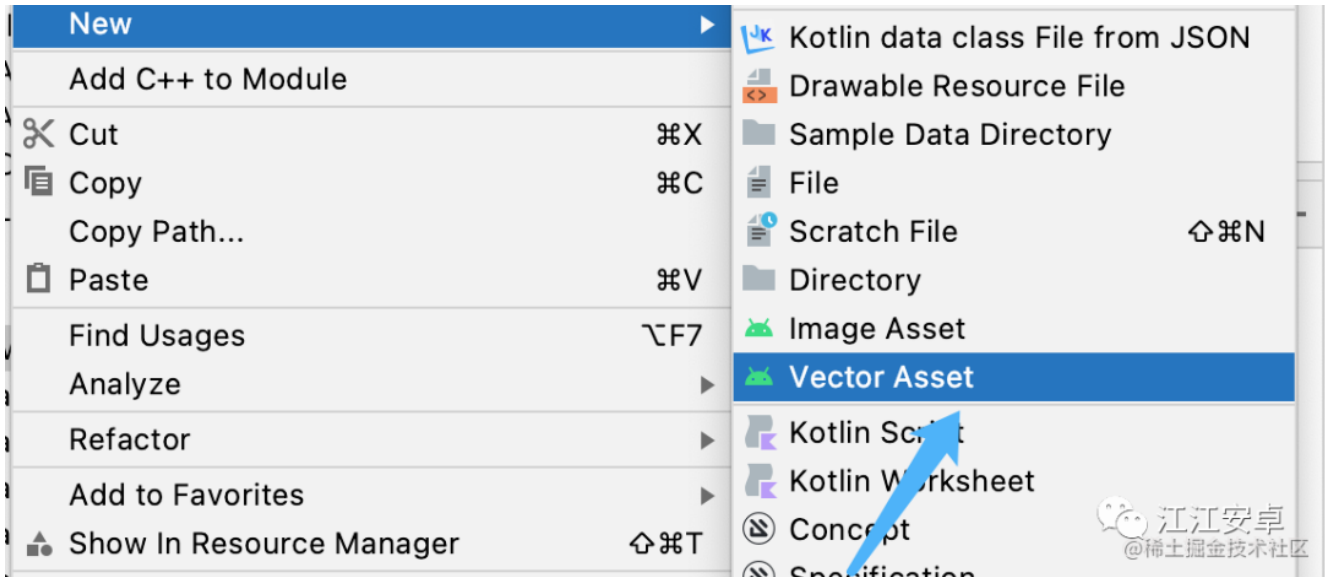
所有的资源文件在这里都能进行统一的管理，图片、颜色、布局、字符串、动画等等，都可以进行操作。。。真的只想说牛X！

SVG 批量导入

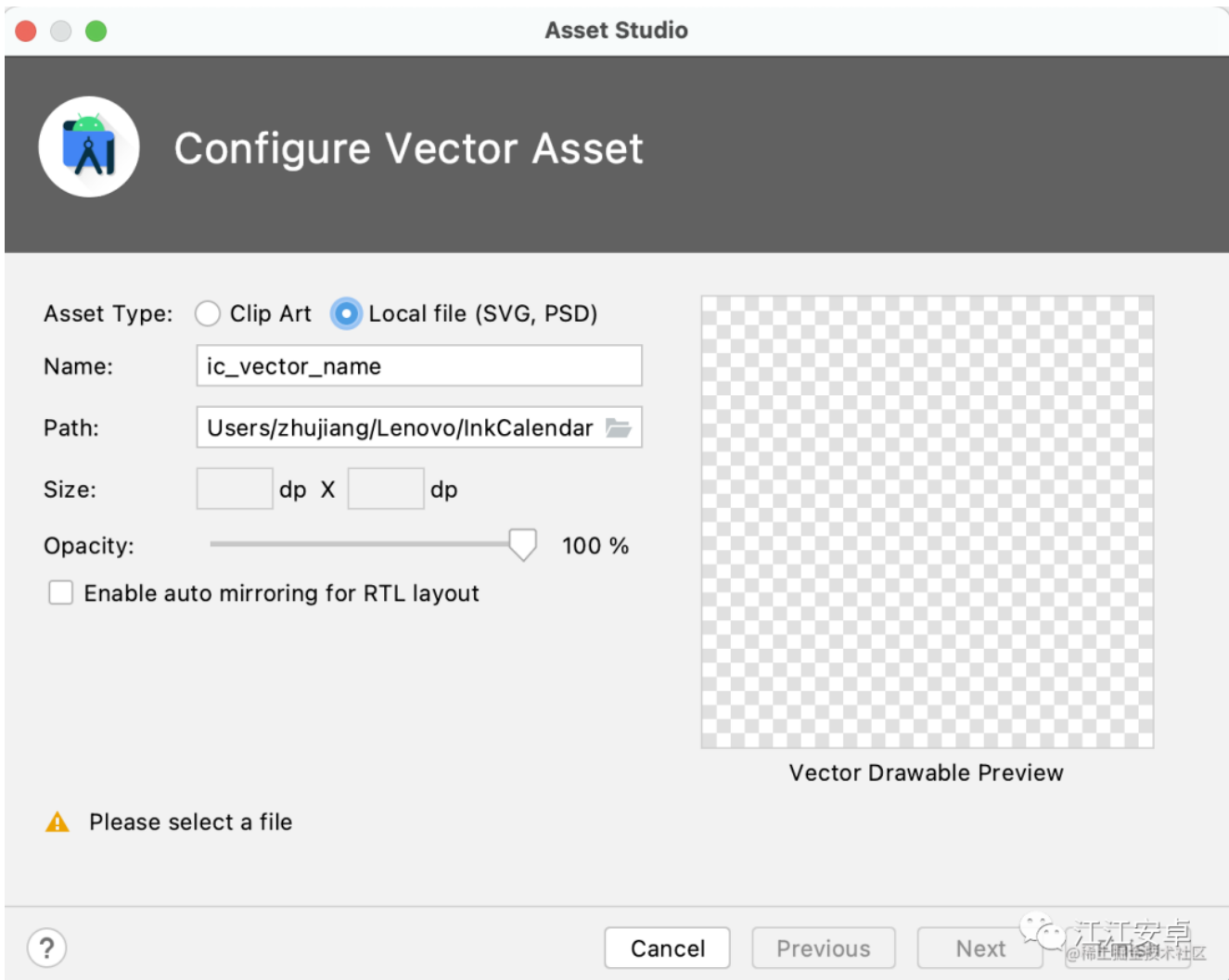
来看一个前段时间遇到的一个问题吧。

我们的项目中目前很多图片资源都使用的是 SVG，但是设计同学给的 SVG 格式的文件并不能直接在项目中进行使用，这个时候就需要将 SVG 文件转成 XML 导入到 as 中，如果你现在在

网上搜索，一般会教你这样操作：



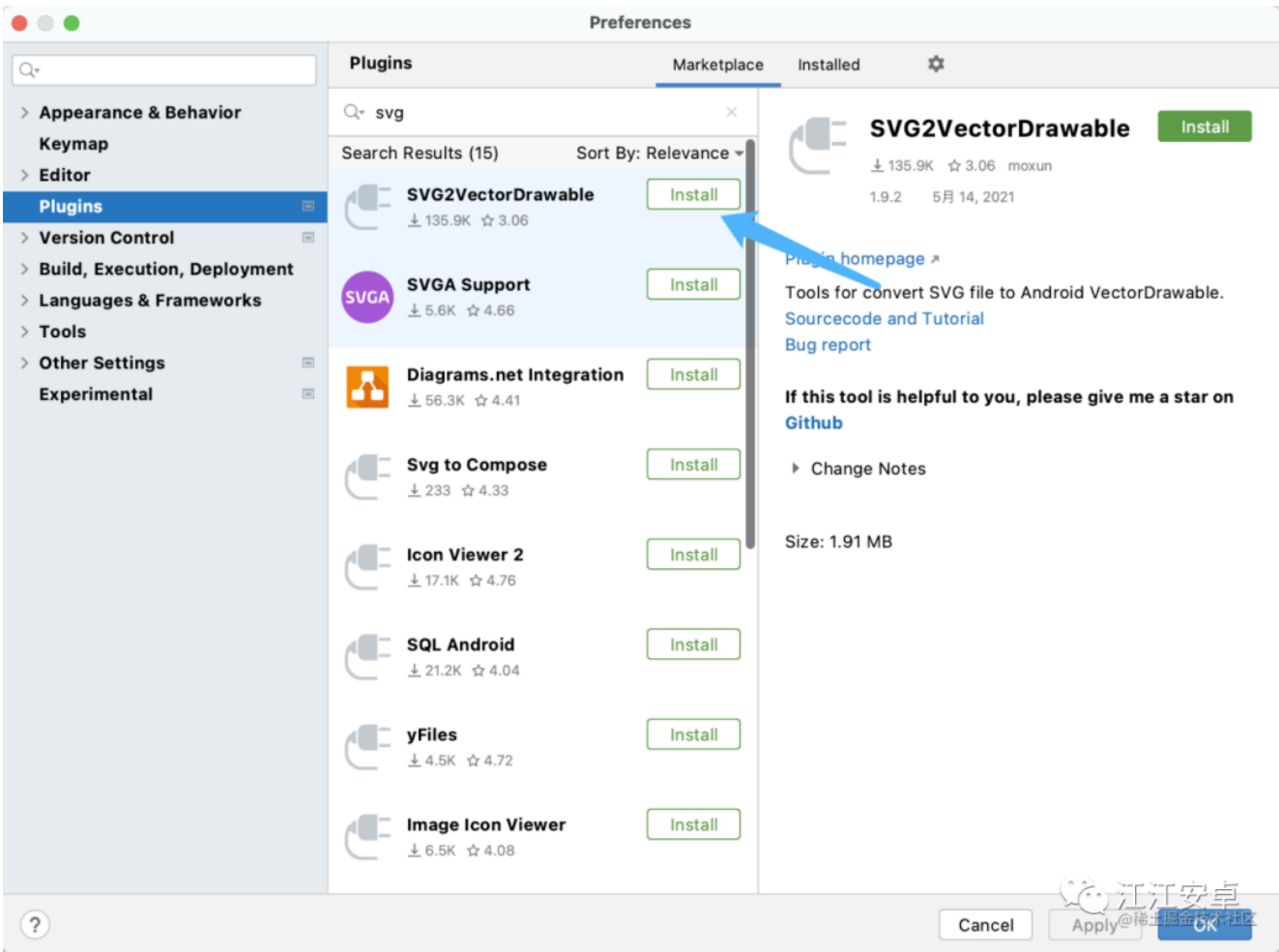
点击之后出现如下图的对话框：



选择本地的 SVG 文件，然后进行 Size 和名称的设置，最后点击 Finish 即可完成。

这样的操作方式没有错，当然前提是少量 SVG 文件的前提下，一个两个的都没问题，但。。。如果我需要一次导入几十个、甚至上百个 SVG 文件的话该咋办？一个一个像上面所说的这样导入吗？程序员可真的是搬砖啊！

肯定不是这样，这个需求不可能只有我一个人遇到，应该是个共性需求，当时也没有想到使用上面所说的 Resource Manager 资源管理，而是觉得应该有人创建了插件（差点忘了说，插件也是 as 牛X 的地方之一），然后我就在插件里面进行搜索：



嘿嘿，果然不出我所料，排名第一就是，本着给这个大佬 Github 点个 Star 的心点开了这里提供的 Github 地址，结果看到了。。。。

SVG2VectorDrawable

build failing

Android Arsenal SVG2VectorDrawable license MIT

README: [中文](#) | [English](#)

DEPRECATED

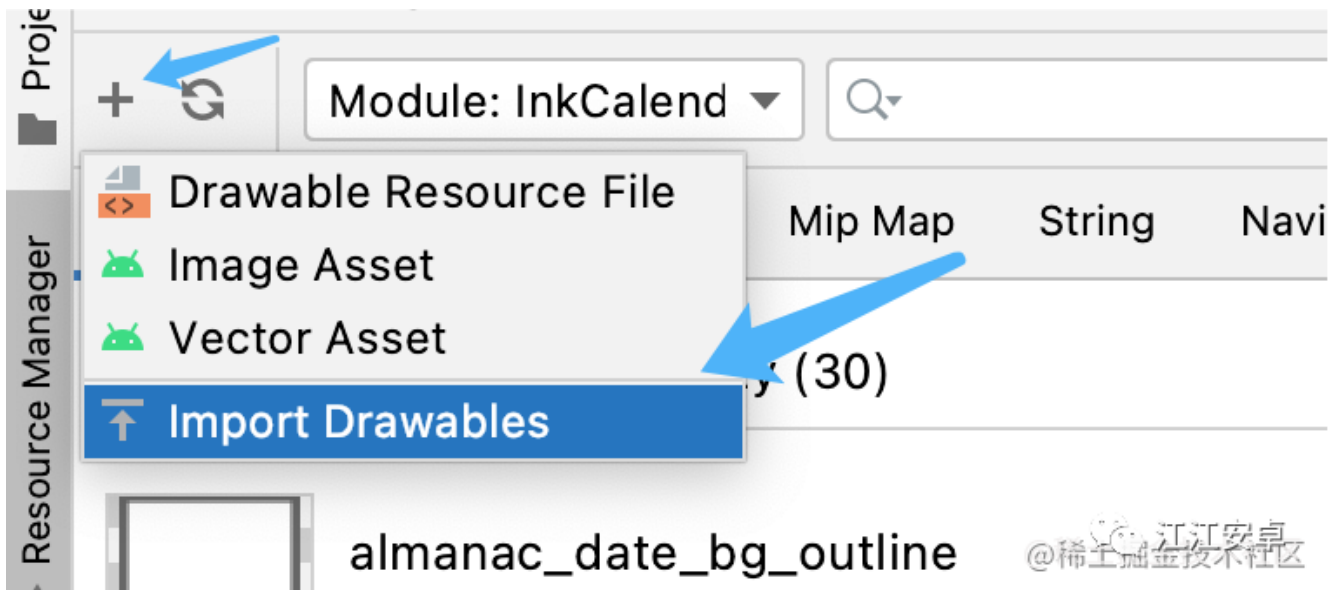
Please using the **Asset Studio** instead.

 江江安卓
@稀土掘金技术社区

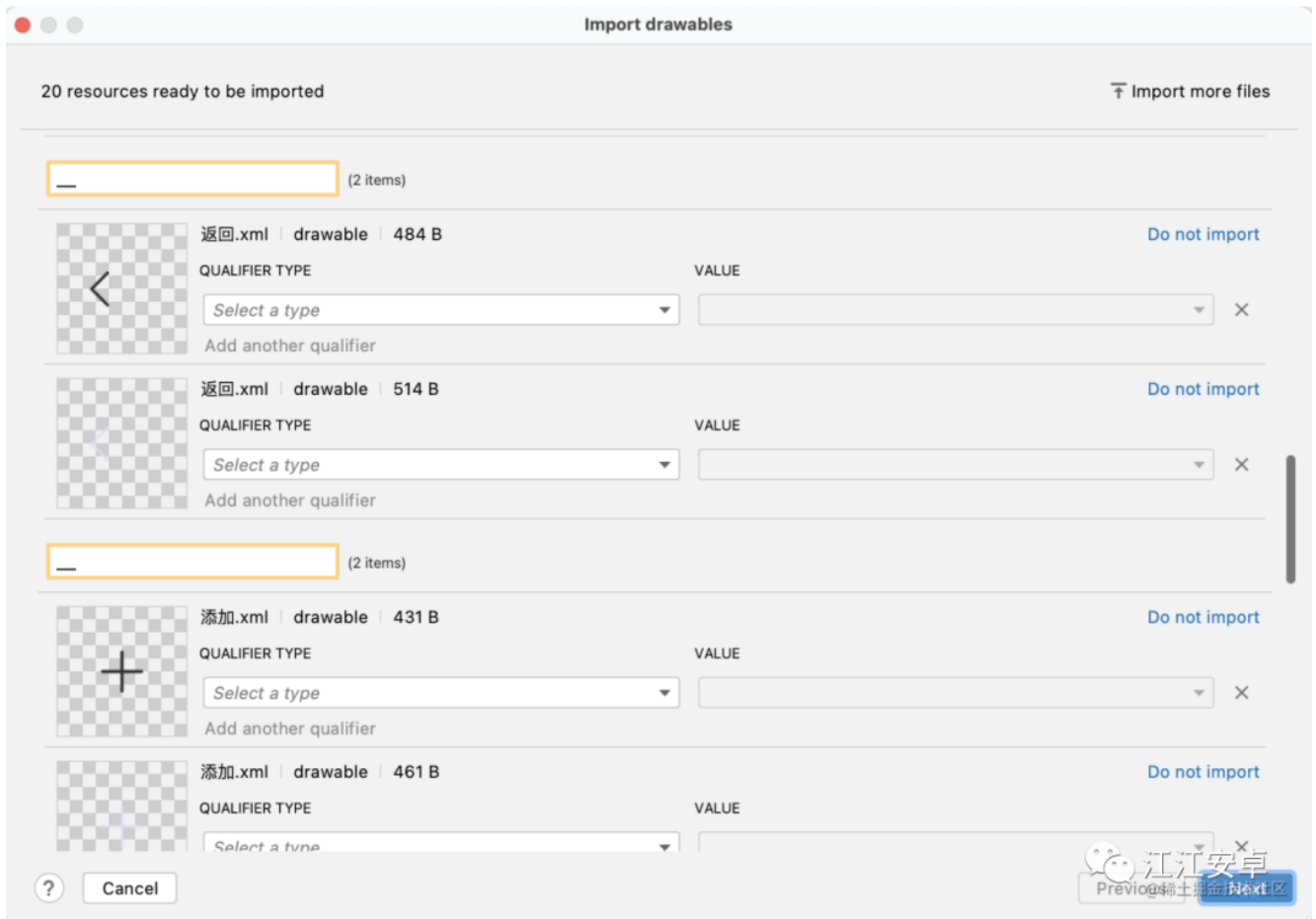
然后下面也说了遍我上面所说的那种导入方式。。。

好吧，插件解决也凉凉，难道只能一张一张图片导入吗？我不太信，于是乎在我一通瞎点下找到了方法，没错！就是 Resource Manager，下面来看下如何使用吧：

点击加号，再点击 Import Drawables：



点击之后会弹出对话框，让你选择文件夹，这就有点成功的意思了，选择一个文件夹尝试下：



我的天，Nice 啊，直接把文件夹中的 SVG 都加载了进来，你也可以选择 Do not import，还可以进行一些比如名称的设置，设置好了之后点击 Next 往下走就完事啦！

真的是，千万别一张一张图片往里导了，会累死人的。。。。

/ 结束 /

其实 as 的强大远不止我上面所说的这些，这只是冰山一角，as 好用的功能实在是太多了，别说一篇文章，有的大佬写了一本书都感觉没说完。

行啦，就写到这里了列位，努力，共勉。

推荐阅读：

[我的新书，《第一行代码 第3版》已出版！](#)

[在微软工作365天，还你一个我眼中更加真实的微软](#)

[Android 13运行时权限变更一览](#)

欢迎关注我的公众号
学习技术或投稿

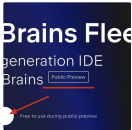


长按上图，识别图中二维码即可关注

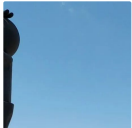
阅读原文

喜欢此内容的人还喜欢

干掉 VScode！JetBrains 官宣推出下一代轻量级 IDE！
沉默王二



面向对象五大设计原则
精益码农



快速链接：优化构建和启动耗时
老司机技术

