**Android知识要点**

1. **Android中asset文件夹与raw文件夹的区别深入解析**

**\*res/raw和assets的相同点：**1.两者目录下的文件在打包后会原封不动的保存在apk包中，不会被编译成二进制。 **\*res/raw和assets的不同点：**1.res/raw中的文件会被映射到R.java文件中，访问的时候直接使用资源ID即R.id.filename；assets文件夹下的文件不会被映射到R.java中，访问的时候需要AssetManager类。  
2.res/raw不可以有目录结构，而assets则可以有目录结构，也就是assets目录下可以再建立文件夹

**\*读取文件资源：**1.读取res/raw下的文件资源，通过以下方式获取输入流来进行写操作  
· InputStream is =getResources().openRawResource(R.id.filename);   
2.读取assets下的文件资源，通过以下方式获取输入流来进行写操作  
· AssetManager am = null;   
· am = getAssets();   
· InputStream is = am.open("filename");

**注意1：**Google的Android系统处理Assert有个bug，在AssertManager中不能处理单个超过1MB的文件，不然会报异常，raw没这个限制可以放个4MB的Mp3文件没问题。

**注意2：**assets 文件夹是存放不进行编译加工的原生文件，即该文件夹里面的文件不会像 xml， java 文件被预编译，可以存放一些图片，html，js, css 等文件。

注释：出处：<http://www.jb51.net/article/38531.htm>

1. **在Android应用中xml文件的来源**

1、本地xml文件

本地XML文件可以放在应用根目录assets文件夹、res/xml、res/raw、SDcard卡、应用的data目录等；

除res/xml可直接通过getXml(int id)获取XML文档，返回一个解析器对象（XmlResourceParer：XmlResourceParer是XmlPullParser的子类），其它位置情况都可以获取XML文档，返回一个Inputstream对象，进行读取数据，获取方法分别如下：

a.在res/xml目录下（推荐使用）：

1. XmlResourceParser xmlParser = this.getResources().getXml(R.xml.XXX);

b.在res/xml、res/raw目录下：

1. InputStream inputStream = this.getResources().openRawResource(R.xml.XXX);

c.在assets文件夹下(本人测试发现通过此方法获取的XML文档不能带有首行：<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>，否则解析报错，具体原因未查明，知道原因请回复交流)：

1. InputStream inputStream = getResources().getAssets().open(fileName);

d.在应用指定目录下(SDcard，应用data目录等):

1. // path路径根据实际项目修改，此次获取SDcard根目录
2. String path = Environment.getExternalStorageDirectory().toString();
3. File xmlFlie = new File(path+fileName);
4. InputStream inputStream = new FileInputStream(xmlFlie);