



ViewGroup

- 1、ViewGroup的dispatchTouchEvent(ev)，首先判断的是onIntercepTouchEvent(ev)。
- 2、不拦截，遍历调用子View的dispatchTouchEvent(ev)。如果child.dispatchTouchEvent(ev)→True 则 ViewGroup.dispatchTouchEvent(ev)→True。否则下一步。
- 3、拦截，或者上一步遍历返回false。调用父类的dispatchTouchEvent(ev)，执行View.dispatchTouchEvent(ev)（多态调用ViewGroup.onTouchEvent），处理自身的触摸或者点击事件。

View

- 1、View的dispatchTouchEvent(ev)，首先判断是否有触摸监听onTouch并且返回true，则 dispatchTouchEvent(ev)→True。
- 2、如果没有触摸监听，或者onTouch返回false，则下一步执行onTouchEvent(ev)，里面包含点击、长按事件处理，onTouchEvent默认是根据控件是否可以点击来返回true或false。

总结：

- ViewGroup的点击事件处理逻辑和View几乎一样，只是多个onInterceptTouchEvent拦截判断，如果没有拦截就会遍历将事件传递给子类，如果拦截了程序后面的流程就和View一样的处理ViewGroup。
- 1.拦截了，子类dispatchTouchEvent返回True，程序结束，返回true。
  - 2.没有拦截，或者拦截了没有返回True，程序继续，后面跟View处理事件流程是一样的。

