**Android本地化开发技巧**

很多开发者考虑使自己的Android程序兼容多国语言，其实Google在设计Android时已经考虑了本地化问题，通过定义相关的资源可以自适应当前手机的语言来加载响应的资源文件。Android开发网列出主流的本地化

|  |
| --- |
| 很多开发者考虑使自己的Android程序兼容多国语言，其实Google在设计Android时已经考虑了本地化问题，通过定义相关的资源可以自适应当前手机的语言来加载响应的资源文件。Android开发网列出主流的本地化: 内容来自ard9.com Android手机网  **语言自适应**     在Android工程的res目录下，通过定义特殊的文件夹名称就可以实现，比如我们的程序兼容 简体中文、日文、英文、法文和德文，常规的字符strings.xml保存的目录在values文件夹中，这里我们就需要定义 values-zh-rCN、values-ja、values、values-fr和values-de。当然如果涉及到参数配置类xml文件夹也要改 成xml-zh、xml-ja、xml、xml-fr和xml-de。     当然我们用代码如何获取本机的语言类型呢? 通过代码 :     String cwjLocale = getResources().getConfiguration().locale.getCountry();  即可获取，其中cwjLocale保存了国家代码，这些定义在java.util.Locale的字段中，直接对比即可，比如我们英文版固件设备为US。    当然我们需要测试，可能会强制加载某国语言，可以使用在Activity的SetContentView之前调用，比如强制简体中文，代码如下:           Resources resources = getResources();          Configuration config = resources.getConfiguration();          config.locale = Locale.SIMPLIFIED\_CHINESE; //简体中文          DisplayMetrics dm = res.getDisplayMetrics();          resources.updateConfiguration(config, dm); copyright www.ard9.com  **屏幕分辨率自适应**  Android手机网，Android手机、Android游戏、Android壁纸、Android软件、Android下载、Android开发者之家      这里我们需要判断两种大体情况，屏幕的方向，比如常规的纵向port和横屏land，我们定义的图片资源为      layout或drawable，而横屏情况下位layout-land和drawable-land，当然还有一种情况就是分辨率。  **目前Android手机分辨率有**     HVGA (320x480) 的G1、G2、G3 对应标准的 drawable-mdpi    QVGA (240x320) 的G4 ，对应 drawable-ldpi    WVGA (480x800) 的N1，对应 drawable-hdpi 。 Android手机网，Android手机、Android游戏、Android壁纸、Android软件、Android下载、Android开发者之家    最终我们以MMS应用的例子，对应res文件夹的摆放如图: copyright www.ard9.com  android 资源本地化 |