Assets (Активы)

В Android имеется еще один каталог, в котором могут храниться файлы, предназначенные для включения в пакет - **assets**. Этот каталог находится на том же уровне, что и **res**. Для файлов, располагающихся в **assets**, в **R.java** не генерируются идентификаторы ресурсов. Для их считывания необходимо указать путь к файлу. Путь к файлу является относительным и начинается с **/assets**. Этот каталог, в отличие от подкаталога **res**, позволяет задавать произвольную глубину подкаталогов и произвольные имена файлов и подкаталогов.

По умолчанию проект в студии не содержит данную папку. Чтобы её создать, выберите меню **File | New | Folder | Assets Folder**.

Чтение файлов

Для доступа к файлам Assets используется класс **AssetManager**. Пример для чтения текстового файла:

String getStringFromAssetFile(Activity activity)

{

AssetManager am = activity.getAssets();

InputStream is = am.open("test.txt");

String s = convertStreamToString(is);

is.close();

return s;

}

Другой способ:

String text = filename;

byte[] buffer = null;

InputStream is;

try {

is = getAssets().open(text);

int size = is.available();

buffer = new byte[size];

is.read(buffer);

is.close();

} catch (IOException e) {

e.printStackTrace();

}

String str\_data = new String(buffer);

return str\_data;

Для доступа к графическому файлу из актива можно использовать следующий код:

public void loadImageFromAsset() {

try {

// получаем входной поток

InputStream ims = getAssets().open("cat.jpg");

// загружаем как Drawable

Drawable d = Drawable.createFromStream(ims, null);

// выводим картинку в ImageView

mImage.setImageDrawable(d);

}

catch(IOException ex) {

return;

}

}

Вы также можете загрузить изображение в **Bitmap**, используя **BitmapFactory.decodeStream()**, вместо **Drawable**.