Android客户端

代码命名规则

1. 所有的activity fragment都用XxxActivity XxxFragment来命名，比如首界面为HomeActivity,HomeFragment
2. 所有的activity fragment 布局文件都用acitivty\_xxx ,fragment\_xxx来命名
3. 所有的selector 文件都用 xxx\_selector来命名
4. 所有的listView的item xml文件都用item\_xxx来命名
5. Service命名XxxService
6. 实体类命名XxxEntity
7. Adapter命名规则XxxAdapter
8. 所有代码按照驼峰命名法命名

工程概述

1. 包名：com.qz.app

base里面存放基础类，constant里面存放常数，其他的包里根据名称放对应的代码

filter里面放的是中文名称排序的工具

1. 用到的第三方库 腾讯tinker, pinyin4j，glide,okhttp,日历控件，switchbutton,xlistview
2. 通用类

Base包里面的类都是基类，其他的实现继承他们会节省很多时间

CommAlertDialog

4．工程里的App类并非manifest里面对应的application,这是tinker补丁的写法。写在oncreate的东西搬到这里来初始化  
**public void** onBaseContextAttached(Context base)

5．Log输出类是utils下的L，发布正式版本时候把*KEY\_REALEASE更改为true*

代码运行

特别要注意代码运行与安装方式不是点击run按钮，由于使用腾讯tinker的原因，代码运行时要用gradle的方式进行，具体点击右侧工具栏的gradle->app->build->assembleDebug(assEembleRelease),生成apk,然后运行命令行安装

生成patch的方法是: gradle->app->tinker->tinkerPatchDebug(tinkerPatchRelease) ，生成apk,然后运行命令行安装

生成的apk会在工程目录app->build-outputs->apk里面，patch也在对应的目录生成