## LAYOUT

## VIEW

android:id

这是视图的唯一标识符。可以在程序代码中通过该标识符引用对象。例如对这个对象进行读和修改的操作（在下一课里将会用到）。

当需要从 XML 里引用资源对象时，必须使用 @ 符号。紧随 @ 之后的是资源的类型（这里是 id），然后是资源的名字（这里使用的是 edit\_message）。

+ 号只在第一次定义一个资源 ID 的时候需要。它是告诉 SDK——此资源 ID 需要被创建。在应用程序被编译之后，SDK 就可以直接使用这个 ID。edit\_message 是在项目文件 gen/R.java 中创建一个新的标识符，这个标识符和 EditText 关联。一旦资源 ID 被创建了，其他资源如果引用这个 ID 就不再需要 + 号。

android:layout\_width

android:layout\_height

用于定义组件的尺寸，可以设置具体的数值，也可以使用几个预设。  
"wrap\_content"表示根据内容自适应大小；  
"match\_parent"表示和组件的母体匹配

android:layout\_weight

权重的值指的是每个部件所占剩余空间的大小，该值与同级部件所占空间大小有关。这就类似于饮料的成分配方：“两份伏特加酒，一份咖啡利口酒”，即该酒中伏特加酒占三分之二。例如，我们定义一个权重为 2 的 View，另一个 View 的权重是 1，那么总数就是 3；这时第一个 View 占据 2/3 的空间，第二个占据 1/3 的空间。如果再加入第三个 View，权重设为 1，那么第一个 View（权重为 2 的）会占据 1/2 的空间，剩余的另外两个 View 各占 1/4。（请注意，使用权重的前提一般是给 View 的宽或者高的大小设置为 0dp，然后系统根据上面的权重规则来计算 View 应该占据的空间。但在很多情况下，如果给 View 设置了 match\_parent 的属性，那么在计算权重时则不是通常的正比，而是反比。也就是说，权重值大的反而占据空间小）。

对于所有的 View 默认的权重是 0，如果只设置了一个 View 的权重大于 0，则该 View 将占据除去别的 View 本身占据的空间的所有剩余空间。

**EditText**

android:hint

当文本框为空的时候，会默认显示这个字符串。对于字符串 "@string/edit\_message" 的值所引用的资源应该定义在单独的文件里，而不是直接使用字符串。因为使用的值是存在的资源，所以不需要使用 + 号。当然，由于你现在还没有定义字符串，所以在添加 @string/edit\_message 的时候会出现编译错误。在下一节的教程中你将学会如何定义字符串资源，到时候就不会报错了。

**Button**

android:text

定义按钮显示的名称。

android:onClick

定义用户点击按钮时触发方法的名称字符串。触发方法原型public void xxx(View view)