

- res/raw和assets的相同点:

两者目录下的文件在打包后会原封不动的保存在apk包中, 不会被编译成二进制。

- res/raw和assets的不同点:

res/raw中的文件会被映射到R.java文件中, 访问的时候直接使用资源ID即R.id.filename; assets文件夹下的文件不会被映射到R.java中, 访问的时候需要AssetManager类。

res/raw不可以有目录结构, 而assets则可以有目录结构, 也就是assets目录下可以再建立文件夹
读取文件资源:

读取res/raw下的文件资源, 通过以下方式获取输入流来进行写操作.

```
InputStream is = getResources().openRawResource(R.id.filename);
```

读取assets下的文件资源, 通过以下方式获取输入流来进行写操作

```
/**
 * 从assets中读取图片
 */
private Bitmap getImageFromAssetsFile(String fileName)
{
    Bitmap image = null;
    AssetManager am = getResources().getAssets();
    try
    {
        InputStream is = am.open(fileName);
        image = BitmapFactory.decodeStream(is);
        is.close();
    }
    catch (IOException e)
    {
        e.printStackTrace();
    }
    return image;
}
```

注意1: Google的Android系统处理Assert有个bug, 在AssertManager中不能处理单个超过1MB的文件, 不然会报异常, raw没这个限制可以放个4MB的Mp3文件没问题。

注意2: assets 文件夹是存放不进行编译加工的原生文件, 即该文件夹里面的文件不会像 xml, java 文件被预编译, 可以存放一些图片, html, js, css 等文件。