引

从Hello World项目为入口，来了解工程结构，以及Android中资源访问的两种方式。

1.工程项目结构解析：

java： 写Java代码的地方，业务功能都在这里实现

res： 存放各种资源文件的地方，图片、字符串、动画、音频等，还有各种形式的XML文件

1) res资源文件夹介绍

res目录和asserts目录的区别：

res目录下的资源文件会在R.java下生成对应的资源id，asserts目录不会；

res目录下的资源文件可以通过资源id直接访问，asserts目录下的文件需要通过AssertManager以二进制流的形式读取。

R文件可以理解为字典，res下的每个资源都会生成一个唯一的id。

图片资源：

drawable： 存放各种位图文件，（.png, .jpg, .9png, .gif等）除此之外可能是一些其它的drawable类型的XML文件

mipmap-hdpi： 高分辨率，一般情况图片放这里

mipmap-mdpi： 中等分辨率，很少，除非兼容的手机很旧

mipmap-xhdpi： 超高分辨率

mipmap-xxhdpi： 超超高分辨率

布局资源：

layout： 存放布局文件，如果在特定机型上做屏幕适配则另外创建一套布局，比如layout-480x320这样的文件夹

菜单资源： 以前有物理菜单按钮，有menu键的手机上用的较多，现在用的 不多。菜单相关的资源xml在这里编写。

values目录：

demens.xml： 定义尺寸资源

string.xml： 定义字符串资源

styles.xml： 定义样式资源

arrays.xml： 定义数组资源

attrs.xml： 自定义控件的属性

theme主题文件： 和styles相似，但是对整个应用中的Activity或指定Activity起作用，改变窗口外观，在Java代码中通过setTheme使用，或者在AndroidManifest.xml中为<application...>添加theme属性。

这样的values目录：values-w820dp，values-v11，前者w代表平板，820dp代表屏幕宽度，v11代表在API(11)后才会用到。

raw目录：

存放各种原生资源（音频，视频，一些XML文件），通过openRawResource(int id)来获得资源的二进制流，和Assets差不多，不过这些资源会在R文件那生成资源id

动画：

animator： 存放属性动画的XML文件

anim： 存放补间动画的XML文件