1. LRU算法

使用缓存可以让UI控件快速的加载已经处理过的图片，提高UI的载入输入和滑动的流畅性。

缓存置换算法least Recently Used最近很少使用的缓存机制。将要使用的内容放在缓存中，但是缓存容量有限，放满了之后的替换机制，LRU就是将刚看过的内容放在缓存顶部，删除底部内容。

1. 响应链

ISO中的概念

1. 轮播组件

可以用动画和viewflipper

1. Activity生命周期

Activity在运行过程中所处的不同状态也被称为生命周期。

Activity有4个状态：活动状态，在前台，能获得焦点；暂停状态，在前台可见，不能获得焦点；停止状态，不可见，不可获得焦点；销毁状态，该activity结束或activity所在的dalvik进程被结束。

1. OSI分层

物理层（比特），数据链路层（帧），网络层（分组），传输层（TPDU），会话层（SPDU），表示层（PPDU），应用层（APDU）

5层模型（结合了OSI和TCP/IP分层），没有会话层和表示层

TCP/IP分层有4层：主机至网络（网络接口层），网络层，传输层，应用层

路由器包括了网络接口层和网络层。

