**Android 应用资源**

1. Android源代码主要分为三类：
2. Java源文件：四大组件activity、service、broadcastReceiver、contentProvider等等；
3. 界面布局文件：xml文件，xml文件中的每个标签对应于相应的View；
4. 资源文件：以xml为主，还包括图片资源。
5. Android应用资源分为两大类：assets文件目录和res文件目录，两者的区别：
6. assets中的资源无法通过R文件直接访问，需要通过AssetManager#open以二进制流的形式读取。res可以通过R文件的资源ID直接访问；
7. res目录只能建立指定的目录（不能建立其他目录或多级目录），assets可建立任意多级子目录；
8. assets目录下的资源称为原生文件，在被打包成apk文件时是不会进行压缩的； res下的文件，在打包成apk文件时，会进行小内存优化 ；
9. 颜色支持四种形式：#RGB，#ARGB，#RRGGBB，#AARRGGBB。
10. Java中获取资源：

Resources res = Content.getResources();

String str = res.getText(R.string.str);

1. Android应用的初始化的配置信息、应用相关的数据资源需要保存，一般推荐使用XML文件保存，称为原始XML资源。（一般存放在res/xml路径下）
2. Java获取原始XML资源：

Resource res = Content.getResource();

// XmlResourceParser是XmlPullParser的子类，用Pull解析方式

XmlResourceParser xrp = res.getXml(R.Xml.name);

1. 样式风格放在res/values/styles文件中。
2. 属性资源放在res/values/attrs文件中，子元素declare-styleable定义一组属性attr集合，子元素attr定义一个属性。属性资源只能在自定义View组件中使用。