1. Android中assets目录和raw目录

Assets目录(../src/app/assets)和raw目录(../src/app/res/raw)都可以用作于资源文件的存储,比如图片,文 档,音视频文件等,同时对单文件大小有限制不可以超过1mb,超过会报IO异常,两者的内容都是只可以 读取不可以写入(没有api支持),在打包app后资源保持原有,不会被编译成二进制;

**Assets 资源通过AssetsManager进行获取:**

AssetManager assetManager = getAssets();

InputStream input = assetsManager.open(“img/logo.png”);

**Raw的资源则会被映射到R.java文件,通过R.id.\*\*进行获取:**

InputStream input = getResources().openRawResource(R.raw.\*\*)

注意：Assets目录下可以存在文件夹,而Raw路径则不可以;

1. 2213
2. 552
3. 55
4. 55
5. 5
6. 56
7. 5
8. 5
9. 5