# Android资源定义和关于屏幕重要单位介绍

## 资源定义

学习阿里巴巴Android开发手册，分享学习内容。

1.资源文件需要带模块前缀（推荐）

2.layout文件的命名方式（推荐）

Activity 的 layout 以 module\_activity 开头  
Fragment 的 layout 以 module\_fragment 开头  
Dialog 的 layout 以 module\_dialog 开头  
include 的 layout 以 module\_include 开头  
ListView 的行 layout 以 module\_list\_item 开头  
RecyclerView 的 item layout 以 module\_recycle\_item 开头  
GridView 的行 layout 以 module\_grid\_item 开头

3. drawable 资源名称以小写单词+下划线的方式命名，根据分辨率不同存放  
在不同的 drawable 目录下，建议只使用一套,例如 drawable-xhdpi。采用规则如下: （推荐）

规则：模块名\_业务功能描述\_控件描述\_控件状态限定词

如：module\_login\_btn\_pressed、module\_tabs\_icon\_home\_normal

4. anim 资源名称以小写单词+下划线的方式命名，采用以下规则：（推荐）

规则：模块名\_逻辑名称\_[方向|序号]

tween 动画资源：尽可能以通用的动画名称命名 ，

如 module\_fade\_in ,module\_fade\_out , module\_push\_down\_in (动画+方向)；

frame 动画资源：尽可能以模 块+功能命名+序号。

如：module\_loading\_grey\_001

5. color 资源使用#AARRGGBB 格式，写入 module\_colors.xml 文件中，命名格式采用以下规则：（推荐）

规则：模块名\_逻辑名称\_颜色

如:

<color name="module\_btn\_bg\_color">#33b5e5e5</color>

6. dimen 资源以小写单词+下划线方式命名，写入 module\_dimens.xml 文件中，采用以下规则：（推荐）

规则：模块名\_描述信息

如：

<dimen name="module\_horizontal\_line\_height">1dp</dimen>

7.style资源采用小写单词+下划线方式命名，写入module\_styles.xml 文件中，  
采用以下规则：（推荐）

规则：父style名称.当前style名称

如：

<style name="ParentTheme.ThisActivityTheme">  
…  
</style>

8. string资源文件或者文本用到字符需要全部写入 module\_strings.xml文件中，字符串以小写单词+下划线的方式命名，采用以下规则: （推荐）

规则：模块名\_逻辑名称

如：

moudule\_login\_tips、module\_homepage\_notice\_desc

9. Id 资源原则上以驼峰法命名，View 组件的资源 id 需要以 View 的缩

作为前缀。常用缩写表如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 控件 | 缩写 |
| LinearLayout | ll |
| RelativeLayout | rl |
| ConstraintLayout | cl |
| ListView | lv |
| ScollView | sv |
| TextView | tv |
| Button | btn |
| ImageView | iv |
| CheckBox | cb |
| RadioButton | rb |
| EditText | et |

其它控件的缩写推荐使用小写字母并用下划线进行分割，例如：  
ProgressBar 对应的缩写为 progress\_bar  
DatePicker 对应的缩写为 date\_picker

补充：驼峰法  
单词之间不以空格、连接号或者底线连结（例如不应写成：camel case、camel-case或camel\_case形式）。共有两种格式：

1、小驼峰式命名法（lower camel case）：

第一个单词以小写字母开始，第二个单词的首字母大写。例如：firstName、lastName。

2、大驼峰式命名法（upper camel case）：

每一个单词的首字母都采用大写字母，例如：FirstName、LastName、[CamelCase](https://baike.baidu.com/item/CamelCase/636859" \t "_blank)，也被称为 Pascal 命名法。

变种：StudlyCaps，是“驼峰式大小写”的变种。

补充说明，在[JAVA](https://baike.baidu.com/item/JAVA/85979" \t "_blank)中：类名的标识符一般用大驼峰式书写格式，方法和变量的标识符则多用小驼峰式书写格式。

10. 大分辨率图片（单维度超过 1000）大分辨率图片建议统一放在 xxhdpi 目录下管理，否则将导致占用内存成倍数增加。（推荐）

## 屏幕单位介绍

实际手机开发中，应用程序需要运行在不同品牌、不同分辨率、不同大小的手机上，掌握一些关于屏幕的单位是必要的。

**屏幕尺寸**

**对角线的物理尺寸。**

**单位：英寸inch，1英寸=2.54cm**

**屏幕分辨率**

**手机所有像素点总和（一般表示A\*B）**

**单位：px（pixel），1px=1像素**

**像素密度**

**每英寸的像素点**

**单位：dpi（dot per ich）**

**三者关系：**

**相信聪明的小伙伴能看懂**

下面一个单位经常用：

**密度无关像素**

**density-independent pixel，叫dp或dip，与设备上的实际物理像素点无关。**

**单位：dp 会按照不同手机的比例，显示效果会改变，达到不同设备效果相同。**

**替换关系**

**px=dp（dpi/160）**

**独立比例像素**

**scale-independent pixel，叫sp或sip**

**单位：sp一般用在设置文字大小**

**补充：建议使用偶数哦，奇数容易失真。**

为什么要把sp和dp代替px？最简单的原因是他们不会因为dpi的变化而变化，在相同物理尺寸和不同dpi下，他们呈现的高度大小是相同。也就是说更接近物理呈现，而px则不行。