

Android Summary

- 写在前面

从2015年10月至今，断断续续地学习Android一年多，大都是一些浅显的方法，但不失为简单框架的基础，闲暇时记下来也为以后的开发增加几点便利。

1、Activity类

从基本的构造开始，在开发一个app前，首先你要有一个界面，这就是一个activity。一个app有很多界面，即存在很多activity，基于所学的java或c++这种面向对象的语言，合理利用继承和多态性，那么在最开始要定义一个BaseActivity。鉴于当前的app大部分是这样的，如图所示。



导航栏和底栏的页面选择tab是基本的，对于BaseActivity，则需要统一一些常用的函数和view，如CommonTopBar，具体参考BaseActivity.java。

此处讲解setListViewHeightBasedOnChildren()函数，是保证在布局里地listView能正确显示高度，在setAdapter()后调用。

后续的一些常用函数会一一讲解，PS：BaseActivity可以根据版本继承Activity（4.0以上）或FragmentActivity（4.0以下），都是为了方便管理多个fragment。

2、MyApp类

之前讲了界面，相对于布局UI来说，一个App更重要的是管理数据，那么定义一个全局的类很有必要，在此设为MyApp。

在App启动时，new一个新的MyApp类，管理全局数据，包括系统的参数以及用户的信息数据，还可以监测App的状态，与服务器进行底层交互等，参考MyApp.java。

3、MainActivity类

相较于大多数的App，一般来讲是采用多个Fragmen切换得统一页面作为主界面，那么对于Fragment的管理必须清晰，另外当前主流的App很多是无需注册可以浏览某几个页面的，在管理时也是要注意！请参考MainActivity.java。

4、HttpClient类

基于上述的类大体的框架已经基本形成，那么最关键也是最难的一个部分出现了，就是网络通信，现在基本都是集成的包，也避免了自己去写socket。

AS上有个插件GsonFormat，可以抓来的包直接生成Response类，不过基本的send和get请求还是需要自己编写，包括handler回调。在此，首先推荐定义一个Constant类，用来存储App开发里所有的常量，包括系统参数、API键值字符串等，尽量减少硬编码（吃过大亏的我哭晕在厕所），具体框架参考HttpClient.java。