# Get started

## Supporting Different Devices

### Supporting Different Screens

#### Create Different Bitmaps

图片文件夹分类：数字表示mdpi中大小的倍数

xhdpi: 2.0

hdpi: 1.5

mdpi: 1.0 (baseline)

ldpi: 0.75

This means that if you generate a 200x200 image for xhdpi devices, you should generate the same resource in 150x150 for hdpi, 100x100 for mdpi, and 75x75 for ldpi devices.

ldpi通常不需要，只要你提供了hdpi，系统会自动把里边的自动除以二。

## Managing the Activity Lifecycle

### Starting an Activity

#### Destroy the Activity

onDestroy一般会在onPause和onStop后面调，但是除了一种情况，就是在onCreate中直接调finish()，这样的话会直接走onDestroy而不走onPause和onStop

### Pausing and Resuming an Activity

#### Pause Your Activity

在onPause中不要调用耗资源的操作，比如保存数据库之类的（因为第一个activity凋完调的第二个activity的onCreate、onStart、onResume），不然会影响到启动第二个activity的速度。所以you should instead perform heavy-load shutdown operations during onStop()

### Stopping and Restarting an Activity

#### Stop Your Activity

一般把耗时的整理操作放在onStop中，比如数据持久化等。

## Building a Dynamic UI with Fragments

### Building a Flexible UI

#### Add a Fragment to an Activity at Runtime

运行时动态添加fragment的一个原则，是activity的layout中必须有个View作为fragment的容器。