

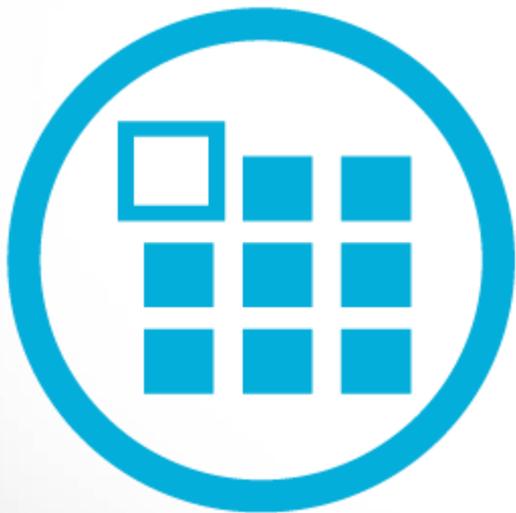


电子信息工程学院

移动终端开发技术

创建第一个Android项目

讲 师：陈媛媛



1

系统的简介

2

开发环境

3

第一个项目

 返回目录

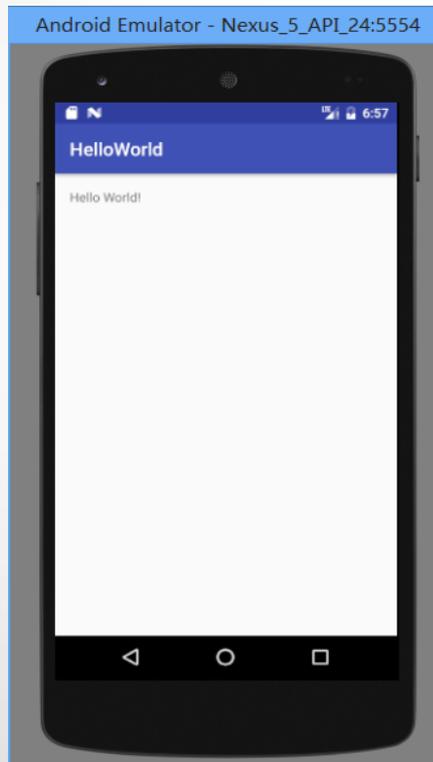
1.3 创建第一个Android项目

1.3.1

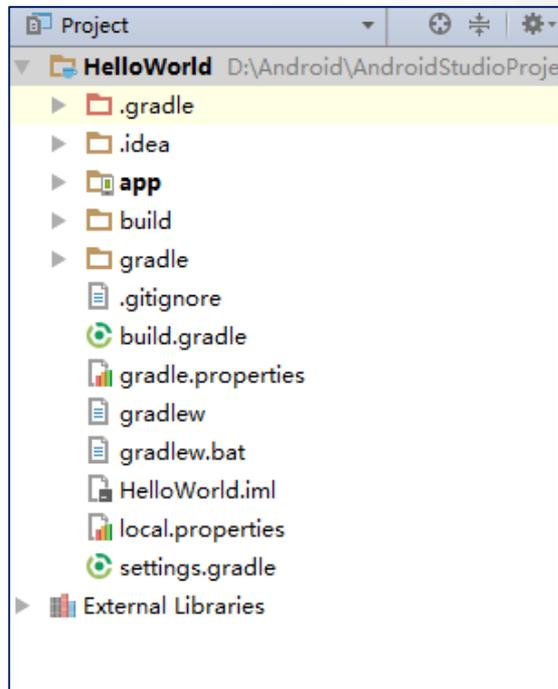
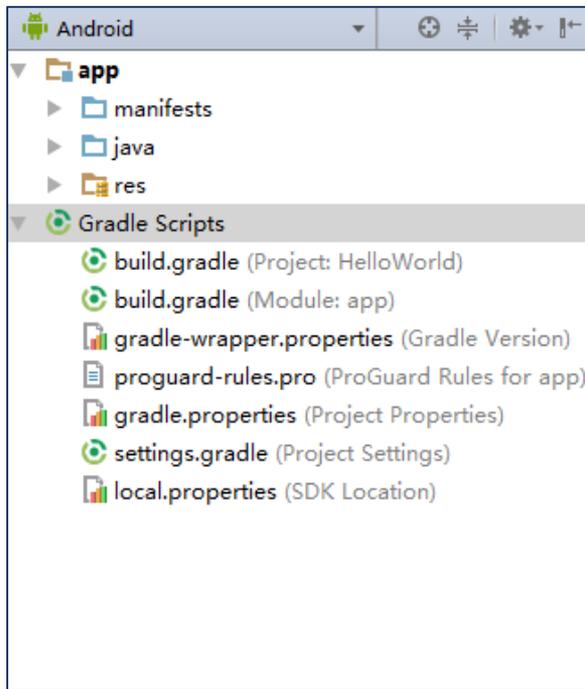
● 案例——HelloWorld程序

1.3.2

● Android程序结构

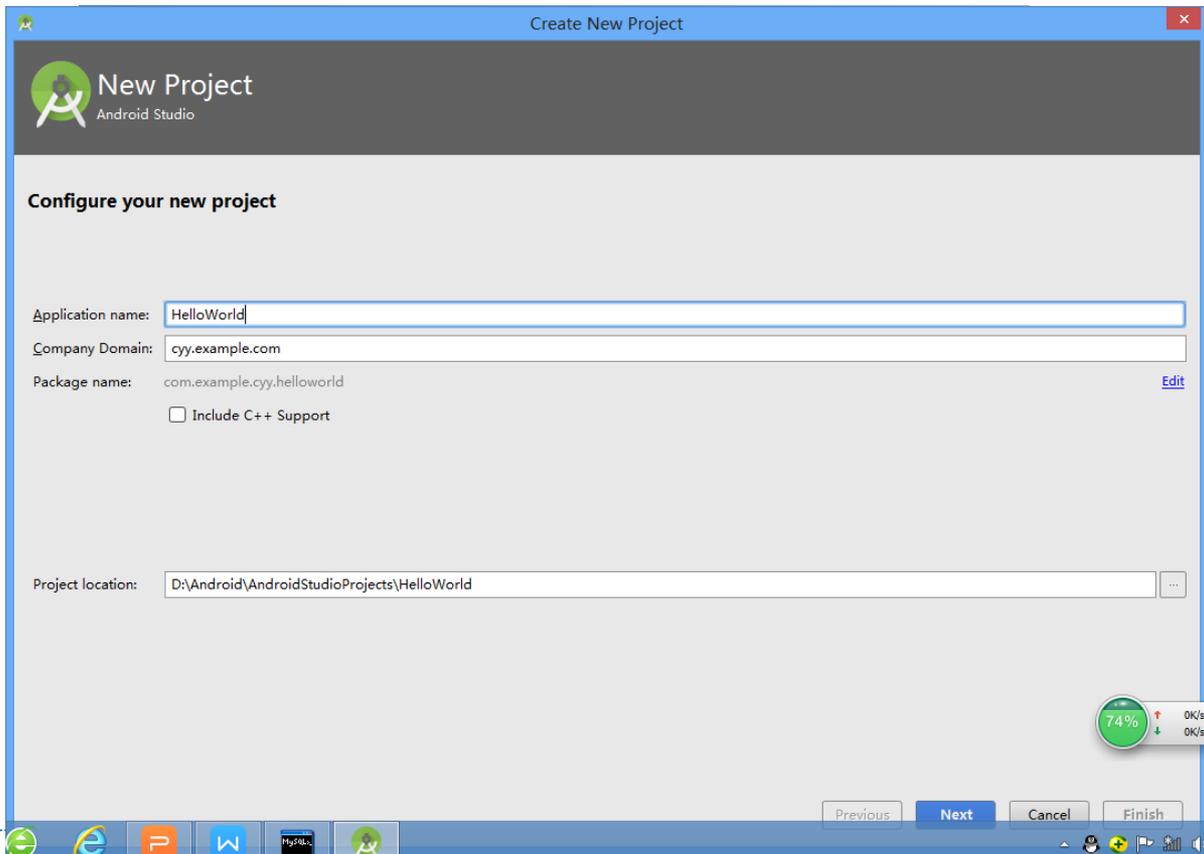


HelloWorld运行结果



HelloWorld程序结构

创建HelloWorld项目



创建新项目

创建HelloWorld项目



Create New Project

Target Android Devices

Select the form factors your app will run on

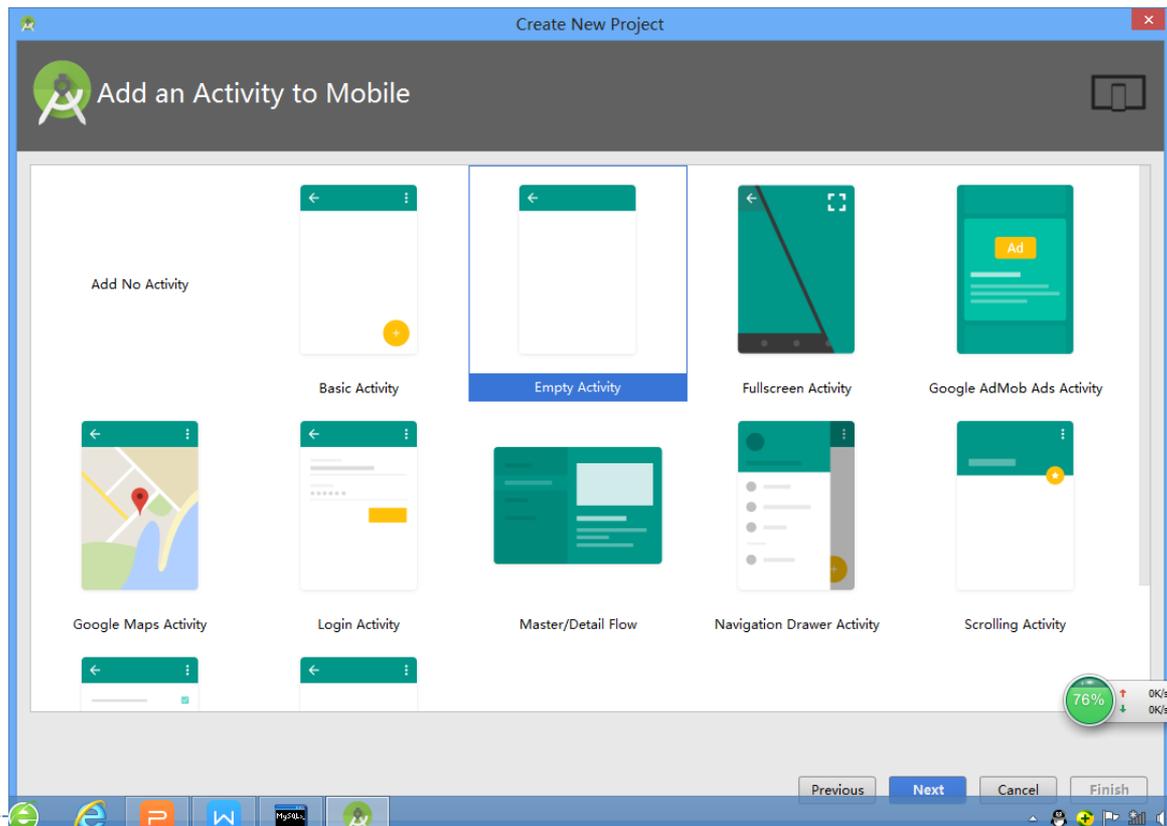
Different platforms may require separate SDKs

- Phone and Tablet
 - Minimum SDK: API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)
 - Lower API levels target more devices, but have fewer features available.
 - By targeting API 15 and later, your app will run on approximately **98.3%** of the devices that are active on the Google Play Store.
 - [Help me choose](#)
 - Stats load failed. Value may be out of date.
- Wear
 - Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)
- TV
 - Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)
- Android Auto
- Glass (Not Available)
- Minimum SDK: [Empty]

75% OK/s
OK/s

Previous Next Cancel Finish

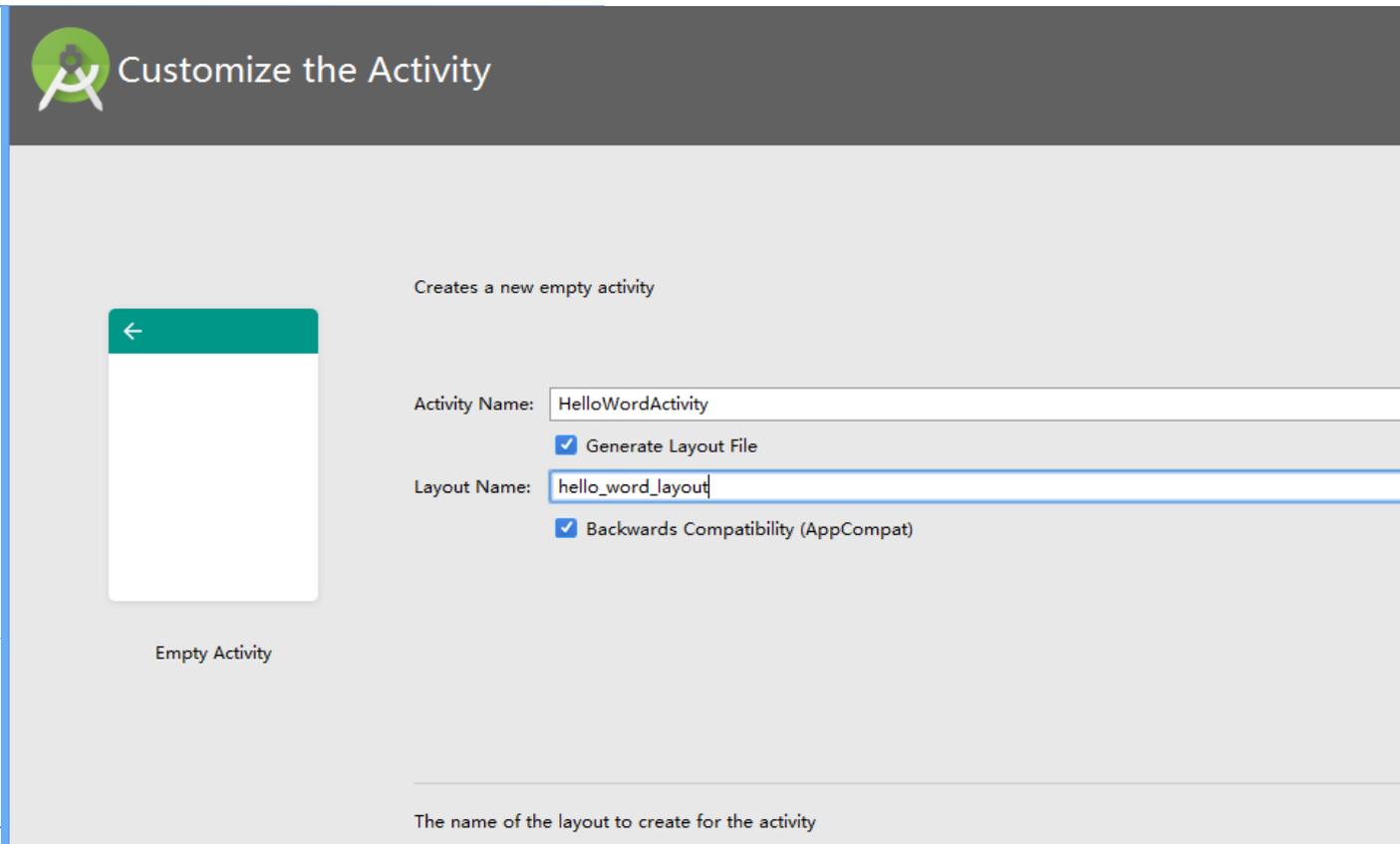
创建HelloWorld项目



选择模版

创建HelloWorld项目

活动和布局命名



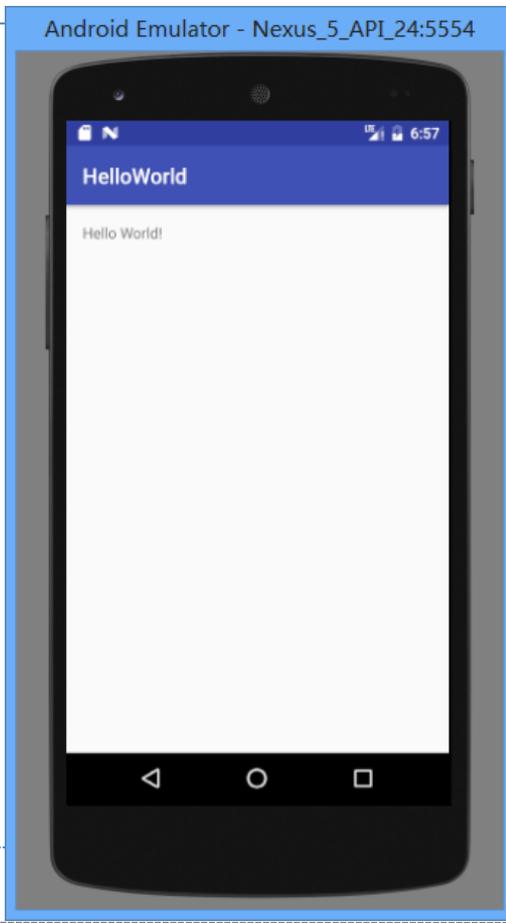
运行HelloWorld项目



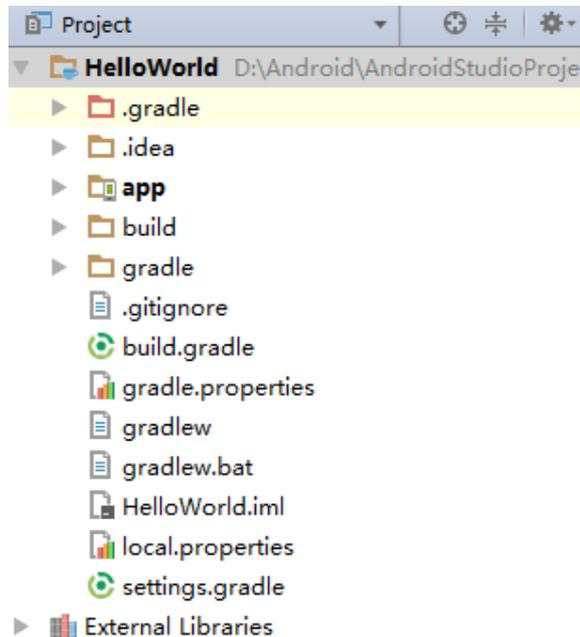
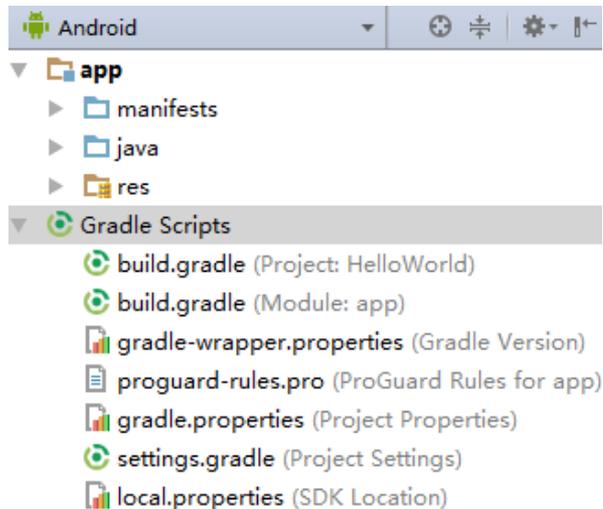
启动模拟器

运行HelloWorld项目

运行项目



Android程序结构



具体作用

Android程序结构

(1) .gradle和.idea

这两个目录下放置的都是Android Studio 自动生成的文件，我们无需关心，也不要手动编辑。

(2) app

项目中的代码、资源等内容几乎都是放置在这个目录下。

(3) Build

包含了一些在编译时自动生成的文件。

(4) Gradle

包含gradle wrapper的配置文件，使用gradle wrapper的方式不需要提前将gradle下载好，而是会自动根据本地的缓存情况决定是否需要联网下载gradle。

(5) .gitignore

这个文件是用来将指定的目录或文件排除在版本控制之外的。

具体作用

Android程序结构

(6) build.gradle

这是项目全局的gradle构建脚本，通常这个文件中的内容是不需要修改的。

(7) gradle.properties

这个文件是全局的gradle配置文件，在这里配置的属性将会影响到项目中所有的gradle编译脚本。

(8) gradlew和gradlew.bat

这两个文件是用来在命令行界面中执行gradle命令的，其中gradlew是在linux或Mac系统中使用，gradlew.bat实在windows系统中使用。

Android程序结构

（9）HelloWorld.iml

iml文件是所有IntelliJ IDEA 项目都会自动生成的一个文件，AndroidStudio 是基于IntelliJ IDEA项目，不需要手动更改。

（10）local.properties

这个文件用于指定本机的Android Sdk路径，通常是自动生成的。

（11）settings.gradle

用于指定项目中所有引入的模块。由于HelloWorld项目中只有一个app模块，因此该文件也就只引入了app这一个模块。

app目录下的内容

(1) **build**: 这个目录和外层的**build**目录类似，主要也是包含了一些在编译时自动生成的文件，不过他里面的内容会更加复杂，我们不需要过多关心；

(2) **libs**: 如果你在项目中使用了第三方**jar**包，就需要把这些**jar**包都放在**libs**目录下，放在这个目录下的**jar**包都会被自动添加到构建路径里去；

(3) **androidTest**: 此处用来编写**AndroidTest**测试用例的，可以对项目进行一些自动化测试；

(4) **java**: 放**java**代码的地方，里面还可以根据需要新建相应的文件夹，方便管理；

app目录下的内容

- (5) **res**: 项目中使用的图片、布局、字符串等资源都放在这里;
- (6) **AndroidManifest.xml**: 整个Android 项目的配置文件, 四大组件都需要在这里注册才能够使用, 还可以在这里添加权限声明;
- (7) **test**: 此处用来编写Unit Test(单元)测试用例, 是对项目进行自动化测试的以的一种方式;
- (8) **.gitignore** 版本管理是过滤文件的作用;

app目录下的内容

(9) **app.iml**: IntelliJ IDEA项目自动生成文件，我们不需要关系或者修改这个文件内容；

(10) **build.gradle**: 这是app模块的gradle构建脚本，这个文件会指定很多项目构建关系的配置；

(11) **proguard-rules.pro**: 用于指定项目代码的混淆规则，当代码开发完成后打开安装包文件，如果不希望被别人破解，通常会将代码进行混淆，从而让破解者难以阅读。

项目中的资源

`drawable`开头的文件夹都是用来存放图片的，`mipmap`开头的文件夹都是用来存放应用图标的，`values`开头的文件夹都是用来存放字符串、样式、颜色等配置的，`layout`文件夹用来存放布局文件的。



1

创建一个Android项目

2

Android程序结构

3

app目录下的内容
