# Mobile\_logs

## Уровни логирования

Логи - это текстовые файлы, в которых записываются все действия пользователя. Например, какие кнопки он нажимает в приложении и как на это оно реагирует в ответ.

Записи в логах формируются в хронологическом порядке. Самая свежая — внизу.

Есть два вида логов:

- ●Crash logs файл, в котором хранятся записи только об ошибках экстренного завершения программы по-простому, когда приложение крашнулось.
- ●Logs простые логи, или журнал событий. Это файл, в котором хранятся системные записи и ответы устройства на действие пользователя.

Логи на мобильных устройствах бывают нескольких уровней:

- •ERROR,
- •WARN,
- •INFO,
- •DEBUG,
- •VERBOSE.

Они представлены по уровню важности — от самого высокого к самому низкому, — и каждый следующий уровень включает в себя предыдущий. Например, VERBOSE содержит в себе логи всех остальных.

**Примечание**: уровни более применимы к логам на Android, потому что именно там такое разделение встречается чаще.

Рассмотрим подробнее каждый уровень.

# Error (ERROR)

На этом уровне информируются ошибки работы системы.

Записи этого уровня требуют быстрого вмешательства разработчика — на такие ошибки нужно реагировать максимально быстро.

Как пример, такая запись в логе:

"SpannableStringBuilder: SPAN\_EXCLUSIVE\_EXCLUSIVE spans cannot have a zero length"

Это ошибка, в которой говорится, что строковый элемент span не может быть пустым.

Или вот:

"[ZeroHung]zrhung get config: Get config failed for wp[0x0008]]"

Эта системная ошибка сообщает, что происходит утечка памяти при взаимодействии с каким-то элементом или приложением.

### Warning (WARN)

На этом уровне отображаются записи, сообщающие о каком-то неожиданном поведении, требующем внимания, или о ситуации, которая незнакома системе.

Например, сообщение ниже — запись из тестового приложения:

" [OMX.hisi.video.decoder.avc] setting nBufferCountActual to 16 failed: - 2147483648 "

Мы пытаемся декодировать запись в какой-то формат, но его нет. Ошибка сообщает о неуспешной попытке настройки видеоплеера в нужном формате.

Ещё пример:

"BroadcastQueue: Permission Denial: broadcasting Intent"

Эта системная ошибка говорит о сбое в работе одного из виджетов на устройстве.

### Info (INFO)

На этот уровень приходят записи информационного характера, например о работе системы.

Допустим, такое сообщение об уровне заряда батареи на устройстве:

"APwBatteryMonitor: screen off start battery: 100"

А это сообщение говорит о том, что экран устройства был выключен:

" HwBatteryService: intent = Intent { act=android.intent.action.SCREEN\_OFF flg=0x58200010 } "

Ещё в логи этого уровня входят запросы от клиента на сервер: хедеры, тело запросов, которые отправляет клиент, и ответы сервера.

"okhttp.OkHttpClient: <-- 200 https://domainname/api/v1/smth/deals (1691ms)

okhttp.OkHttpClient: server: nginx/1.15.9

okhttp.OkHttpClient: date: Thu, 23 Sep 2021 19:41:17 GMT

okhttp.OkHttpClient: content-type: application/json

okhttp.OkHttpClient: vary: Accept-Encoding

okhttp.OkHttpClient: strict-transport-security: max-age=15724800;

includeSubDomains

okhttp.OkHttpClient: {"key":{"key":value,"name":""},"key":value,"key":value}

okhttp.OkHttpClient: <-- END HTTP "

Такие записи могут помочь вам в понимании какого-то бага или в разборе задачи при условии, что вы не можете перехватить трафик или не знаете, какие запросы отправляются на бэкенд.

### Debug (DEBUG)

Это уровень сообщений, в которых передаётся информация о процессах отладки или шагах работы крупных процессов.

Например, в записи ниже сказано, что пользователь нажимал на кнопку уменьшения или увеличения громкости:

"MediaSessionService: dispatchVolumeKeyEvent"

Сначала мы видим запись о самом факте нажатия на кнопку, далее оно расшифровывается подробнее:

```
{ action=ACTION DOWN, keyCode=KEYCODE VOLUME UP }
```

Ещё пример: если ваше приложение использует сокет-сессию, то на уровне DEBUG мы можем увидеть, когда сессия начинается и заканчивается:

"b\$b: WebSocket connected"

## **Verbose (VERBOSE)**

Сообщения такого уровня уточняют или раскрывают действия.

Например, у нас есть служба управления окнами на экране приложения. И на уровне Verbose мы можем увидеть подробности её работы.

Открытие окна:

WindowManager: addWindow

Закрытие окна:

WindowManager: Removing Window

На этом уровне мы можем посмотреть системные подробности наших действий. Например, при включении геолокации в записи отобразится текущая геолокация.

GnssLocationProvider: reportLocation Location [...]

А меняя звук на устройстве, мы увидим, как растёт или падает значение:

AudioManager: getStreamVolume streamType: 3 volume: 10

Каждое нажатие, то есть изменение звука, будет отражаться новым сообщением.

Verbose — уровень самого низкого приоритета. Выбирая такой уровень отображения логов, мы будем видеть записи и со всех предыдущих уровней.

**Примечание**: разработчики приложения самостоятельно покрывают действия логами, определяют уровни, а также какие сообщения какому из них соответствуют.

# Инструменты для снятия логов

#### Android

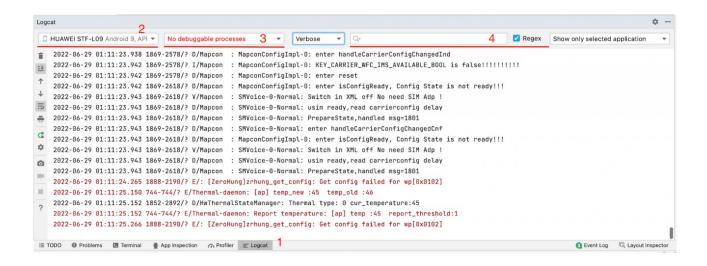
Расскажем о трёх способах.

Первый — Logcat в составе Android Studio, самый известный и широко используемый.

Для снятия логов нам необходимо перевести устройство в режим разработчика/отладки. Для этого нужно:

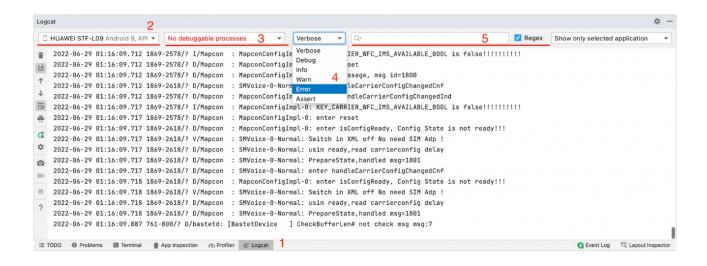
- •найти в настройках номер нашего билда или ОС (в зависимости от устройства),
- ●около десяти раз нажать на эту информацию,
- •при появлении сообщения о том, не хотим ли мы перевести устройство в режим разработчика, нажать «Ок».

Примечание: алгоритм может отличаться в зависимости от производителя устройства, потому что у многих из них свои надстройки на ОС Android. Дальше подключаем устройство по USB к ПК и устанавливаем Android Studio. Следующие шаги на скрине:



- 1.Выбираем вкладку Logcat (переходим к сообщениям в реальном времени).
- 2.В окошке выбираем телефон, с которого снимаем логи.
- 3. На этой вкладке выбираем логи определённого приложения. Если нужно снять вообще все логи со всех приложений и системы, эту вкладку стоит не трогать. Рядом с ней можно выбрать уровень логирования (вкладка Verbose на скрине).
- 4.В поле поиска, где мы можем фильтровать выдачу, разрешено писать что угодно от названия пакета до частей вроде fatal.

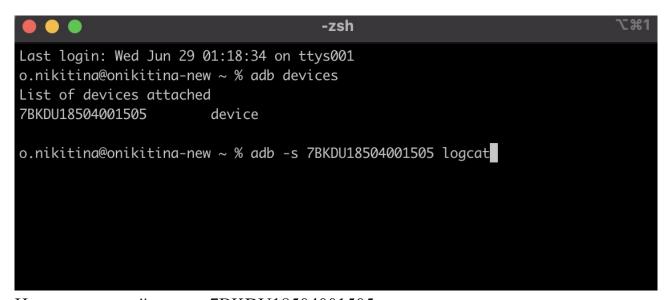
На скрине видно логи с подключенного устройства.



Второй способ — выгрузка логов с самого устройства. Кроме режима разработчика нам нужно подключить устройство к ПК через USB и установить ADB — Android Debug Bridge.

Открываем терминал и пишем две команды.

Первая — adb devices — показывает подключённые устройства, которые видит ADB. В терминале выглядит так:



Название устройства — 7BKDU18504001505

Вводим вторую команду — adb -s название устройства logcat, — которая запускает утилиту Logcat для конкретного устройства. В терминале в реальном времени будут поступать логи.

```
1666 1666 D HwCustMobileSignal ControllerImpl: updateDataType, mDataNetType: 19, isCAstate: true
1326 1746 E : [ZeroHurg]zrhung_get_config: Get config failed for wp[0x0000]
1326 1326 V AlarmManager: Received TIME_TICK alarm; rescheduling
   29 01:19:59.848
6-29 01:20:00.006
                                            HwAlarmManagerService: hwSetAlarm listenerTag: time_tick
PanelView: set notification panel padding = 1638
HwBackDropView: setAnimationParamInner 0.0 0
BokehDrawable: drawScrim colorB: 0 0
DateView: DateViev, mCurrentTime: 1656454800030
                                  1326 I
1666 W
06-29 01:20:00.008
                          1326
   29 01:20:00.021
                           1666
06-29 01:20:00.021
                                  1666
                                  1666
06-29 01:20:00.026
                           1666
06-29 01:20:00.030
                           1666
                                  1666 E
06-29 01:20:00.033
                          1666
                                   1666
                                            EventCenter: EventCenter Get :android.intent.action.TIME_TICK
06-29 01:20:00.034
                           1666
                                   1666
                                            ClockView1:
                                                             action android.intent.action.TIME_TICK
06-29 01:20:00.034
                                   1666
                                            chatty : uid=100<mark>:</mark>9(com.huawei.HwMultiScreenShot) com.android.systemui identical 1 line
                           1666
                                         W ClockView1: action android.intent.action.TIME_TICK
                                  1666
06-29 01:20:00.034
                           1666
                                            PanelView: set notification panel padding = 1638
HwBackDropView: setAnimationParamInner 0.0 0
BokehDrawable: drawScrim colorB: 0 0
06-29 01:20:00.039
                           1666
                                  1666 W
06-29 01:20:00.040
                          1666
                                   1666 W
                                  1666
1666
06-29 01:20:00.045
                           1666
                                            LocalCalendar: CalendarId: 0000LocalCalender Off
chatty : uid=100:9(com.huawei.HwMultiScreenShot) com.android.systemui identical 1 line
LocalCalendar: CalendarId: 0000LocalCalender Off
06-29 01:20:00.050
                          1666
06-29 01:20:00.054
                          1666
06-29 01:20:00.058
                          1666
                                  1666
06-29 01:20:00.064
                          1666
                                            PanelView: set notification panel padding = 1638
06-29 01:20:00.064
                           1666
                                   1666
                                            HwBackDropView: setAnimationParamInner 0.0
                                            HwLauncher: Model onReceive intent=Intent { act=android.intent.action.TIME_TICK flg=0x50200014
06-29 01:20:00.065
                         1888
                                  1888 I
nwFlg=0x900 (has ex
                         tras)
06-29 01:20:00.065
                                  1888 I
                                            HwLauncher: Model
                                                                     onReceive user=UserHandle{0}
                         1888
                                            BokehDrawable: drawScrim colorB: 0 0
KeyguardStatusView: Runnable for refresh
                                  1666 W
1922 I
06-29 01:20:00.068
                          1666
   -29 01:20:00.074
                           1666
   29 01:20:00.102 1326
                                  9458 V BroadcastQueue: Finished with ordered broadcast BroadcastRecord{ef08532 u-1 android.intent.actio
 .TIME TICK}
```

#### Как их читать?

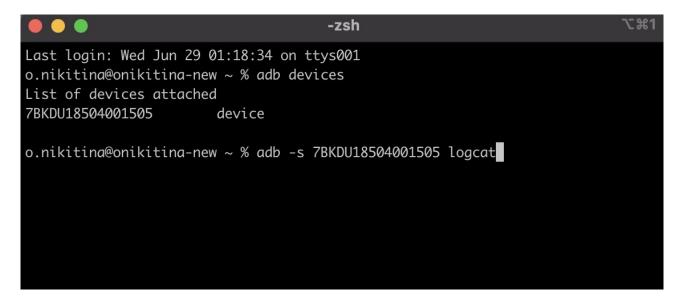
- 1.В первом столбце дата и время поступления записи.
- 2.Во втором обозначения уровней логирования. Например, D это Debug.
- 3.В третьем показываются названия инструмента, утилиты, пакета, от которых поступает сообщение, а также расшифровка того, что вообще происходит.

Третий инструмент — SDK Platform Tools. Процесс его установки практически аналогичен предыдущим двум:

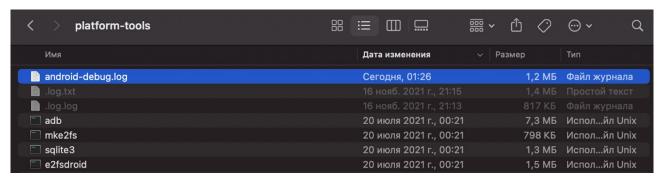
- •переводим телефон в режим разработчика,
- •подключаем к ПК по USB,
- •скачиваем на ПК папку SDK РТ (под свою ОС),
- ●открываем папку SDK PT в терминале.

Теперь пишем команду ./adb logcat –v threadtime > ./android-debug.log.

В терминале это выглядит так:



Прерываем выполнение команды (например, на Mac это Control+C). Лог добавляется в папку.



### Открываем:

```
### Android-debug.log

### Control | Decarate Cont
```

В первом столбце — дата и время, во втором — уровни логов, в третьем — указание на то, от какой части системы поступают данные, лог и его расшифровка/подробности.

Очень похоже на предыдущий терминал, но файл обновляется, пока в терминале действует команда.

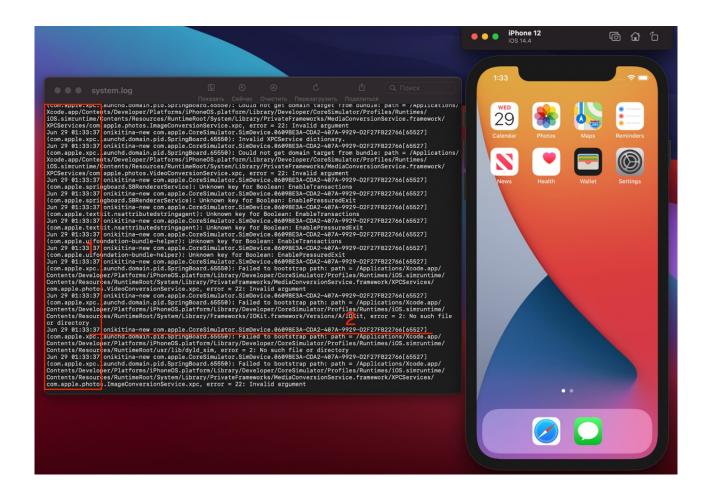
#### iOS

В первую очередь нас интересует xCode — интегрированная среда разработки (IDE), в которую встроен нужный нам инструмент Simulator.

Как использовать инструмент:

- 1. Устанавливаем xCode.
- 2.В системной строке нажимаем xCode  $\rightarrow$  Open Developer Tools  $\rightarrow$  Simulator.
- 3. Устанавливаем приложение.
- 4.В самом симуляторе выбираем Debug → Open System Log.

Мы будем видеть логи в реальном времени:



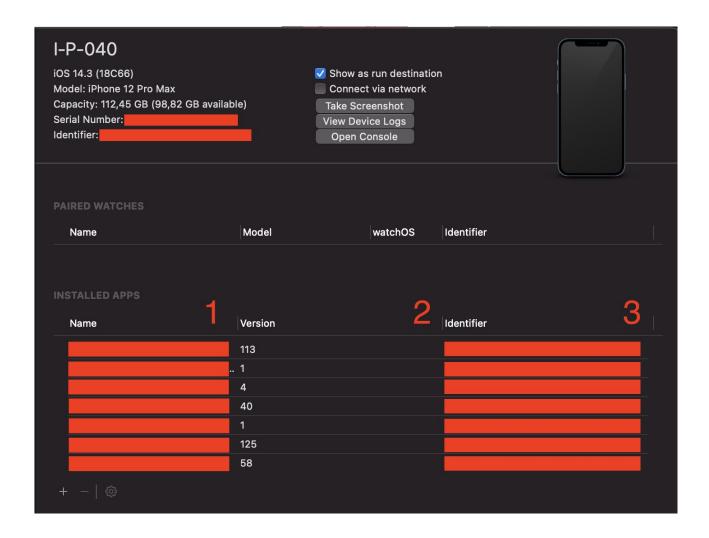
Подобное оформление логов мы уже где-то видели, но построение информации в выдаче немного отличается. Есть дата и время (1) и данные (2) о том, с какого устройства снята информация: имя компьютера, элемент системы, с которого пришло сообщение, и его расшифровка.

Но первый способ работает только с симуляторами. Если необходимо снимать логи с реального устройства, в этом может помочь раздел Devices and Simulators.

Записи можно отфильтровать по конкретному процессу (вашему приложению):

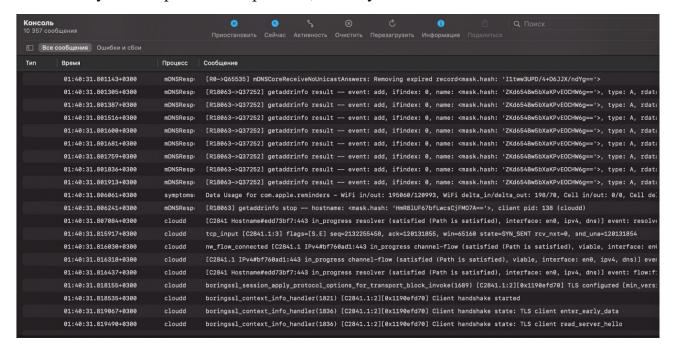
- 1. Устанавливаем xCode.
- 2.Подключаем устройство к ПК по USB.
- 3.Открываем xCode  $\rightarrow$  Windows  $\rightarrow$  Devices and Simulators.

Дальше нажимаем у устройства Open Console и видим панель с названием устройства, информацией о модели и ОС:



1 — все приложения, которые установлены на устройстве, 2 — версия устройства, 3 — пакет приложения устройства.

Логи поступают в реальном времени, но их удобно отслеживать:

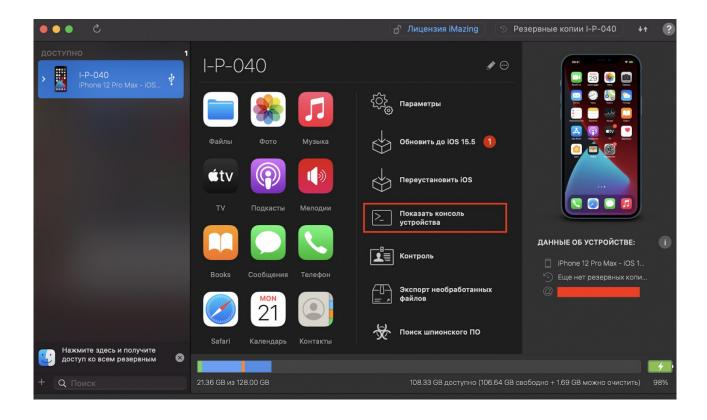


## У нас есть три столбца:

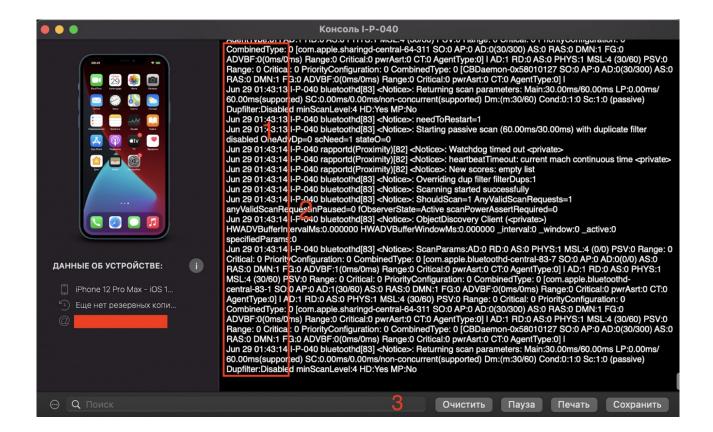
- 1. «Время» время поступления сообщения.
- 2.«Процесс» с какой части системы/приложения пришло сообщение.
- 3. «Сообщение» описание события, сервисная информация.

В инструменте есть поиск для фильтрации выдачи. Ещё есть полезная кнопка «Приостановить» — она останавливает поток логов.

А вот утилита iMazing поможет снимать iOS-логи для тех, у кого установлен Windows. Приложение платное, но часть функциональности доступна бесплатно. Например, за снятие логов устройства платить не нужно.



В меню выбираем «Показать консоль устройства». В открывшемся окне приходят записи логов в реальном времени со всего устройства.



1 — дата и время получения сообщения; 2 — имя телефона, информация, с какой части устройства пришло сообщение, и описание; 3 — поисковая строка для фильтрации выдачи.

Ещё одно важное достоинство iMazing — возможность сохранять логи (разумеется, покнопке «Сохранить»).