

1
了解 APK 结构

2
Android Size Analyzer

3
移除未使用资源

4
使用矢量图

了解Apk结构

APK 文件就是一个Zip格式的文件,其中包含构成应用的所有文件。这些文件包括 Java 类文件、资源文件和包含已编译资源的文件。

APK 包含以下目录:

- META-INF/: 包含 CERT. SF 和 CERT. RSA 签名文件,以及 MANIFEST. MF 清单文件。
- assets/: 包含应用的资源; 应用可以使用 AssetManager 对象检索这些资源。
- res/: 包含未编译到 resources.arsc 中的资源(图片、音视频等)。
- lib/: 包含特定于处理器软件层的已编译代码。此目录包含每种平台类型的子目录,如 armeabi、armeabi-v7a、arm64-v8a、x86、x86 64 和 mips。<!-- (armeabi、mips已无需考虑) -->

APK 还包含以下文件。在这些文件中,只有 AndroidManifest.xml 是必需的。

- resources.arsc: 包含已编译的资源。此文件包含 res/values/文件夹的所有配置中的 XML 内容。打包工具会提取此 XML 内容,将其编译为二进制文件形式,并压缩内容。此内容包括语言字符串和样式,以及未直接包含在 resources.arsc 文件中的内容(例如布局文件和图片)的路径。
- classes.dex: 包含以 Dalvik/ART 虚拟机可理解的 DEX 文件格式编译的类。
- AndroidManifest.xml: 包含核心 Android 清单文件。此文件列出了应用的名称、版本、访问权限和引用的库文件。该文件使用 Android 的二进制 XML 格式。



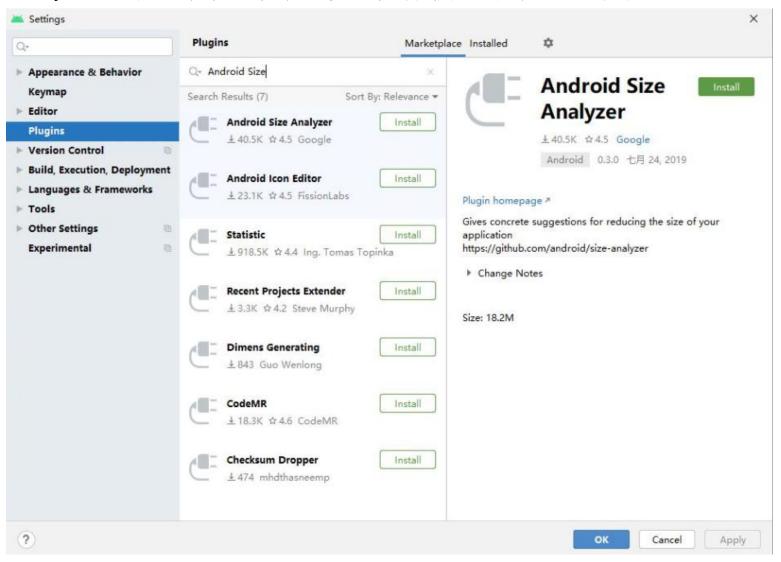
2
Android Size Analyzer

3
移除未使用资源

使用矢量图

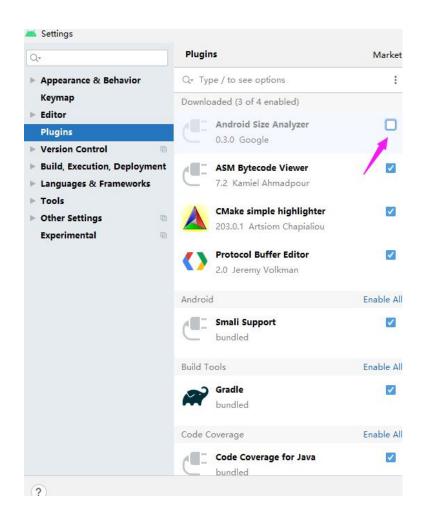
Android Size Analyzer

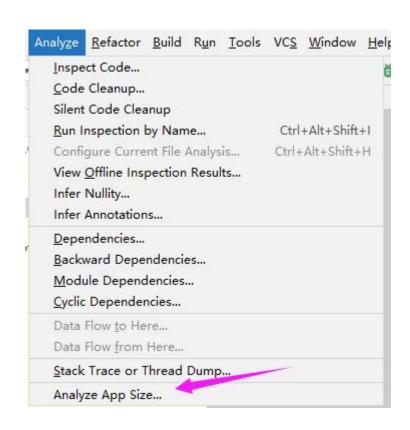
Android Size Analyzer 工具可轻松地发现和实施多种缩减应用大小的策略。



Android Size Analyzer

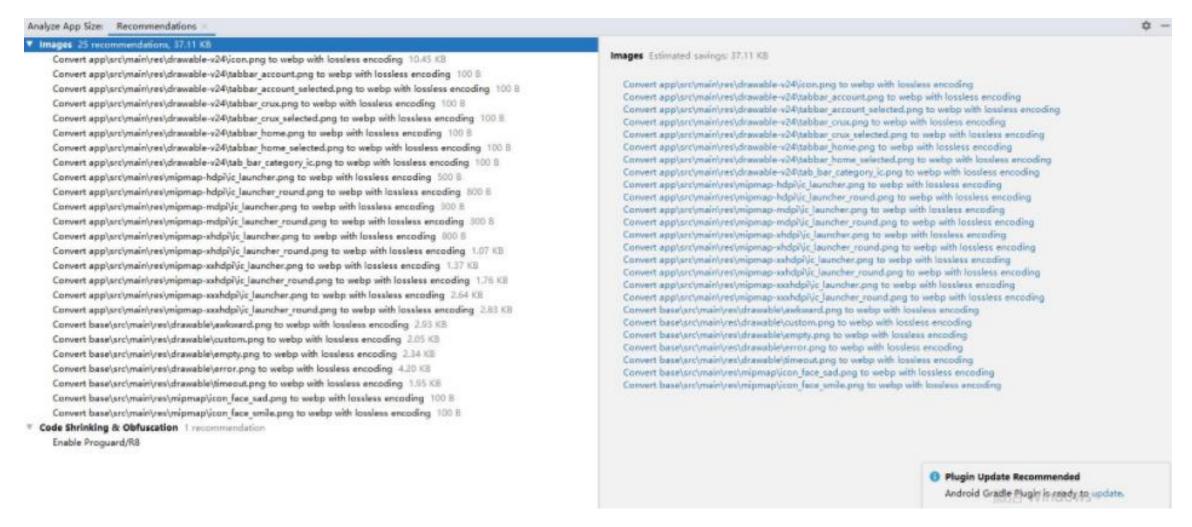
有时安装了插件也不会出来Analyze选项,此时进入已安装插件,关闭插件再重新开启即可。





Android Size Analyzer

从菜单栏中依次选择 Analyze > Analyze App Size, 对当前项目运行应用大小分析。分析了项目后,系统会显示一个工具窗口,其中包含有关如何缩减应用大小的建议。





2
Android Size Analyzer

3
移除未使用资源

使用矢量图

启用资源缩减

如果在应用的 build.gradle 文件中启用了资源缩减: shrinkResources,则 Gradle 在打包APK时可以自动忽略未使用资源。资源缩减只有在与代码缩减: minifyEnabled 配合使用时才能发挥作用。在代码缩减器移除所有不使用的代码后,资源缩减器便可确定应用仍要使用的资源,从而在打包时优化这些资源。

```
android {
    // Other settings
    buildTypes {
        release {
            minifyEnabled true
            shrinkResources true
                proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android.txt'), 'proguard-rules.pro'
        }
    }
}
```

使用Lint分析器

lint工具是 Android Studio 中附带的静态代码分析器,可检测到 res/文件夹中未被代码引用的资源。 lint 工具不会扫描 assets/文件夹、通过反射引用的资源或已链接至应用的库文件。此外,它也不会移除资源,只会提醒有未使用的资源。

从菜单栏中依次选择 Analyze > Run Inspection By Name > 输入"unused resources" 回车执行。



与资源缩减不同,这里点击删除,那就是把文件删了。

自定义要保留的资源

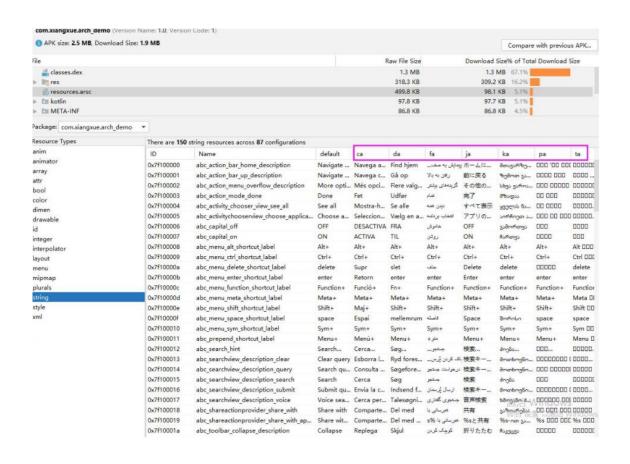
如果有想要特别声明需要保留或舍弃的特定资源,创建 res/raw/keep.xml , tools:keep 属性中指定每个要保留的资源,在 tools:discard 属性中指定每个要舍弃的资源。这两个属性都接受以逗号分隔的资源名称列表。还可以将星号字符用作通配符。

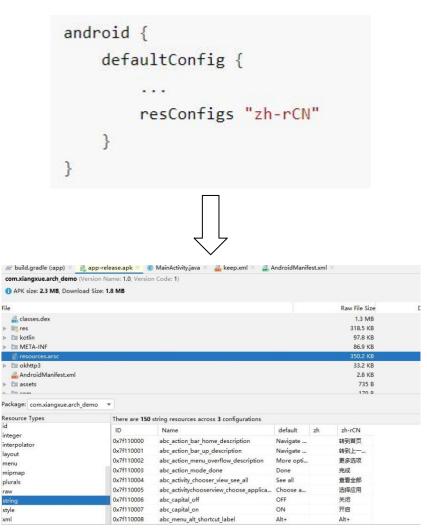
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    tools:keep="@layout/l_used*_c,@layout/l_used_a,@layout/l_used_b*"
    tools:discard="@layout/unused2" />
```

一键删除无用资源: Refactor > Remove Unused Resources

移除未使用的备用资源

一般开发我们都会引入各种依赖,这些依赖可能包含各种备用资源,如中文、英文、日韩文等等。如果我们不需要这些语言可以让他们不打包进入Apk。





动态库打包配置

目前Android打包可以支持如下CPU架构:

- armeabi-v7a 第7代 ARM v7, 使用硬件浮点运算, 具有高级扩展功能(支持 armeabi 和 armeabi-v7a, 目前大部分手机都是这个架构)
- arm64-v8a 第8代,64位,包含AArch32、AArch64两个执行状态对应32、64bit(支持 armeabi-v7a、armeabi 和 arm64-v8a)
- x86 intel 32位,少数的平板应用此架构(支持 armeabi(性能有所损耗)和 x86)
- x86_64 intel 64位,少数的平板应用此架构(支持 x86 和 x86_64)

目前市面上手机设备绝大多数都是arm架构,因此armv7a几乎能兼容所有设备。大多数应用只会打包armv7a的so在Apk中。对于第三方服务,如百度地图、Bugly等会提供全平台的cpu架构。因此我们可以进行如下配置,指定只打包armv7a到apk,从而减少apk大小。

```
android{
    defaultConfig{
        ndk{
            abiFilters "armeabi-v7a"
        }
    }
}
```

动态库打包配置

对于arm64架构的设备,如果使用armv7a也能够兼容,但是不如使用arm64的so性能。随着现在arm64架构设备渐渐成为主导。因此现在部分应用市场会根据设备提供不同架构的Apk安装。此时我们需要打包出针对arm64的apk与armv7a的apk,可以使用productFlavor也可以使用APK分包:splits。

```
flavorDimensions "default"
productFlavors{
    arm32{
        dimension "default"
        ndk{
             abiFilters "armeabi-v7a"
    arm64{
        dimension "default"
        ndk{
             abiFilters "arm64-v8a"
```

```
splits {
    abi {
        enable true
        reset()
        include 'arm64-v8a', 'armeabi-v7a'

// exclude 'armeabi'
        universalApk true //是否打包一个包含所有so的apk
    }
}
```



1
了解 APK 结构

2
Android Size Analyzer

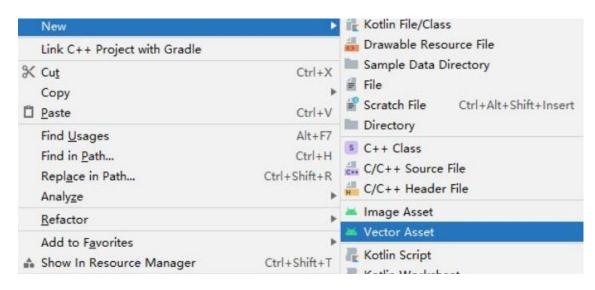
3
移除未使用资源

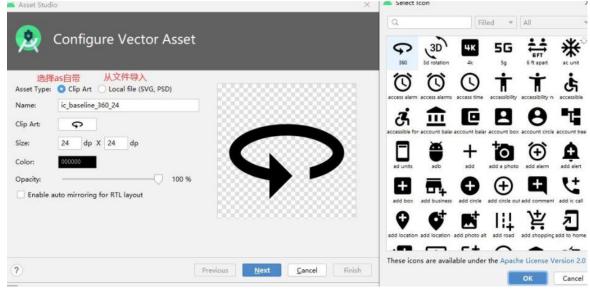
4
使用失量图

使用矢量图

矢量图可以创建与分辨率无关的图标和其他可伸缩媒体。使用这些图形可以极大地减少 APK 占用的空间。 矢量图片在 Android 中以 VectorDrawable 对象的形式表示。借助 VectorDrawable 对象, 100 字节的文件可以生成与屏幕大小相同的清晰图片。

不过,系统渲染每个 VectorDrawable 对象需要花费大量时间,而较大的图片则需要更长的时间才能显示在屏幕上。因此,建议仅在显示小图片时使用这些矢量图。





Tint着色器: 重复使用资源

其他

- 使用精简版本的依赖: 如protobuf-lite版本; 对于分模块的库按需引入: 如netty分模块引入;
- 主动移除无用代码(开启R8/Progurad自动移除);
- 避免使用枚举,使用 @IntDef 代替;
- 不常用功能模块使用插件化加载;
- 开启资源混淆: https://github.com/shwenzhang/AndResGuard;
- 支付宝删除Dex debugItem <u>https://juejin.im/post/6844903712201277448</u>;
- 对于发布Google paly的应用选择使用: AAB https://developer.android.google.cn/guide/app-bundle