1. Service的定义（官方翻译）：

Service（服务）是一个没有用户界面的在后台运行执行耗时操作的应用组件。其他应用组件能够启动Service，并且当用户切换到另外的应用场景，Service将持续在后台运行。另外，一个组件能够绑定到一个service与之交互（IPC机制），例如，一个service可能会处理网络操作，播放音乐，操作文件I/O或者与内容提供者（content provider）交互，所有这些活动都是在后台进行。

2. Service 分类

2.1 Started(启动) ——> 本地服务：用于应用程序内部

2.1.1 Started类型的Service的周期：

context.startService() ——> /\*\*onCreate()（只在创建的时候调用一次直到被摧毁） ——> onStartCommand()（服务开启后，可多次调用） ——> Service Running\*\*/(这部分是在Service中执行的) ——> context.stopService() ——> onDestory();

在Service可以调用Context.startService()启动，调用Context.stopService()结束。在内部可以调用Service.stopSelf() 或 Service.stopSelfResult()来停止自己。 无论调用了多少次startService()，都只需调用一次stopService()来停止。

2.2 Bound(绑定) ——> 远程服务：用于android系统内部的应用程序之间

可以定义接口并把接口暴露出来，以便其他应用进行操作。客户端建立到服务对象的连接，并通过那个连接来调用服务。调用Context.bindService()方法建立连接，并启动，以调用 Context.unbindService()关闭连接。多个客户端可以绑定至同一个服务。如果服务此时还没有加载，bindService()会先加载它。

创建启动服务有2种：

1、IntentService：它每次使用一个工作线程来处理全部启动的请求，开发者只需要实现onHanderIntent()方法，该方法接受每次启动请求的Intent以便完成后台任务。

IntentService必须实现2个：没有参数的构造参数和onHandlerintent()方法。

