反射 回调 火焰图

1、反射调用：

    Class<?> className =Class.forName("className");//调用Class.forName方法找到具体的类名

  Method method =className.getMethod("methodName", String.class,int.class);//Class.getMethod找到要调用的具体方法名，可以带上参数

  method.invoke(className, "argument");//method.invoke相当于直接调用方法，参数一表示调用该方法的类，参数二是参数列表，如果方法是static ,后面的入参无效

    （1）反射调用要提供正确地类型和方法名，注意混淆的问题

    （2）加异常保护

2、回调机制：

     /\*\*

     \* 总结：Java中的回调机制是通过接口来实现的，因此要使用回调机制这种设计模式：

     \* 首先要定义一个接口及其要实现的方法（如OnClickListener.java）；

     \* 其次要被回调的地方必须实现上面的接口，或者采用匿名内部类实现（如TestActivity.java）;

     \* 最后在另一个处理耗时或者等待操作的类中，接收传来的OnClickListener对象，然后调用回调方法（如View.java）

   \*/

     具体例子见callbacktest

./stackcollapse.pl out.stacks | ./flamegraph.pl --countname=bytes --title="Android Heap Alloc Flame Graph" --colors=mem > alloc\_bytes.svg