Gradle 与Android Studio（AS）全面解析

# Gradle

1. 相关概念
   1. Gradle

是Android 现在主流的编译工具，虽然在Gradle 出现之前和之后都有对应更快的编译工具出现，但是 Gradle 的优势就在于它是亲儿子，Gradle 确实比较慢，这和它的编译过程有关，但是现在的Gradle 编译速度已经有了成倍提高。

除此之外，相对其他编译工具，最重要的，他和 Android Studio 的关系非常紧密，可以说对于一些简单的程序我们几乎不需要任何代码上的配置只使用 Android Studio 就可以完成编译和运行。但是对于一些比较复杂的，特别是多人团队合作的 项目我们会需要一些个性化的配置来提高我们的开发效率。比如我们要自定义编译出的apk包的名字、对于一些特殊产品我们可能会要用同一个项目编译出免费版和付费版的apk。这些高级的功 能都需要我们对配置代码进行自定义地修改。

* 1. JCenter

是一个代码库，相当于一个公共的存储控件，简单的来讲就是你把你写好的aar文件及一些文档描述文件之类的东西打包上传到jCenter服务器上，其他人就可以通过jCenter服务器下载到你上传的包了。

* 1. Mavern
  2. Bintray

Bintray是jCenter的提供商，他支持上传lib到多个平台，jCenter只是众多平台中的一个，形象的说jCenter是位于某地的仓库，Bintray是送货的卡车，你写的库就是货了。如果我们要想把自己写的lib分享给其他人，就必须通过Bintray上传到jCenter。首先我们要去[Bintray](https://link.jianshu.com/?t=https://bintray.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)上注册一个账号，或者用Github帐号直接登录。

1. 模块和应用的gradle关系
2. Gradle.wrapper

Gradle 不断的在发展，新的版本难免会对以往的项目有一些向后兼容性的问题，这个时候,gradle wrapper就应运而生了。gradlw wrapper 包含一些脚本文件和针对 不同系统下面的运行文件。wrapper 有版本区分，但是并不需要你手动去下载，当你运行脚本的时候，如果本地没有会自动下载对应版本文件。

* 1. Gradle-wrapper.jar
  2. Gradle-wrapper.properties

1. Build.gradle配置
   1. Android
      1. compileSdkVersion

是告诉gradle用哪个SDK版本来编译。和运行时要求的版本号没有关系。compileSDK只是关系到你编译出来的包。不是运行的表现行为。所以修改compileSdkVersion是不会改变你app在手机上运行的表现行为的。但是我们一般情况，也是最理想的情况就是把compileSdkVersion设置到最高，因为使用新的编译检查可以获得很多好处，可以避免弃用的API，并且为使用新的API做好准备。

* + 1. minSdkVersion

序运行的最低的要求的Sdk，如果系统的API level低于android:minSdkVersion设定的值，那么android系统会阻止用户安装这个应用。例如你设置miniSdk是3.0的话，你写的方法只有在4.0后才有的方法，这个时候就会提示你在3.0的时候是没有这个方法的。



解决办法是判断SDK版本，例如Build.VERSION.SDK\_INT >=Build.VERSION\_CODES.M。

* + 1. maxSdkVersion

如果应用设置的maxSdkVersion 值低于系统本身使用的API Level，系统将不会允许安装该应用。在系统升级后，新系统会重新校验这个值，如果新系统的API Level高于这个值，新系统会删除你的应用。

* + 1. targetSdkVersion

为了让你的应用程序支持每个Android版本，你应当提高targetSdkVersion的值到最新的API level，然后在对应的平台上彻底的测试你的应用。targetSdkVersion这个属性是在程序运行时期起作用的，系统根据这个属性决定要不要以兼容模式运行这个程序。

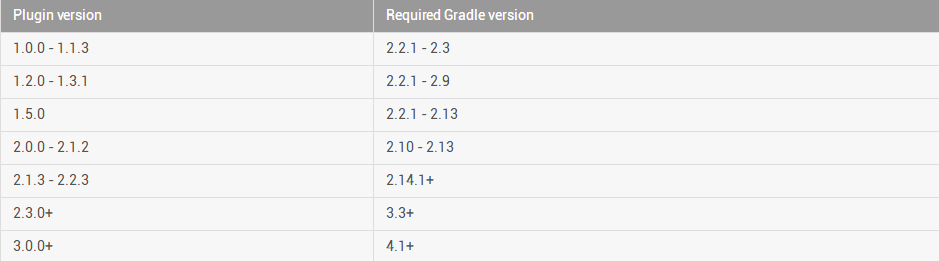
minSDK和targetSDK，这两者相当于一个区间。你能够用到targetSDK中最新的API和最酷的新功能，但你又不得不向下兼容到minSDK，保证这个区间内的设备都能够正常的执行你的app。换句话说，你想使用Android刚刚推出的新特性。但这对于你的app又不是必须的。你就能够将targetSDK设置为你想使用新特性的SDK版本号，minSDK设置成低版本号保证全部人都能够使用你的app。

* + 1. buildToolsVersion

在SDK Manager中安装。buildToolsVersion版本不能小于compileSdkVersion.

* + 1. defaultConfig
    2. Krepositories
    3. buildTypes
    4. productFlavors
  1. Dependencies
  2. Apply plugin “...”

1. Gradle和Gradle plugin的版本对应关系如下图所示，（资料链接-[网址](https://developer.android.com/studio/releases/gradle-plugin.html" \l "updating-gradle)）：
   1. Gradle的版本在app\gradle\wrapper\gradle-wrapper.properties
   2. Gradle plugin在app\build.gradle\buildscript\dependencies\classpath “com.android.tools.build:gradle:XXXXX”.
   3. GradleWrapper路径： C:\Users\Administrator\.gradle\wrapper\dists\gradle-3.3-all\55gk2rcmfc6p2dg9u9ohc3hw9中对应的gradle-3.3-all.zip



# AS 编译解析

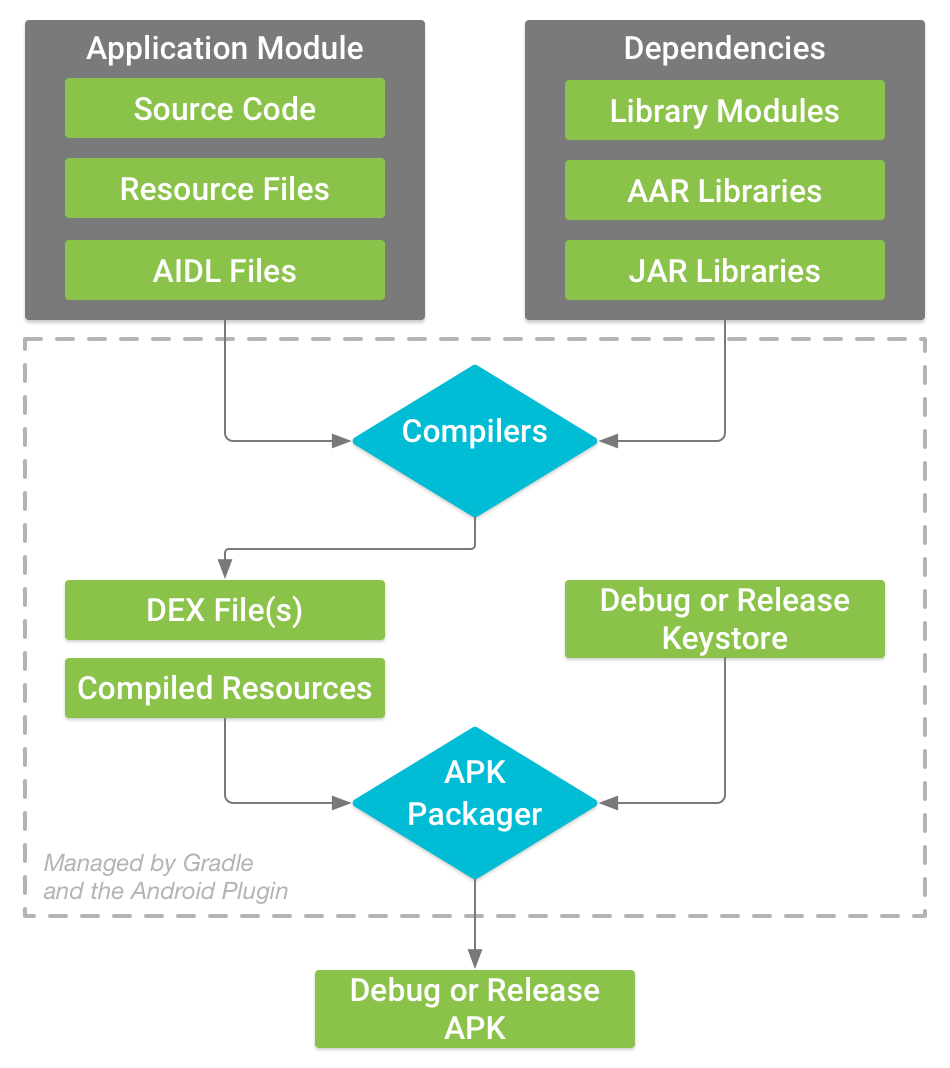
1. Build Type
2. Product Flavors

Flavors中文翻译过来叫“口味”，不知道确切叫法是啥，它的功能就是允许你的APP有多个不同的版本，不同版本的代码可以不一样，如多渠道打包（咦！这样看到中文渠道很贴切呀，哈哈），可以有baidu,360等等！

1. 关于[Instant Run](http://blog.csdn.net/guolin_blog/article/details/51271369)

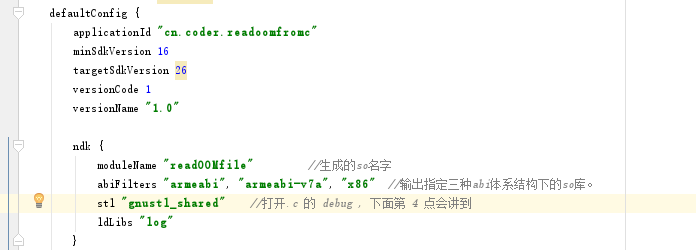
传统情况下，我们修改程序后重新运行一次程序需要经历 代码重新编译 -> 停止程序 -> 重新安装 -> 重新启动 这样一个过程，而Instant Run则尝试只将程序变更的部分部署到手机上，尽量避免重新安装或重新启动程序，以此大大提升调试程序的效率。

1. 从命令行构建应用。参考网址：[地址](https://developer.android.com/studio/build/building-cmdline.html)。
2. 编译链接过程如下图所示。

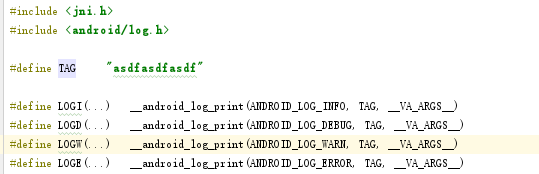


# 编译、导入库、链接、运行、加载、调试及JNI

1. 编译
   1. AS编译慢的解决办法
      1. 基本方法Setting里面开启OffLine.
      2. 编译的时候，任务管理器显示CPU使用率连续达到100%。方法：
      3. 编译时间5分钟。方法：
2. 导入库
3. 运行
   1. 关于MultiDex造成的错误。
      1. [参考链接1](http://blog.csdn.net/u010151514/article/details/72865861).[参考连接2](http://blog.csdn.net/t12x3456/article/details/40837287/).[参考连接3](https://www.cnblogs.com/lzl-sml/p/5216861.html).
      2. 啊手动阀
4. 调试
   1. 打印Log
      1. 打开log开关，配置“ldLibs “log””，截图如下：



* + 1. 定义宏文件，截图如下：



* + 1. 打印日志，支持格式化输出。截图如下：



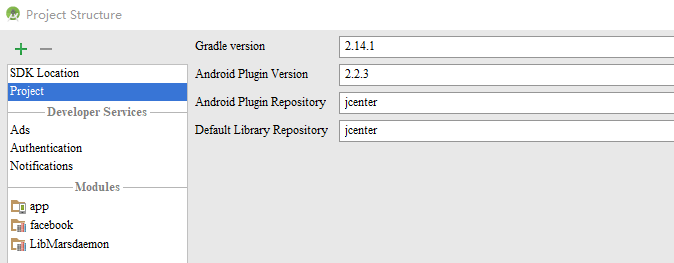


* 1. 动态调试

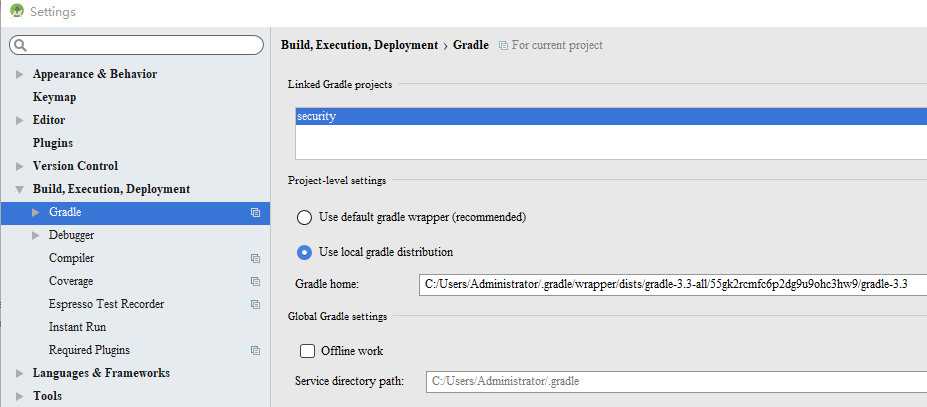
1. JNI代码编写
   1. JNI中Java和C类型的对应关系。
   2. 参数获取与返回Java类型对象。

# 编译Error与解决办法

1. AS版本2.3 Beata 2，升级到“Instant Run”，提示错误：“The android plugin version 2.3.0-beta2 is too old, please update to the latest version. To override this check from the command line please set the ANDROID\_DAILY\_OVERRIDE environment variable to “...””
   1. 环境：Project配置：Gradle version 3.3; Android Plugin Version 2.3.0-beta2; Android Plugin Repository: jcenter; Default Library Repository: jcenter.
   2. 解决步骤：
2. Failed to open zip file. Gradle’s dependency cache may be corrupt (this sometimes occurs after a network connection timeout.) re-download dependencies and sync project(requires network)
   1. 环境：截图如下：



* 1. 解决步骤：打开如下对话框，选择对应本地的gradle文件即可。疑问：指定的gradle和配置的gradle版本不一致也能解决问题？



# 专题之AS编译慢的问题

当项目中引用的第三方模块太多，打开Android Studio的时候就会非常慢，提示一直在解决模块依赖，点击sync按钮同步第三方代码的时候也是巨慢，慢的原因是

1. 在gradle中引用第三方模块时采用maven方式依赖，每次打开Android Studio或者点击sync按钮时，都会去maven中央仓库去取第三方的库文件,一般是jar或者aar文件。
2. 如果本地没有该文件，则下载回来，由于通过网络访问Android Studio默认的maven中央仓库jcenter很慢，因此就导致同步会非常耗时，尤其是第一次同步，或者clean后重新build的时候，一般都会在十分钟左右。
3. 即使库文件已经下载到本地了，也会去访问maven仓库的，因此当过多的通过maven方式依赖第三方库的时候Android Studio就会非常慢。
4. Android Studio在编译的时候，如果没有同步第三方代码，或者任何一个gradle文件发生变化后，没有去同步，那么点击运行按钮会自动先同步，也就是先同步后编译，平时我们感觉编译慢的原因主要是同步代码太慢，真正同步完成后编译其实是很快的。
5. svn用来管理文本文件，但它不擅长管理二进制文件，这个时候maven就登场了，简单点说，maven就是管理二进制文件的svn，这样说应该可以理解了吧。
6. 同步代码时，Android Studio就会自动去下载作者发布的jar(或者aar)文件，如果作者发布了新的版本，则只需要简单的修改一下后面的版本号即可，不要这个库，直接删掉这行代码即可。
7. 当第一次同步代码后，第三方库都下载到本地了，将gradle设置为offline模式，这样下次就不必访问网络了，这样同步速度从几分钟缩短到几秒钟，但缺点是一旦引入新的maven依赖，本地不存在这个库文件，还是得去访问网络，同样同步慢。
8. 自己搭建maven仓库，将常用的第三方库放在自己搭建的maven服务器上，这样访问内部的maven服务器就快多了，又方便分模块开发和打包，但这样对服务器的管理麻烦，技术含量高，比较适合需要分模块开发的大型项目，而且当多个模块开发不同步，需要对模块分版本进行依赖、打包、发布的时候，必须采用这种方式，例如：模块A已经开发完毕，模块B正在开发，但这个时候要发版本了，怎么办呢？解决办法就是依赖模块B的上个版本，也就是上个版本的aar文件。
9. 将第三方库下载到本地，然后将代码复制到自己的项目中，这种方法是在代码级别上直接使用别人的代码，优点是再也不用依赖别人的库，项目模块少，库与自己项目融为一体，缺点是复制的时候太辛苦了，不仅要复制代码文件，还要复制资源文件，容易出错，另外耦合比较严重，删除这个库的时候也非常麻烦，同时别人的代码也破坏了自己的代码风格和命名规范。
10. 推荐的方法是：尽量使用第三方库的jar、aar文件导入自己的项目，或者将第三方库下载到本地，然后当做一个本地模块导入自己的项目，不要再使用gradle中的maven依赖了
11. 这样就不用苦逼的去复制代码，删除的时候也很方便,只需删除模块即可，实现模块即插即用，缺点是会导致项目的模块太多，不美观，以及很多eclipse写的库导入Android Studio后还要自己修改才能编译通过，很多库是Android工程，不是标准意义的Android library，好在现在很多有名的库都专门提供了library，直接导入即可，还有Android Studio已经可以直接将eclipse工程当做一个module导入了,所以这种方法还是很简单的这种方法也就是以前eclipse使用第三方库的方法。
12. 自己下载gradle到本地，然后在Android Studio指定gradle的位置，避免第一次创建项目时去下载gradle，那也是巨慢的一个过程。
13. 自己手动下载依赖库方法，[参考网址](http://blog.csdn.net/fuchaosz/article/details/51146091)。
14. 通过**命令行编译工程，**跟踪一下编译过程，就知道是在哪个步骤卡住了。
15. Gradlew的用处。
16. Instant Run.