# 1网络框架对比

 volley是一个**简单的异步http库,多用** **数据量小，通信频繁**的网络操作。缺点是不支持同步，这点会限制开发模式；不能post大数据，所以不适合用来上传文件。. 默认 Android2.3 及以上基于 HttpURLConnection，2.3 以下基于 HttpClient 实现

 android-async-http。与volley一样是异步网络库，但volley是封装的httpUrlConnection，它是封装的httpClient，而android平台不推荐用HttpClient了，所以这个库已经**不适合android平台**了。HttpClient 已经被废弃

 okhttp是**高性能**的http库，支持同步、异步，而且实现了spdy、http2、websocket协议，api很简洁易用，和volley一样实现了http协议的缓存。picasso就是利用okhttp的缓存机制实现其文件缓存，实现的很优雅，很**正确，**反例就是UIL（universal image loader），自己做的文件缓存，而且不遵守http缓存机制。

 retrofit与picasso一样都是在okhttp基础之上做的封装，项目中可以直接用了。

http://www.jianshu.com/p/050c6db5af5a

Volley 和 OkHttp

对比的话，我更倾向于使用 Volley，因为 Volley 内部同样支持使用 OkHttp ，这点 OkHttp 的性能优势就没了，而且 Volley 本身封装的也更易用，扩展性更好些。

OkHttp VS Retrofit

毫无疑问，Retrofit 默认是基于 OkHttp 而做的封装，这点来说没有可比性，肯定首选 Retrofit。

Volley VS Retrofit \

这两个库都做了非常不错的封装，但是 Retrofit 解耦的更彻底，尤其 Retrofit 2.0 出来，Jake 对之前 1.0 设计不合理的地方做了大量重构，职责更细分，而且 Retrofit 默认使用 OkHttp ，性能上也要比 Volley 占优势，再有如果你的项目如果采用了 RxJava ，那更该使用 Retrofit

使用方法 大体一看即可

Okhttp <http://www.jcodecraeer.com/a/anzhuokaifa/androidkaifa/2015/0106/2275.html>

Volley 主要解析下源码

Retrofit 配合rxjava使用

# 2图片框架对比

<http://www.csdn.net/article/2015-10-21/2825984>

主要解析uil源码