

## מדריך – איך להאיץ את הסטודיו של אנדרואיד

נועם כהן

### אפשרות 1 – וודאו שה-Android Studio שלכם מעודכן:

וודאו שה-SDK שלכם עדכני.

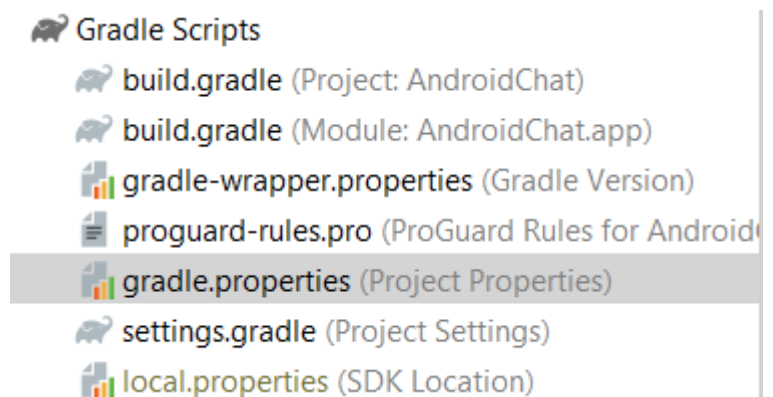
בתוך התפריט למעלה

Help > Check for Updates ובחרו בעדכונים הרלוונטיים

במידה ויהיה עדכון הוא יציע לכם בצד ימין למטה עם כפתור בשם Update ולאחר סיום העדכון כבו והדליקו מחדש את ה-Android Studio.

### אפשרות 2 – לאפשר את ה-daemon להיות true

כנסו לקובץ gradle.properties בתוך Grade Scripts



הוסיפו את השורה שמסומנת בכחול:

```
org.gradle.jvmargs=-Xmx2048m -Dfile.encoding=UTF-8  
org.gradle.daemon=true  
# When configured, Gradle will run in incubating parallel mode.
```

ובסוף Sync Now

Gradle files have changed since last . [Sync Now](#) [Ignore these changes](#)

בנוסף הוסיפו את השורה הזאת

```
org.gradle.parallel=true
```

היא ב-Comment אז פשוט צריך להוציא אותה משם.

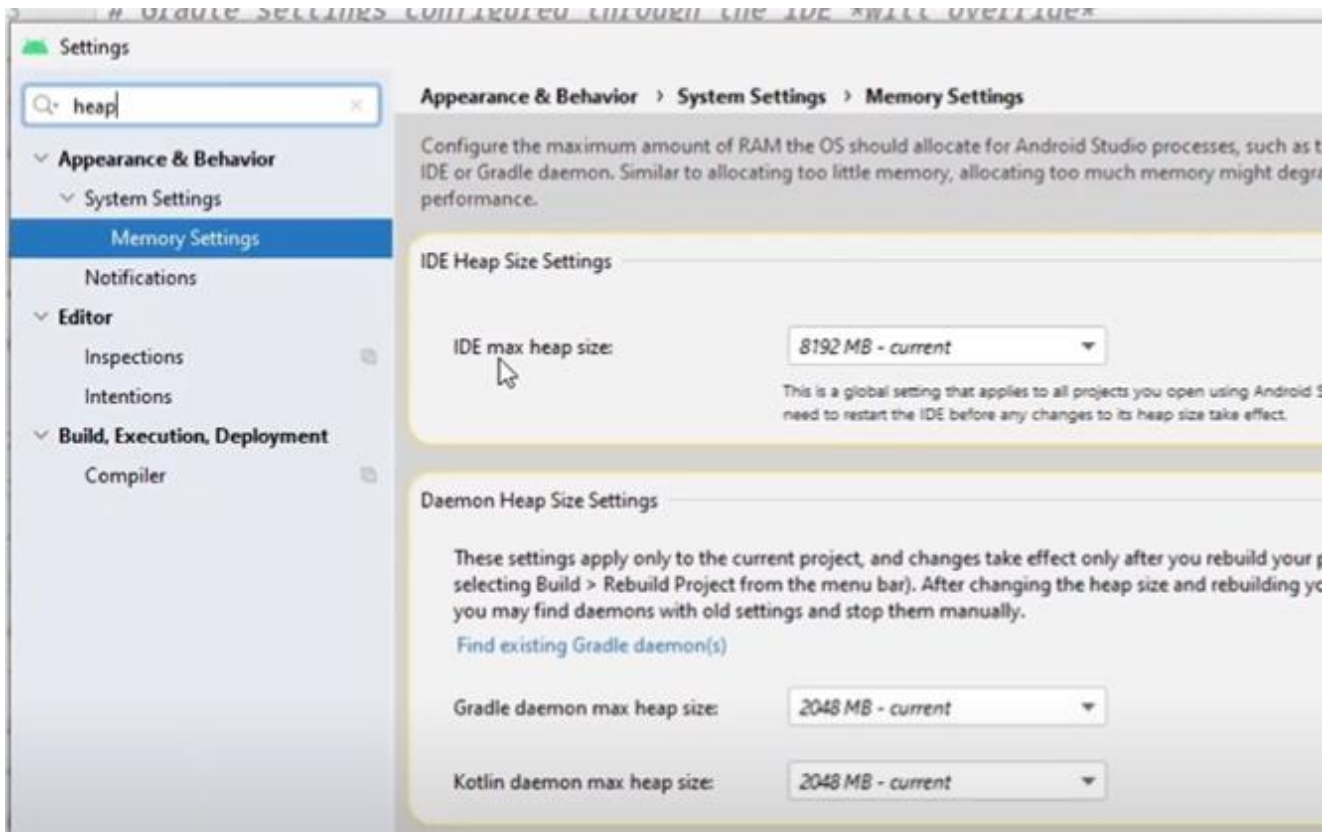
### אפשרות 4 – להוסיף עוד RAM

ברירת מחדל מוקצים רק 2GB של RAM עבור ה-Gradle שמקמפל ומסנכרן את האפליקציה

```
org.gradle.jvmargs=-Xmx2048m -Dfile.encoding=UTF-8
```

דרך אחרת לערוך את זה – שהיא יותר נוחה (במקום מהקובץ)

זה להיכנס ל-Settings (בתוך File בתפריט) ואז לכתוב בחיפוש heap



הגודל הדיפולטי הוא 1280MB ל-IDE Max Heap Size אז אפשר להפוך אותו ל-2048

אם יש לכם 16GB אתם יכולים להקצות 4096

אם יש לכם 8GB אתם יכולים להקצות 3020

אפשרות 5- לא להשתמש ב-Dependencies לא נחוצים

בתוך הקובץ Build.Grade (יש שניים, אז הכוונה לזה של ה-Module)

להשתמש בגרסה ספציפית, למשל

```
implementation 'androidx.core:core-ktx:1.7.0'
```

ולא

```
testImplementation 'junit:junit:4.13.2'
```

אפשרות 6 – במידה ויש קבצי png או jpg ב-drawable להשתמש במקום בזה ב-webP

כי ה-Grade מקמפל את הכול לכדי קובץ אחד, והכיווץ של קובצי web (סיומת אחרת של תמונה), יותר מהיר מכיווץ של png או jpg (זה עשוי לקחת יותר זמן מעבד).

קליק ימני על התמונה ואז: Convert to WebP