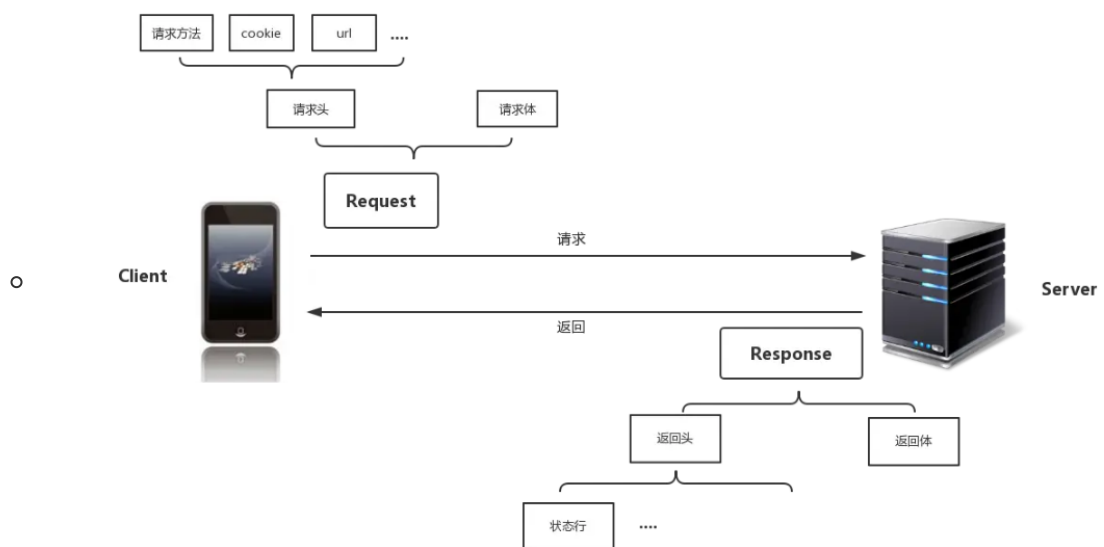


- 01.OkHttp介绍
- 02.请求构建
- 03.发送请求
- 04.Interceptor详解

## 01.OkHttp介绍

- 先来看看Http，一个Http请求本身其实很简单，从客户端的角度来看
  - 装配Request（涉及到请求方法，url，cookie等等）
  - Client端发送request请求
  - 接收服务端返回的Response数据



- 那么OkHttp呢？他就是发送Http请求并接收Http响应的组件。它分为请求构建和请求发送，和请求接收并响应这几个部分

```
//构造Request
Request req=new Request.Builder()
    .url(url)
    .build();

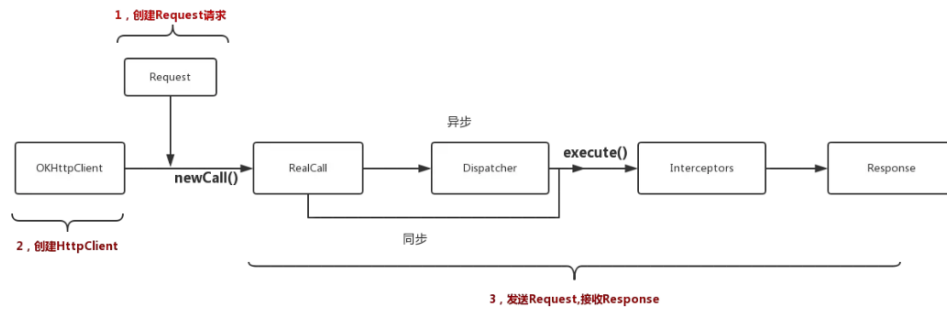
//构造一个HttpClient
OkHttpClient client=new OkHttpClient();
//发送请求
client.newCall(req)
    .enqueue(new Callback() {
        //获得服务器返回的Response数据
        @Override
        public void onResponse(Call arg0, Response arg1) throws
IOException {

        }

        @Override
        public void onFailure(Call arg0, IOException arg1) {
            // TODO Auto-generated method stub
        }
    })
```

```
});
```

- 



## 02.请求构建

- 这个阶段我们需要构建Request请求，需要构建HttpClient，也就是客户端。
- 首先是构建Request请求

- ```
//构造Request
Request req=new Request.Builder()
    .url(url)
    .build();
```

- 使用builder的方式，来插入请求的数据。怎么理解这个建造者模式呢？你看下面的源码就理解了。

- 每个设置方法返回 `Builder` 实例本身：

```
public Builder url(HttpUrl url) {
    this.url = url;
    return this; // 返回当前Builder实例
}
```

- 最终通过build方法返回

```
// 构建最终的Request对象
public Request build() {
    if (url == null) {
        throw new IllegalStateException("URL is
required.");
    }
    return new Request(this);
}
```

- ```
public final class Request {
    // 私有成员变量，只能通过Builder设置
    private final HttpUrl url;
    private final String method;
    private final Headers headers;
    private final RequestBody body;
    private final Object tag;

    // 私有构造函数，只能通过Builder创建实例
```

```

private Request(Builder builder) {
    this.url = builder.url;
    this.method = builder.method;
    this.headers = builder.headers.build();
    this.body = builder.body;
    this.tag = builder.tag;
}

// 静态内部类 Builder
public static class Builder {
    private HttpUrl url;           // 必选参数
    private String method = "GET"; // 可选参数（默认值）
    private Headers.Builder headers = new Headers.Builder();
    private RequestBody body;      // 可选参数
    private Object tag;            // 可选参数

    // 设置必选参数（url），返回Builder实例
    public Builder url(HttpUrl url) {
        this.url = url;
        return this;
    }

    // 设置可选参数（method），返回Builder实例
    public Builder method(String method, RequestBody body) {
        this.method = method;
        this.body = body;
        return this;
    }

    // 添加请求头
    public Builder addHeader(String name, String value) {
        headers.add(name, value);
        return this;
    }

    // 设置标签
    public Builder tag(Object tag) {
        this.tag = tag;
        return this;
    }

    // 构建最终的Request对象
    public Request build() {
        if (url == null) {
            throw new IllegalStateException("URL is
required.");
        }
        return new Request(this);
    }
}
}

```

- 第一阶段我们插入了关键性数据，但是这些数据是不足以构建一个合法的Request的，其他待补全的信息其实是OkHttp在后面某个环节帮你加上去的。
- 构建HttpClient
  - 统一是使用Builder来构建OkHttpClient

- ```

public class OkHttpClient implements Cloneable, Call.Factory,
WebSocketCall.Factory {
    .....
    .....
    public static final class Builder {
        Dispatcher dispatcher;
        Proxy proxy;
        CookieJar cookieJar;
        .....
        .....
    }
    ....
    ....
    @Override
    public Call newCall(Request request) {
        return new RealCall(this, request, false /* for web socket */);
    }
    ....
    ....
}

```

- 值得注意的是OkHttpClient实现了 Call.Factory接口，创建一个RealCall类的实例(Call的实现类)。

## 03.发送请求

- 我们注意到，在发送请求之前，需要调用newCall()方法，创建一个指向RealCall实现类的Call对象，**实际上RealCall包装了Request和OkHttpClient这两个类的实例。使得后面的方法中可以很方便的使用这两者。**

- ```

client.newCall(req)
    .enqueue(new Callback(){

    })

```

- 我们可以看看RealCall的上层接口Call：

- ```

public interface Call extends Cloneable {
    Request request();

    Response execute() throws IOException;

    void enqueue(Callback responseCallback);

    void cancel();

    boolean isExecuted();

    boolean isCanceled();

    Call clone();

    interface Factory {
        Call newCall(Request request);
    }
}

```

```

    }
}

```

- 基本上我们会用到的大部分操作都定义在这个接口里面了，可以说这个接口是OkHttp框架的操作核心。在构造完HttpClient和Request之后，我们只要持有Call对象的引用就可以操控请求了。
- 我们继续按照上面的流程图来查看代码，发送请求时，将请求丢入请求队列，即调用 `realCall.enqueue()`;

```

@Override
public void enqueue(Callback responseCallback) {
    synchronized (this) {
        if (executed) throw new IllegalStateException("Already Executed");
        executed = true;
    }
    captureCallStackTrace();

    //对代码做了一点结构上的转化，帮助阅读
    Dispatcher dispatcher=client.dispatcher()
    //从这里我们也能感觉到，我们应该全局维护一个OkHttpClient实例，
    //因为每个实例都会带有一个请求队列，而我们只需要一个请求队列即可

    dispatcher.enqueue(new AsyncCall(responseCallback));

    /*
    *这个AsyncCall类继承自Runnable
    *AsyncCall(responseCallback)相当于构建了一个可运行的线程
    *responseCallback就是我们期望的response的回调
    */
}

```

- 我们可以进入Dispatcher这个分发器内部看看enqueue()方法的细节，再回头看看AsyncCall执行的内容。
- 如果当前请求数没有满，那么我们会从当前线程池中获取一个线程，执行请求。满了就加入到等待队列中。

```

...
...
/**等待异步执行的队列 */
private final Deque<AsyncCall> readyAsyncCalls = new ArrayDeque<>();

/** Running asynchronous calls. Includes canceled calls that haven't
finished yet. */
private final Deque<AsyncCall> runningAsyncCalls = new ArrayDeque<>();

/** Running synchronous calls. Includes canceled calls that haven't
finished yet. */
private final Deque<RealCall> runningSyncCalls = new ArrayDeque<>();
...
...

synchronized void enqueue(AsyncCall call) {
    //如果正在执行的请求小于设定值，

```

```

//并且请求同一个主机的request小于设定值
if (runningAsyncCalls.size() < maxRequests &&
    runningCallsForHost(call) < maxRequestsPerHost) {

    //添加到执行队列，开始执行请求
    runningAsyncCalls.add(call);
    //获得当前线程池，没有则创建一个
    ExecutorService mExecutorService=executorService();
    //执行线程
    mExecutorService.execute(call);

} else {
    //添加到等待队列中
    readyAsyncCalls.add(call);
}
}

```

- 嗯，现在我们可以回头查看AsyncCall这个Runnable的实现类

```

○ //它是RealCall的一个内部类
//NamedRunnable实现了Runnable接口，把run()方法封装成了execute()
final class AsyncCall extends NamedRunnable {
    .....

    @Override
    protected void execute() {
        boolean signalledCallback = false;
        try {
            //一言不和就返回Response，那没说的，这个方法里面肯定执行了request请求
            Response response = getResponseWithInterceptorChain();
            if (retryAndFollowUpInterceptor.isCanceled()) {
                signalledCallback = true;
                responseCallback.onFailure(RealCall.this, new
IOException("Canceled"));
            } else {
                signalledCallback = true;
                responseCallback.onResponse(RealCall.this, response);
            }
        } catch (IOException e) {
            .....
        }
    }
}
...
...
//显然请求在这里发生
Response getResponseWithInterceptorChain() throws IOException {

    // Build a full stack of interceptors.
    List<Interceptor> interceptors = new ArrayList<>();
    interceptors.addAll(client.interceptors()); // 自定义应用拦截器

    interceptors.add(retryAndFollowUpInterceptor); // 重试与重定向
    interceptors.add(new BridgeInterceptor(client.cookieJar())); // 请求
头处理
    interceptors.add(new CacheInterceptor(client.internalCache())); //
缓存管理

```

```

        interceptors.add(new ConnectInterceptor(client)); // 建立连接

        interceptors.addAll(client.networkInterceptors()); // 自定义网络拦截器
        interceptors.add(new CallServerInterceptor(forWebSocket)); // 发送请求与接收响应

        //包裹这request的chain
        Interceptor.Chain chain = new RealInterceptorChain(
            interceptors, null, null, null, 0, originalRequest);
        return chain.proceed(originalRequest);
    }

```

- 在这个getResponseWithInterceptorChain()方法中，我们看到了大量的Interceptor，根据上面的流程图，就意味着网络请求流程可能到了末尾了，也终于到了我介绍的重点了，因为这个Interceptor设计确实是精彩。
- 了解Interceptor之前，我们先来理一理，到目前为止，我们只有一个信息不全的Request，框架也没有做什么实质性的工作，与其说网络请求快到结尾了，不如说我们才刚刚开始，因为很多事情：**为Request添加必要信息，request失败重连,缓存，获取Response等等这些什么都没做，也就是说，这所有的工作都交给了Interceptor，你能想象这有多复杂。。**

## 04.Interceptor详解

- 我们执行AsyncCall的execute方法，内部会调用getResponseWithInterceptorChain。在里面为interceptors添加诸多东西，然后调用chain.proceed处理
- Interceptor是拦截者的意思，就是把Request请求或者Response回复做一些处理，而OkHttp通过一个“链条”Chain把所有的Interceptor串联在一起，保证所有的Interceptor一个接着一个执行。
- 我们先来看看Interceptor接口：

```

    ◦ public interface Interceptor {

        //只有一个接口方法
        Response intercept(Chain chain) throws IOException;

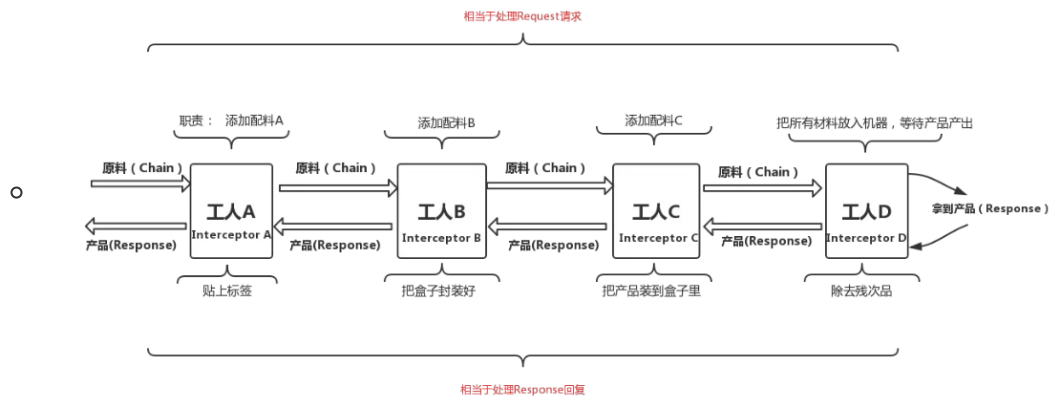
        //Chain大概是链条的意思
        interface Chain {
            // Chain其实包装了一个Request请求
            Request request();

            //获得Response
            Response proceed(Request request) throws IOException;

            //获得当前网络连接
            Connection connection();
        }
    }

```

- 其实“链条”这个概念不是很容易理解Interceptor(拦截者),因此，我用一个更加生动的**环形流水线生产**的例子来帮助你在概念上完全理解Interceptor。



- 包装了Request的Chain递归的从每个Interceptor手中走过去，最后请求网络得到的Response又会逆序的从每个Interceptor走回来，把Response返回到开发者手中”
- 我相信，通过这个例子，关于OkHttp的Interceptor以及它和Chain之间的关系在概念上应该能够理清清楚了。但是我仍然想讲讲每个Intercept的作用，以及在代码层面他们是如何依次被调用的。那我们继续看看代码

```

○ Response getResponseWithInterceptorChain() throws IOException {

    List<Interceptor> interceptors = new ArrayList<>();
    //添加开发者应用层自定义的Interceptor
    interceptors.addAll(client.interceptors());

    //这个Interceptor是处理请求失败的重试，重定向
    interceptors.add(retryAndFollowUpInterceptor);

    //这个Interceptor工作是添加一些请求的头部或其他信息
    //并对返回的Response做一些友好的处理（有一些信息你可能并不需要）
    interceptors.add(new BridgeInterceptor(client.cookieJar()));

    //这个Interceptor的职责是判断缓存是否存在，读取缓存，更新缓存等等
    interceptors.add(new CacheInterceptor(client.internalCache()));

    //这个Interceptor的职责是建立客户端和服务器的连接
    interceptors.add(new ConnectInterceptor(client));

    if (!forWebSocket) {
        //添加开发者自定义的网络层拦截器
        interceptors.addAll(client.networkInterceptors());
    }
    //这个Interceptor的职责是向服务器发送数据，
    //并且接收服务器返回的Response
    interceptors.add(new CallServerInterceptor(forWebSocket));

    //一个包裹这request的chain
    Interceptor.Chain chain = new RealInterceptorChain(
        interceptors, null, null, null, 0, originalRequest);
    //把chain传递到第一个Interceptor手中

    return chain.proceed(originalRequest);

}

```

- 到这里，我们通过源码已经可以总结一些在开发中需要注意的问题了：



- Interceptor的执行的是顺序的，也就意味着当我们自己自定义Interceptor时是否应该注意添加的顺序呢？
- 在开发者自定义拦截器时，是有两种不同的拦截器可以自定义的。
- 接着，从上面最后两行代码讲起，首先创建了一个指向RealInterceptorChain这个实现类的chain引用，然后调用了 proceed (request) 方法。

```

◦ public final class RealInterceptorChain implements Interceptor.Chain {
    private final List<Interceptor> interceptors;
    private final StreamAllocation streamAllocation;
    private final HttpCodec httpCodec;
    private final Connection connection;
    private final int index;
    private final Request request;
    private int calls;

    public RealInterceptorChain(List<Interceptor> interceptors,
        StreamAllocation streamAllocation,
        HttpCodec httpCodec, Connection connection, int index, Request
        request) {
        this.interceptors = interceptors;
        this.connection = connection;
        this.streamAllocation = streamAllocation;
        this.httpCodec = httpCodec;
        this.index = index;
        this.request = request;
    }
    ....
    ....
    ....
    @Override
    public Response proceed(Request request) throws IOException {
        //直接调用了下面的proceed (.....) 方法。
        return proceed(request, streamAllocation, httpCodec, connection);
    }

    //这个方法用来获取list中下一个Interceptor，并调用它的intercept () 方法
    public Response proceed(Request request, StreamAllocation
        streamAllocation, HttpCodec httpCodec,
        Connection connection) throws IOException {

        if (index >= interceptors.size()) throw new AssertionError();

        calls++;
        ....
        ....
        ....

        // Call the next interceptor in the chain.
        RealInterceptorChain next = new RealInterceptorChain(
            interceptors, streamAllocation, httpCodec, connection, index +
            1, request);

        //从list中获取到第一个Interceptor
        Interceptor interceptor = interceptors.get(index);

        //然后调用这个Interceptor的intercept () 方法，并等待返回Response

```

```

        Response response = interceptor.intercept(next);
        ....
        ....
        return response;
    }

```

- 从上文可知，如果没有开发者自定义的Interceptor时，首先调用的RetryAndFollowUpInterceptor，负责失败重连操作
- 嗯，到这里，Interceptor才算讲的差不多了，OKHttp也算讲得差不多了，如果你想研究每个Interceptor的细节，欢迎自行阅读源码，现在在框架上，你不会再遇到什么难题了。这里篇幅太长，不能再继续讲了。
- 如果你还是好奇OKHttp到底是怎么发出请求？我可以做一点简短的介绍：这个请求动作发生在CallServerInterceptor（也就是最后一个Interceptor）中，而且其中还涉及到Okio这个io框架，通过Okio封装了流的读写操作，可以更加方便，快速的访问、存储和处理数据。最终请求调用到了socket这个层次,然后获得Response。
- 整体流程：

```

Request → App Interceptor → Retry → Bridge → Cache → Connect → Network
Interceptor → CallServer
Response ← App Interceptor ← Retry ← Bridge ← Cache ← Connect ← Network
Interceptor ← CallServer

```

- **请求处理**：从第一个拦截器开始，依次传递至 CallServerInterceptor
- **响应处理**：从最后一个拦截器开始，逆序返回至用户回调

| 拦截器                         | 核心职责                         | 典型应用                 |
|-----------------------------|------------------------------|----------------------|
| RetryAndFollowUpInterceptor | 处理重试与重定向（如 302 跳转）           | 自动处理临时重定向            |
| BridgeInterceptor           | 补充请求头（如 Content-Type、Cookie） | 添加 User-Agent 等通用头信息 |
| CacheInterceptor            | 缓存策略管理（根据 Cache-Control 头）   | 实现离线缓存功能             |
| ConnectInterceptor          | 建立 TCP/TLS 连接或复用连接池中的连接      | 复用连接提升性能             |
| CallServerInterceptor       | 发送请求数据包，接收响应数据               | 实际网络 I/O 操作          |

- 我们构建后，进行发送，发送本质是调用每个拦截器的intercept方法。