<http://gityuan.com/2015/12/26/handler-message-framework/>

<http://gityuan.com/2015/12/27/handler-message-native/>

winMS

为何之前我的用法会造成系统

可以用两个handler，为何可以了，性能如何影响

06-16 16:08:03.354 3098-3098/com.android.systemui W/MessageQueue: Handler (android.view.ViewRootImpl$ViewRootHandler) {e2ca046} sending message to a Handler on a dead thread

java.lang.IllegalStateException: Handler (android.view.ViewRootImpl$ViewRootHandler) {e2ca046} sending message to a Handler on a dead thread

at android.os.MessageQueue.enqueueMessage(MessageQueue.java:543)

at android.os.Handler.enqueueMessage(Handler.java:647)

at android.os.Handler.sendMessageAtTime(Handler.java:616)

at android.view.ViewRootImpl$ViewRootHandler.sendMessageAtTime(ViewRootImpl.java:3453)

at android.os.Handler.sendMessageDelayed(Handler.java:586)

at android.os.Handler.sendEmptyMessageDelayed(Handler.java:550)

at android.os.Handler.sendEmptyMessage(Handler.java:535)

at android.view.ViewRootImpl.die(ViewRootImpl.java:5904)

at android.view.WindowManagerGlobal.removeViewLocked(WindowManagerGlobal.java:446)

at android.view.WindowManagerGlobal.removeView(WindowManagerGlobal.java:384)

at android.view.WindowManagerImpl.removeView(WindowManagerImpl.java:119)

at com.kpad.systemui.recorder.ui.FloatingManager.removeView(FloatingManager.java:59)

at com.kpad.systemui.recorder.ui.FloatingView.hide(FloatingView.java:122)

at com.kpad.systemui.recorder.RecorderActivity2$4.onReceive(RecorderActivity2.java:323)

# Android的消息机制

本章所要讲述的内容是Android的消息机制。提到消息机制读者应该都不陌生，在日常开发中不可避免地要涉及这方面的内容。从开发的角度来说，Handler是Android消息机制的上层接口，这使得在开发过程中只需要和Handler交互即可。Handler的使用过程很简单，通过它可以轻松地将一个任务切换到Handler所在的线程中去执行。很多人认为Handler的作用是更新UI，这的确没错，但是更新UI仅仅是Handler的一个特殊的使用场景.具体来说是这样的：有时候需要在子线程中进行耗时的I/O操作，可能是读取文件或者访问网络等，当耗时操作完成以后可能需要在UI上做一些改变，由于Android开发规范的限制，我们并不能在子线程中访问UI控件，否则就会触发程序异常，**这个时候通过Handler就可以将更新UI的操作切换到主线程中执行**。因此，本质上来说，Handler并不是专门用于更新UI的，它只是常被开发者用来更新UI。

Android的消息机制主要是指Handler的运行机制，Handler的运行需要底层的MessageQueue和Looper的支撑。MessageQueue的中文翻译是消息队列，顾名思义，它的内部存储了一组消息，以队列的形式对外提供插入和删除的工作。虽然叫消息队列，但是它的内部存储结构并不是真正的队列，而是采用**单链表**的数据结构来存储消息列表。Looper的中文翻译为循环，在这里可以理解为消息循环。由于MessageQueue只是一个消息的存储单元，它不能去处理消息，而Looper就填补了这个功能，Looper会以无限循环的形式去查找是否有新消息，如果有的话就处理消息，否则就一直等待着。Looper中还有一个特殊的概念，那就是ThreadLocal，ThreadLocal并不是线程，它的作用是可以在每个线程中存储数据。我们知道，Handler创建的时候会采用当前线程的Looper来构造消息循环系统，那么Handler内部如何获取到当前线程的Looper呢？这就要使用ThreadLocal了，ThreadLocal可以在不同的线程中互不干扰地存储并提供数据，通过ThreadLocal可以轻松获取每个线程的Looper。当然需要注意的是，线程是默认没有Looper的，如果需要使用Handler就必须为线程创建Looper。我们经常提到的主线程，也叫UI线程，它就是ActivityThread，ActivityThread被创建时就会初始化Looper，这也是在主线程中默认可以使用Handler的原因。

## Android的消息机制概述

前面提到，Android的消息机制主要是指Handler的运行机制以及Handler所附带的MessageQueue和Looper的工作过程，这三者实际上是一个整体，只不过我们在开发过程中比较多地接触到Handler而已。**Handler的主要作用是将一个任务切换到某个指定的线程中去执行**，**那么Android为什么要提供这个功能呢？或者说Android为什么需要提供在某个具体的线程中执行任务这种功能呢？**这是因为Android规定访问UI只能在主线程中进行，如果在子线程中访问UI，那么程序就会抛出异常。 ViewRootImpl对UI操作做了验证，这个验证工作是由ViewRootImpl的checkThread方法来完成的，如下所示。



针对checkThread方法中抛出的异常信息，相信读者在开发中都曾经遇到过。由于这一点的限制，导致必须在主线程中访问UI，但是Android又建议不要在主线程中进行耗时操作，否则会导致程序无法响应即ANR。考虑一种情况，假如我们需要从服务端拉取一些信息并将其显示在UI上，这个时候必须在子线程中进行拉取工作，拉取完毕后又不能在子线程中直接访问UI，如果没有Handler，那么我们的确没有办法将访问UI的工作切换到主线程中去执行。因此，**系统之所以提供Handler，主要原因就是为了解决在子线程中无法访问UI的矛盾**。

这里再延伸一点，**系统为什么不允许在子线程中访问UI呢？这是因为Android的UI控件不是线程安全的**，如果在多线程中并发访问可能会导致UI控件处于不可预期的状态，那为什么系统不对UI控件的访问加上锁机制呢？缺点有两个：首先加上锁机制会让UI访问的逻辑变得复杂；其次锁机制会降低UI访问的效率，因为锁机制会阻塞某些线程的执行。鉴于这两个缺点，最简单且高效的方法就是采用**单线程模型来处理UI操作**，对于开发者来说也不是很麻烦，只是需要通过Handler切换一下UI访问的执行线程即可。

Handler的使用方法这里就不做介绍了，这里描述一下Handler的工作原理。Handler创建时会采用当前线程的Looper来构建内部的消息循环系统，如果当前线程没有Looper，那么就会报错，如下所示。

代码如下：

|  |
| --- |
| **new** Thread(**new** Runnable() {  @Override  **public void** run() {*//Can't create handler inside thread that has not called Looper.prepare()* Toast.*makeText*(KApplication.*getIns*(),**"toast in sub Thread"**,Toast.***LENGTH\_LONG***).show();  } }).start(); |

报错如下：



如果解决上述问题呢？其实很简单，只需要为当前线程创建Looper即可，或者在一个有Looper的线程中创建Handler也行，具体会在10.2.3节中进行介绍。

或者直接用主线程的Looper



Handler创建完毕后，这个时候其内部的Looper以及MessageQueue就可以和Handler一起协同工作了，然后通过Handler的post方法将一个Runnable投递到Handler内部的Looper中去处理，也可以通过Handler的send方法发送一个消息，这个消息同样会在Looper中去处理。其实post方法最终也是通过**send**方法来完成的，接下来主要来看uop下send方法的工作过程。当Handler的send方法被调用时，它会调用MessageQueue的enqueueMessage方法将这个消息放入消息队列中，然后Looper发现有新消息到来时，就会处理这个消息，最终消息中的Runnable或者Handler的 handleMessage方法就会被调用。注意Looper是运行在创建Handler所在的线程中的，这样一来Handler中的业务逻辑就被切换到创建Handler所在的线程中去执行了，这个过程可以用图10-1来表示。



图10-1  Handler的工作过程

## Android的消息机制分析

在10.1节中对Android的消息机制已经做了一个概括性的描述，通过图10-1也能够比较好地理解Handler的工作过程。本节将对Android消息机制的实现原理做一个全面的分析。由于Android的消息机制实际上就是Handler的运行机制，因此本节主要围绕着Handler的工作过程来分析Android的消息机制，主要包括Handler、MessageQueue和Looper。同时为了更好地理解Looper的工作原理，本节还会介绍ThreadLocal，通过本节的介绍可以让读者对Android的消息机制有一个深入的理解。

### ThreadLocal的工作原理

ThreadLocal是一个线程内部的数据存储类，通过它可以在指定的线程中存储数据，数据存储以后，只有在指定线程中可以获取到存储的数据，对于他线程来说则无法获取到数据。在日常开发中用到ThreadLocal的地方较少，但是在某些特殊的场景下，通过ThreadLocal可以轻松地实现一些看起来很复杂的功能，这一点在Android的源码中也有所体现，比如Looper、ActivityThread以及AMS中都用到了ThreadLocal。具体到ThreadLocal的使用场景，这个不好统一来描述，一般来说，当某些数据是以线程为作用域并且不同线程具有不同的数据副本的时候，就可以考虑采用ThreadLocal。比如对于Handler来说，它需要获取当前线程的Looper，很显然Looper的作用域就是线程并且不同线程具有不同的Looper，这个时候通过ThreadLocal就可以轻松实现Looper在线程中的存取。如果不采用ThreadLocal，那么系统就必须提供一个全局的哈希表供Handler查找指定线程的Looper，这样一来就必须提供一个类似于LooperManager的类了，但是系统并没有这么做而是选择了ThreadLocal，这就是ThreadLocal的好处。

ThreadLocal另一个使用场景是复杂逻辑下的对象传递，比如监听器的传递，有些时候一个线程中的任务过于复杂，这可能表现为函数调用栈比较深以及代码入口的多样性，在这种情况下，我们又需要监听器能够贯穿整个线程的执行过程，这个时候可以怎么做呢？其实这时就可以采用ThreadLocal，采用ThreadLocal可以让监听器作为线程内的全局对象而存在，**在线程内部只要通过get方法就可以获取到监听器**。如果不采用ThreadLocal，那么我们能想到的可能是如下两种方法：第一种方法是将监听器通过参数的形式在函数调用栈中进行传递，第二种方法就是将监听器作为静态变量供线程访问。上述这两种方法都是有局限性的。第一种方法的问题是当函数调用栈很深的时候，通过函数参数来传递监听器对象这几乎是不可接受的，这会让程序的设计看起来很糟糕。**第二种方法是可以接受的，但是这种状态是不具有可扩充性的**，比如同时有两个线程在执行，那么就需要提供两个静态的监听器对象，如果有10个线程在并发执行呢？提供10个静态的监听器对象？这显然是不可思议的，而采用ThreadLocal，每个监听器对象都在自己的线程内部存储，根据就不会有方法2的这种问题。

介绍了那么多ThreadLocal的知识，可能还是有点抽象，下面通过实际的例子来演示ThreadLocal的真正含义。首先定义一个ThreadLocal对象，这里选择Boolean类型的，如下所示。代码如下，结果看注释部分：



在上面的代码中，在主线程中设置mBooleanThreadLocal的值为true，在子线程1中设置mBooleanThreadLocal的值为false，在子线程2中不设置mBooleanThreadLocal的值。然后分别在3个线程中通过get方法去mBooleanThreadLocal的值，根据前面对ThreadLocal的描述，这个时候，主线程中应该是true，子线程1中应该是false，而子线程2中由于没有设置值，所以应该是null。

从上面日志可以看出，虽然在不同线程中访问的是同一个ThreadLocal对象，但是它们通过ThreadLocal获取到的值却是不一样的，这就是ThreadLocal的奇妙之处。结合这这个例子然后再看一遍前面对ThreadLocal的两个使用场景的理论分析，我们应该就能比较好地理解ThreadLocal的使用方法了。ThreadLocal之所以有这么奇妙的效果，是因为不同线程访问同一个ThreadLocal的get方法，ThreadLocal内部会从各自的线程中取出一个数组，然后再从数组中根据当前ThreadLocal的索引去查找出对应的value值，很显然，不同线程中的数组是不同的，这就是为什么通过ThreadLocal可以在不同的线程中维护一套数据的副本并且彼此互不干扰。

对ThreadLocal的使用方法和工作过程做了介绍后，下面分析ThreadLocal的内部实现， ThreadLocal是一个泛型类，它的定义为public class ThreadLocal<T>，只要弄清楚ThreadLocal的get和set方法就可以明白它的工作原理。

首先看ThreadLocal的set方法，如下所示。

Get和set的源码如下，api24和其他版本的可能不一样，其实是内部维护了一个HashMap！！！



此处和书中分析的源码不同，不做展开。

### 消息队列的工作原理

消息队列在Android中指的是MessageQueue，MessageQueue主要包含两个操作：插入和读取。读取操作本身会伴随着删除操作，插入和读取对应的方法分别为enqueueMessage和next，其中enqueueMessage的作用是往消息队列中插入一条消息，而next的作用是从消息队列中取出一条消息并将其从消息队列中移除。尽管MessageQueue叫消息队列，但是它的内部实现并不是用的队列，实际上它是通过一个单链表的数据结构为维护消息列表，单链表在插入和删除上比较有优势。下面主要看一下它的enqueueMessage和next方法的实现，enqueueMessage的源码的伪代码如下所示。

|  |
| --- |
| boolean enqueueMessage(Message msg, long when) {  msg.when = when;  Message p = mMessages;  if (p == null || when == 0 || when < p.when) {  // New head, wake up the event queue if blocked.  msg.next = p;  mMessages = msg;  } else {  Message prev;  for (;;) {  prev = p;  p = p.next;  if (p == null || when < p.when) {  break;  }  }  msg.next = p; // invariant: p == prev.next  prev.next = msg;  }  } |

就是一个按照时间排序的单链表的插入操作。下面看一下next方法的实现，next的主要逻辑如下所示。

|  |
| --- |
| **if** (msg != **null** && msg.target == **null**) {  *// Stalled by a barrier. Find the next asynchronous message in the queue.* **do** {  prevMsg = msg;  msg = msg.next;  } **while** (msg != **null** && !msg.isAsynchronous()); } |

可以发现next方法是一个无限循环的方法，如果消息队列中没有消息，那么next方法会一直阻塞在这里。当有新消息到来时，next方法会返回这条消息并将其从单链表中移除。

### Looper的工作原理

在10.2.2节中介绍了消息队列的主要实现，本节将分析Looper的具体实现。Looper在Android的消息机制中扮演着消息循环的角色，具体来说就是它会不停地从MessageQueue中去查看是否有新消息，如果有新消息就会立刻处理，否则就一直阻塞在那里。首先看一下它的构造方法，在构造方法中它会创建一个MessageQueue即消息队列，然后将当前线程的对象保存起来，如下所示。



我们知道，Handler的工作需要Looper，没有Looper的线程就会报错，那么如何为一个线程创建Looper呢？其实很简单，通过Looper.prepare()即可为当前线程创建一个Looper，接着通过Looper.loop()来开启消息循环，如下所示。



Looper除了prepare方法外，还提供了prepareMainLooper方法，这个方法主要是给主线程也就是ActivityThread创建Looper所使用的，其本质也是通过prepare方法来实现的。由于主线程的Looper比较特殊，所以Looper提供了一个getMainLooper方法，通过它可以在任何地方获取到主线程的Looper。Looper也是可以退出的，Looper提供了quit和quitSafely来退出一个Looper，二者的区别是：quit会直接退出Looper，而quitSafely只是设定一个退出标记，然后把消息队列中的已有消息处理完毕后才安全地退出。Looper退出后，通过Handler发送的消息会失败，这个时候Handler的send方法会返回false。在子线程中，如果手动为其创建了Looper，那么在所有的事情完成以后应该调用quit方法来终止消息循环，否则这个子线程就会一直处于等待的状态，而如果退出Looper以后，这个线程就会立刻终止，因此建议不需要的时候终止Looper。

Looper最重要的一个方法是loop方法，只有调用了loop后，消息循环系统才会真正地起作用，它的实现如下所示。

|  |
| --- |
| public static void loop() {  for (;;) {  Message msg = queue.next(); // might block  if (msg == null) {  // No message indicates that the message queue is quitting.  return;  }  }  } |

Looper的loop方法的工作过程也比较好理解，loop方法是一个死循环，唯一跳出循环的方式是MessageQueue的next方法返回了null。当Looper的quit方法被调用时，Looper就会调用MessageQueue的quit或者quitSafely方法来通知消息队列退出，当消息队列被标记为退出状态时，它的next方法就会返回null。也就是说，Looper必须退出，否则loop方法就会无限循环下去。loop方法会调用MessageQueue的next方法来获取新消息，**而next是一个阻塞操作，当没有消息时，next方法会一直阻塞在那里**，这也导致loop方法一直阻塞在那里。如果MessageQueue的next方法返回了新消息，Looper就会处理这条消息：msg.target.dispatchMessage(msg)，这里的msg.target是发送这条消息的Handler对象，这样Handler发送的消息最终又交给它的dispatchMessage方法来处理了。但是这里不同的是，Handler的dispatchMessage方法是在创建Handler时所使用的Looper中执行的，这样就成功地将代码逻辑切换到指定的线程中去执行了。

### Handler的工作原理

Handler的工作主要包含消息的发送和接收过程。消息的发送可以通过post的一系列方法以及send的一系列方法，post的一系列方法最终是通过send的一系列方法来实现的。发送一条消息的典型过程如下所示。sendMessage，sendMessageDelayed，sendMessageAtTime，enqueueMessage

可以发现，Handler发送消息的过程仅仅是向消息队列中插入了一条消息，MessageQueue的next方法就会返回这条消息给Looper，Looper收到消息后就开始处理了，最终消息由Looper交由Handler处理，即Handler的dispatchMessage方法会被调用，这时Handler就进入了处理消息的阶段。dispatchMessage的实现如下所示：

|  |
| --- |
| **public void** dispatchMessage(Message msg) {  **if** (msg.callback != **null**) {  *handleCallback*(msg);  } **else** {  **if** (**mCallback** != **null**) {  **if** (**mCallback**.handleMessage(msg)) {  **return**;  }  }  handleMessage(msg);  } } |

Handler处理消息的过程如下：

首先检查Message的callback是否为null，不为null就通过handleCallback来处理消息。**Message的callback是一个Runnable对象**，**实际上就是Handler的post方法所传递的Runnable参数**。handleCallback就是执行message.callback.run();

其次检查mCallback是否为null，不为null就调用mCallback的handleMessage方法来处理消息。Callback是个仅含handleMessage的接口。通过Callback可以采用如下方式来创建Handler对象：Handler handler = new Handler(callback)。那么Callback的意义是什么呢？源码里面的注释已经做了说明：可以用来创建一个Handler的实例但并不需要派生Handler的子类。在日常开发中，创建Handler最常见的方式就是派生一个Handler的子类并重写其handleMessage方法来处理具体的消息，而Callback给我们提供了另外一种使用Handler的方式，当我们不想派生子类时，就可以通过Callback来实现。 简称匿名线程

|  |
| --- |
| **new** Thread(**new** Runnable() {  @Override  **public void** run() {*//  /\* \*/* } }).start(); |

最后，调用Handler的handleMessage方法来处理消息。Handler处理消息的过程可以归纳为一个流程图，如图10-2所示。



Handler还有一个特殊的构造方法，那就是通过一个特定的Looper来构造Handler，它的实现如下所示。通过这个构造方法可以实现一些特殊的功能，然后调用重载的多参数方法。

|  |
| --- |
| **public** Handler(Looper looper, Callback callback, **boolean** async) {  **mLooper** = looper;  **mQueue** = looper.mQueue;  **mCallback** = callback;  **mAsynchronous** = async; } |

下面看一下Handler的一个默认构造方法public Handler()，这个构造方法会调用下面的构造方法。很明显，如果当前线程没有Looper的话，就会抛出“Can't create handler inside thread that has not called Looper.prepare()”这个异常，这也解释了在没有Looper的子线程中创建Handler会引发程序异常的原因。

|  |
| --- |
| **public** Handler(Callback callback, **boolean** async) {  **mLooper** = Looper.*myLooper*();  **if** (**mLooper** == **null**) {  **throw new** RuntimeException(  **"Can't create handler inside thread that has not called Looper.prepare()"**);  }  **mQueue** = **mLooper**.mQueue;  **mCallback** = callback;  **mAsynchronous** = async; } |

## 主线程的消息循环

Android的主线程就是ActivityThread，主线程的入口方法为main，在main方法中系统会通过Looper.prepareMainLooper()来创建主线程的Looper以及MessageQueue，并通过Looper.loop()来开启主线程的消息循环，这个过程如下所示。



主线程的消息循环开始了以后，ActivityThread还需要一个Handler来和消息队列进行交互，这个Handler就是ActivityThread.H，它内部定义了一组消息类型，主要包含了四大组件的启动和停止等过程，如下所示。

|  |
| --- |
| **private class** H **extends** Handler {  **public static final int** LAUNCH\_ACTIVITY = 100;  **public static final int** PAUSE\_ACTIVITY = 101;  **public static final int** PAUSE\_ACTIVITY\_FINISHING = 102;  **public static final int** STOP\_ACTIVITY\_SHOW = 103;  **public static final int** STOP\_ACTIVITY\_HIDE = 104;  **public static final int** SHOW\_WINDOW = 105;  **public static final int** HIDE\_WINDOW = 106;  **public static final int** RESUME\_ACTIVITY = 107;  **public static final int** SEND\_RESULT = 108;  **public static final int** DESTROY\_ACTIVITY = 109;  **public static final int** BIND\_APPLICATION = 110;  **public static final int** EXIT\_APPLICATION = 111;  **public static final int** NEW\_INTENT = 112;  **public static final int** RECEIVER = 113;  **public static final int** CREATE\_SERVICE = 114;  **public static final int** SERVICE\_ARGS = 115;  **public static final int** STOP\_SERVICE = 116; |

ActivityThread通过ApplicationThread和AMS进行进程间通信，AMS以进程间通信的方式完成ActivityThread的请求后会回调ApplicationThread中的Binder方法，然后ApplicationThread会向H发送消息，H收到消息后会将ApplicationThread中的逻辑切换到ActivityThread中去执行，即切换到主线程中去执行，这个过程就是**主线程的消息循环模型。**

# Android的线程和线程池

除了最常使用的Thread之外, 在Android之中可以扮演线程角色的还有很多: 如AsyncTask和IntentService, 同时HandlerThread也是一种特殊的线程. 虽然这些线程的表现形式有别于基础线程. 但是本质上还是传统的线程. 例如AsyncTask它的底层使用了线程池. 而对于IntentService和HandlerThread来说, 他们的底层则直接使用了线程.

**根据不同的特性来实现不同的场景**

* AsyncTask: 封装了线程池和Handler, 它主要是为了方便开发者在子线程中更新UI.
* HandlerThread: 是一种具有消息循环的线程, 在它的内部可以使用Handler.
* IntentService: 是一个服务, 系统对其进行了封装使其可以更方便地执行后台任务, IntentService内部采用了HandlerThread来执行任务, 当任务执行完毕后IntentService会自动退出. 从执行任务的角度来看, 更像一个后台的线程. 但是因为其本身是一种服务, 所以导致不容易被系统杀死从而保证任务的执行. 而如果是一个后台线程, 由于这个时候进行中没有活动的四大组件, 那么这个进程的优先级会很低, 很容易被系统杀死, 这就是IntentService的优点.

**线程的简单概述**

在操作系统中, 线程是操作系统调度的最小单元, 同时线程又是一种受限的系统资源, 即线程不可能无限制的产生, 并且线程的创建和销毁都会有相应的开销. 当系统中存在大量的线程时, 系统会通过时间片转轮的方式调度每个线程, 因此线程不可能做到绝对的并行, 除非线程数量小于等于cpu的核心数. 但这种情况太少了, 所以线程池的概念就由此出现. 通过线程池就可以避免因为频繁创建和销毁线程所带来的系统开销。

## 主线程和子线程

主线程是指进程所拥有的线程, 在Java中默认情况下一个进程只有一个线程, 这个线程就是主线程. 主线程主要处理界面交互相关的逻辑, 因为用户随时会和界面发生交互, **因此主线程在任何时候都必须有较高的响应速度**, 否则就会产生一种界面卡顿的感觉. 为了保持较高的响应速度, 这就要求主线程中不能执行耗时的任务, 这个时候子线程就派上用场. 子线程也叫作工作线程, 除了主线程以外的线程都叫做子线程

Android沿用了Java的线程模型, 其中的线程也分为主线程和子线程, 其中主线程也叫UI线程. **主线程的作用是运行四大组件以及处理它们和用户的交互**. 而子线程的作用则是执行耗时任务, 比如网络请求, I/O操作等. 从Android 3.0 开始系统要求网络访问必须在子线程中进行, 否则网络访问将会失败并抛出NetworkOnMainThreadException这个异常, 这样做是为了避免主线程由于耗时操作所阻塞从而出现ANR现象.

## Android中的线程形态

### AsyncTask

*AsyncTask是一种轻量级的异步任务类, 他可以在线程池中执行后台任务, 然后把执行的进度和最终的结果传递给主线程并在主线程更新UI. 从实现上来说. AsyncTask封装了Thread和Handler, 通过AsyncTask可以更加方便地执行后台任务, 对于特别耗时的任务来说, 不建议用AsyncTask，建议使用线程池.*

public abstract class AsyncTask<Params, Progress, Result>

AsyncTask就是一个抽象的泛型类. 这三个泛型的意义.

* Params: 表示参数的类型
* Progress: 表示后台任务的执行进度的类型
* Result: 则表示后台任务的返回结果的类型

如果不需要传递具体的参数, 那么这三个泛型参数可以用Void来代替.

**AsyncTask提供了4个核心方法, 含义如下**

1. onPreExecute(): **在主线程执行**, 在异步任务执行之前, 此方法会被调用, 一般可以用于做一些准备工作
2. doInBackground(): **在线程池中执行**, 此方法用于执行异步任务, 参数params表示异步任务的输入参数. 在此方法中可以通过publishProgress()方法来更新任务的进度, publishProgress()方法会调用onProgressUpdate()方法. 另外此方法需要返回计算结果给onPostExecute()
3. onProgressUpdate(): **在主线程执行**,在异步任务执行之后, 此方法会被调用, 其中result参数是后台任务的返回值, 即doInBackground()的返回值.
4. onPostExecute(): **在主线程执行**, 在异步任务执行之后, 此方法会被调用, 其中result参数是后台任务的返回值, 即doInBackground的返回值.

除了上述的四种方法,还有onCancelled(), 它同样在主线程执行, 当异步任务被取消时, onCancelled()方法会被调用, 这个时候onPostExecute()则不会被调用.

**AsyncTask在使用过程中有一些条件限制**

1. AsyncTask的类必须在主线程被加载, 这就意味着第一次访问AsyncTask必须发生在主线程, 这个问题不是绝对, 因为在Android 4.1及以上的版本已经被系统自动完成. 在Android 5.0的源码中, 可以看到ActivityThread#main()会调用AsyncTask#init()方法.
2. AsyncTask的对象必须在主线程中创建.
3. execute方法必须在UI线程调用.
4. 不要在程序中直接调用onPreExecute(), onPostExecute(), doInBackground和onProgressUpdate()
5. 一个AsyncTask对象只能执行一次, 即只能调用一次execute()方法, 否则会报运行时异常.
6. 在Android 1.6之前, AsyncTask是串行执行任务的; Android 1.6的时候AsyncTask开始采用线程池里处理并行任务; 但是Android 3.0开始, 为了避免AsyncTask带来的并发错误, AsyncTask又采用了一个线程来串行的执行任务. 尽管如此在3.0以后, 仍然可以通过AsyncTask#executeOnExecutor()方法来并行执行任务.

### AsyncTask的工作原理

这里以源码5.0来分析, 不同的版本源码具体实现是不同的.

为了分析AsyncTask的工作原理, 可以从它的execute()方法开始分析, execute()方法又会调用executeOnExecutor()方法. 实际上这里调用进来后是一个串行的线程池, 一个进程中所有的AsyncTask全都在这个串行的线程池中排队执行, 然后会先调用AsyncTask#onPreExecute()方法, 然后线程池开始执行. 看看SerialExecutor()的源码实现:

|  |
| --- |
| public static final Executor SERIAL\_EXECUTOR = new SerialExecutor();  private static volatile Executor sDefaultExecutor = SERIAL\_EXECUTOR;  private static class SerialExecutor implements Executor {  final ArrayDeque<Runnable> mTasks = new ArrayDeque<Runnable>();  Runnable mActive;  public synchronized void execute(final Runnable r) {  mTasks.offer(new Runnable() {  public void run() {  try {  r.run();  } finally {  scheduleNext();  }  }  });  if (mActive == null) {  scheduleNext();  }  }  protected synchronized void scheduleNext() {  if ((mActive = mTasks.poll()) != null) {  THREAD\_POOL\_EXECUTOR.execute(mActive);  }  }  } |

在SerialExecutor的实现可以分析AsyncTask的排队执行的过程. 首先系统会把AsyncTask#Params参数封装成FutureTask对象, FutureTask是一个并发类, 在这里充当了Runnable的作用. 接着这个FutureTask会交给SerialExecutor#execute()方法去处理. 这个方法首先会把FutureTask对象插入到任务队列mTasks中, 如果这个时候没有正在活动AsyncTask任务, 那么就会调用SerialExecutor#scheduleNext()方法来执行下一个AsyncTask任务. 同时当一个AsyncTask任务执行完后, AsyncTask会继续执行其他任务直到所有的任务都执行完毕为止, 从这一点可以看出, 在默认情况下, **AsyncTask是串行执行的**

AsyncTask中有两个线程池(SerialExecutor和THREAD\_POOL\_EXECUTOR)和一个Handler(InternalHandler), 其中线程池SerialExecutor用于任务的排列, 而线程池THREAD\_POOL\_EXECUTOR用于真正的执行任务, 而InternalHandler用于将执行环境从线程切换到主线程, 其本质仍然是线程的调用过程.

在AsyncTask的构造方法中有如下这段代码, 由于FutureTask#run()方法会调用mWorker.call()方法, 因此mWorker的call方法最终会在线程池中执行.

|  |
| --- |
| mWorker = new WorkerRunnable<Params, Result>() {  public Result call() throws Exception {  mTaskInvoked.set(true);  Process.setThreadPriority(Process.THREAD\_PRIORITY\_BACKGROUND);  *//noinspection unchecked*  return postResult(doInBackground(mParams));  }  }; |

在mWorker.call()方法中, 首先将mTaskInvoked设为了true. 表示当前任务已经被调用过了. 然后执行AsyncTask#doInBackground()方法, 接着将其返回值传递给postResult(), 这个方法的实现:

|  |
| --- |
| private Result postResult(Result result) {  @SuppressWarnings("unchecked")  Message message = sHandler.obtainMessage(MESSAGE\_POST\_RESULT,  new AsyncTaskResult<Result>(this, result));  message.sendToTarget();  return result;  } |

这里, postResult()会通过sHandler发送一个MESSAGE\_POST\_RESULT消息, 而sHandler的定义如下:

|  |
| --- |
| private static final InternalHandler sHandler = new InternalHandler();  private static class InternalHandler extends Handler {  @SuppressWarnings({"unchecked", "RawUseOfParameterizedType"})  @Override  public void handleMessage(Message msg) {  AsyncTaskResult result = (AsyncTaskResult) msg.obj;  switch (msg.what) {  case MESSAGE\_POST\_RESULT:  *// There is only one result*  result.mTask.finish(result.mData[0]);  break;  case MESSAGE\_POST\_PROGRESS:  result.mTask.onProgressUpdate(result.mData);  break;  }  }  } |

可以看出sHandler是一个静态的Handler对象, 为了能够将执行环境切换到主线程, 这就要求sHandler这个对象必须在主线程中创建. 由于静态成员会在加载类的时候进行初始化, 因此这就变相要求AsyncTask的类必须在主线程中加载, 否则同一个进程中的AsyncTask都无法正常工作. sHandler收到了消息后会调用AsyncTask#finish()方法, 如下:

|  |
| --- |
| private void finish(Result result) {  if (isCancelled()) {  onCancelled(result);  } else {  onPostExecute(result);  }  mStatus = Status.FINISHED;  } |

这个finish()方法很简单, 如果AsyncTask被取消了, 那么就调用onCancelled()方法, 否则就会调用onPostExecute()方法, 可以看到doInBackground的反馈结果会传递给onPostExecute()方法.

通过源码分析, 可以确定从3.0开始, 默认情况下AsyncTask就是串行的. 通过一段代码测试.

|  |
| --- |
| @Override  public void onClick(View v) {  switch (v.getId()){  case R.id.btn\_main:  new MyAsync("任务\_1").execute("");  new MyAsync("任务\_2").execute("");  new MyAsync("任务\_3").execute("");  new MyAsync("任务\_4").execute("");  new MyAsync("任务\_5").execute("");  break;  }  }  private static class MyAsync extends AsyncTask<String, Integer, String>{  private static final String TAG = MyAsync.class.getSimpleName();  private final String mTaskName;  public MyAsync(String taskName){  mTaskName = taskName;  }    @Override  protected String doInBackground(String... params) {  SystemClock.sleep(3000);  return mTaskName;  }  @Override  protected void onPostExecute(String s) {  super.onPostExecute(s);  SimpleDateFormat df = new SimpleDateFormat("HH:mm:ss");  Log.e(TAG, s+" onPostExecute finish time: " +df.format(new Date()));  }  } |

给按钮添加一个点击触发, 点击的时候会触发五个AsyncTask的创建和执行 , 看一下结果



在5.0机器上测试所有的任务是串行执行的. 总共耗费了10秒. 而在2.x的版本所有的结束时间却都是一样的.

如果使用executeOnExecutor()那么结果看一下:

*/\*\**

\* 在版本3.0以上使用并行的方式开启

\*/

private void checkConcurrent() {

new MyAsync("任务\_1").executeOnExecutor(AsyncTask.THREAD\_POOL\_EXECUTOR,"");

new MyAsync("任务\_2").executeOnExecutor(AsyncTask.THREAD\_POOL\_EXECUTOR,"");

new MyAsync("任务\_3").executeOnExecutor(AsyncTask.THREAD\_POOL\_EXECUTOR,"");

new MyAsync("任务\_4").executeOnExecutor(AsyncTask.THREAD\_POOL\_EXECUTOR,"");

new MyAsync("任务\_5").executeOnExecutor(AsyncTask.THREAD\_POOL\_EXECUTOR,"");

}

ok, 按照你的需求可以选择使用哪种实现方式.

### HandlerThread

HandlerThread继承了Thread, 它是一种可以使用Handler的Thread, 它的实现也很简单, 就是run方法中通过Looper.prepare()来创建消息队列, 并通过Looper.loop()来开启消息循环, 这样在实际的使用中就允许在HandlerThread中创建Handler, 看一下run()方法.

|  |
| --- |
| @Override  public void run() {  mTid = Process.myTid();  Looper.prepare();  synchronized (this) {  mLooper = Looper.myLooper();  notifyAll();  }  Process.setThreadPriority(mPriority);  onLooperPrepared();  Looper.loop();  mTid = -1;  } |

从HandlerThread的实现来看, 它和普通的Thread有显著的不同之处. 普通的Thread主要用于在run方法中执行一个耗时任务; 而HandlerThread在内部创建了消息队列, 外界需要通过Handler的消息方式来通知HandlerThread执行一个具体的任务. HandlerThread是一个很有用的类, 在Android中一个具体使用场景就是IntentService.

由于HandlerThread#run()是一个无线循环方法, 因此当明确不需要再使用HandlerThread时, 最好通过quit()或者quitSafely()方法来终止线程的执行.

### IntentService

IntentService是一种特殊的Service, 它继承了Service并且它是一个抽象类, 因此需要创建子类才能使用. IntentService可以用于执行后台耗时任务, 当任务执行后会自动停止, 同时由于本质是服务的原因, 这导致了它的优先级比单纯的线程要高很多, 所以IntentService比较适合执行一些高优先级的后台任务.

IntentService封装了Handler和HandlerThread. 这是在onCreate()来实现的.

|  |
| --- |
| @Override  public void onCreate() {  *// TODO: It would be nice to have an option to hold a partial wakelock*  *// during processing, and to have a static startService(Context, Intent)*  *// method that would launch the service & hand off a wakelock.*  super.onCreate();  HandlerThread thread = new HandlerThread("IntentService[" + mName + "]");  thread.start();  mServiceLooper = thread.getLooper();  mServiceHandler = new ServiceHandler(mServiceLooper);  } |

当第一次启动的时候, onCreate()就会被调用, 内部就会创建一个HandlerThread, 然后使用它的Looper来构造一个Handler对象mServiceHandler. 这样通过 mServiceHandler发送的消息最终都会在HandlerThread中执行, 从这个角度看IntentService也可以用于执行后台任务.

每次启动IntentService的时候, 它的onStartCommand()方法就会被调用一次, IntentService在onStartCommand()中处理每个后台任务的Intent. 看看源码是如何处理外界的Intent的.

首先onStartCommand()调用了onStart()

|  |
| --- |
| @Override **public void** onStart(@Nullable Intent intent, **int** startId) {  Message msg = **mServiceHandler**.obtainMessage();  msg.**arg1** = startId;  msg.**obj** = intent;  **mServiceHandler**.sendMessage(msg); } |

这个方法只是通过mServiceHandler发送了一个消息, 所以这个消息会在HandlerThread中被处理. 消息收到后, 会将Intent对象传递给onHandlerIntent()方法去处理. 注意这个Intent对象和外界startService()参数传递内容是一样的. 通过Intent的参数就可以区分具体的后台任务, 这样在onHandlerIntent()方法中就可以对不同的后台任务做处理了.

当onHandlerIntent()方法执行完毕后, IntentService会通过stopSelf()方法来停止服务. 这里使用的方法是有参数的, 不使用无参数的stopSelf()是因为无参函数会立刻停止服务, 可能会导致还有没执行完的任务失效.

有参的stopSelf(int startId)在尝试 停止服务之前会判断最近启动的服务次数是否和startId这个参数值相等, 如果相等就立刻停止服务, 否则反之. 这个策略可以从AMS#stopServiceToken()方法的实现中找到依据.

IntentService#onHandleIntent()方法是一个抽象方法, 他需要我们在子类中实现, 它的作用是从Intent参数中区分具体的任务并执行这些任务. 如果目前只存在一个后台任务, 那么onHandleIntent()方法执行完成后, stopSelf(int startId)会立即停止服务; 如果目前存在多个后台任务, 那么当onHandleIntent()方法执行完最后一个任务时, stopSelf(int startId)才会停止任务. 另外由于每次执行一个后台任务都必须启动一次IntentService, 而其内部则通过消息的方式向HandlerThread请求执行任务, Handler中的Looper是顺序处理消息的, 这就意味着IntentService也是顺序执行后台任务的, 当有多个后台任务同时存在时, 这些后台任务会按照外界发起的顺序排队执行.

用代码来演示一遍:

可以看出, 三个后台任务是串行执行的, 他们的执行顺序就是发起请求的顺序. 当任务3完成了之后.KIntentService才真正的停止, 因为这是时候执行了onDestroy().

注意要在**manifest**声明该服务

|  |
| --- |
| **public class** KIntentService **extends** IntentService {  **private static final** String ***TAG*** = KIntentService.**class**.getSimpleName();  **public** KIntentService() {  **super**(***TAG***);  }  @Override  **protected void** onHandleIntent(@Nullable Intent intent) {  String task = intent.getStringExtra(**"task"**);  Log.*d*(***TAG***, **"receiver task :"**+task);  SystemClock.*sleep*(2000);  }  @Override  **public void** onDestroy() {  Log.*w*(***TAG***, **"onDestroy: 准备关闭"** );  **super**.onDestroy();  } }  *// 开启3个服务* Intent intent = **new** Intent(**this**, KIntentService.**class**); intent.putExtra(**"task"**, **"hi, 我是数据1"**); startService(intent); intent.putExtra(**"task"**, **"hi, 我是数据2"**); startService(intent); intent.putExtra(**"task"**, **"hi, 我是数据3"**); startService(intent); |

## Android中的线程池

概括一下线程池的优点:

1. 重用线程池中的线程, 避免因为线程的创建和销毁所带来的性能开销.
2. 能有效控制线程的最大并大数, 避免大量的线程之间因互相抢占系统资源而导致的阻塞现象.
3. 能够对线程进行简单的管理, 并提供定时执行以及指定间隔循环执行等能力.

Android中的线程池的概念来源于Java中的Executor, Executor是一个接口, 真正的线程池的实现为ThreadPoolExecutor. ThreadPoolExecutor提供了一系列参数来配制线程池, 通过不同的参数可以创建不同的线程池. 而从功能的特性来分的话可以分成四类. 下面说明.

### ThreadPoolExecutor

ThreadPoolExecutor是线程池的真正实现, 它的构造方法提供了一系列参数来配置线程池, 下面对构造方法中参数进行一下说明, 这些参数将会直接影响到线程池的功能特性.

|  |
| --- |
| public ThreadPoolExecutor(int corePoolSize,  int maximumPoolSize,  long keepAliveTime,  TimeUnit unit,  BlockingQueue<Runnable> workQueue) {  this(corePoolSize, maximumPoolSize, keepAliveTime, unit, workQueue,  Executors.defaultThreadFactory(), defaultHandler);  } |

* corePoolSize: 线程池的核心线程数, 默认情况下, 核心线程会在线程池中一直存活, 即使都处于闲置状态. 如果将ThreadPoolExecutor#allowCoreThreadTimeOut属性设置为true, 那么闲置的核心线程在等待新任务到来时会有超时的策略, 这个时间间隔由keepAliveTime属性来决定. 当等待时间超过了keepAliveTime设定的值那么核心线程将会终止.
* maximumPoolSize: 线程池所能容纳的最大线程数, 当活动线程数达到这个数值之后, 后续的任务将会被阻塞.
* keepAliveTime: 非核心线程闲置的超时时长, 超过这个时长, 非核心线程就会被回收.allowCoreThreadTimeOut这个属性为true的时候, 这个属性同样会作用于核心线程.
* unit: 用于指定keepAliveTime参数的时间单位, 这是一个枚举, 常用的有TimeUtil.MILLISECONDS(毫秒), TimeUtil.SECONDS(秒)以及TimeUtil.MINUTES(分)
* workQueue: 线程池中的任务队列, 通过线程池的execute方法提交的Runnable对象会存储在这个参数中.
* threadFactory: 线程工厂, 为线程池提供创建新线程的功能. ThreadFactory是一个接口.

**线程池执行任务时大致遵循如下规则:**

1. 如果线程池中的线程数量未达到核心线程的数量, 那么会直接启动一个核心线程来执行任务.
2. 如果线程池中的线程数量已经达到或者超过核心线程的数量, 那么任务会被插入到任务队列中排队等待执行.
3. 如果在步骤2中无法将任务插入到任务队列中, 这通常是因为任务队列已满, 这个时候如果线程数量未达到线程池的规定的最大值, 那么会立刻启动一个非核心线程来执行任务.
4. 如果步骤3中的线程数量已经达到最大值的时候, 那么会拒绝执行此任务, ThreadPoolExecutor会调用RejectedExecution方法来通知调用者.

ThreadPoolExecutor的参数配置在AsyncTask中有明显的体现, 下面是其配置情况



这个配置后的规格是这样的

* 核心线程数等于CPU核心数 + 1;
* 线程池的最大线程数为CPU核心数的2倍 + 1;
* 核心线程无超时机制, 非核心线程在闲置时有超时机制,超时时间为1秒.
* 任务队列的容量为128

### 线程池的分类

**1. FixedThreadPool**

**通过Executors#newFixedThreadPool()方法来创建.** 它是一种线程数量固定的线程池, 当线程处于空闲状态时, 它们并不会被回收, 除非线程池关闭了. 当所有的线程都处于活动状态时, 新任务都会处于等待状态, 直到有线程空闲出来. 由于FixedThreadPool只有核心线程并且这些核心线程不会被回收, **这意味着它能够更加快速地响应外界的请求.**

**2. CachedThreadPool**  
**通过Executors#newCachedThreadPool()方法来创建.** 它是一种线程数量不定的线程池, 它只有非核心线程, 并且其最大值线程数为Integer.MAX\_VALUE. 这就可以认为这个最大线程数为任意大了. 当线程池中的线程都处于活动的时候, 线程池会创建新的线程来处理新任务, 否则就会利用空闲的线程来处理新任务. 线程池中的空闲线程都有超时机制, 这个超时时长为60S, 超过这个时间那么空闲线程就会被回收.

和FixedThreadPool不同的是, CachedThreadPool的任务队列其实相当于一个空集合, 这将导致任何任务都会立即被执行, 因为在这种场景下SynchronousQueue是无法插入任务的. SynchronousQueue是一个非常特殊的队列, 在很多情况下可以把它简单理解为一个无法存储元素的队列. **在实际使用中很少使用.这类线程比较适合执行大量的耗时较少的任务**

**3. ScheduledThreadPool**

**通过Executors#newScheduledThreadPool()方法来创建.** 它的核心线程数量是固定的, 而非核心线程数是没有限制的, 并且当非核心线程闲置时会立刻被回收掉. **这类线程池用于执行定时任务和具有固定周期的重复任务**

**4. SingleThreadExecutor**

**通过Executors#newSingleThreadPool()方法来创建.** 这类线程池内部只有一个核心线程, 它确保所有的任务都在同一个线程中按顺序执行. **这类线程池意义在于统一所有的外界任务到一个线程中, 这使得在这些任务之间不需要处理线程同步的问题**