# AMS

在android系统中，应用程序是由Activity组成的，因此，应用程序的启动过程实际上就是应用程序中的默认Activity的启动过程，本文将详细分析应用程序框架层的源代码，了解Android应用程序的启动过程。在手机屏幕中点击应用程序图标开始——到应用MainActivity展示出来结束。

下面详细分析每一步是如何实现的。

## Luancher进程

### Step 1. Launcher.startActivitySafely

1. **void** startActivitySafely(Intent intent, Object tag) {
2. intent.addFlags(Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK);
3. try {
4. startActivity(intent);
5. } catch (ActivityNotFoundException e) {
6. ......
7. } catch (SecurityException e) {
8. ......
9. }
10. }

MainActivity，这里是AndroidManifest.xml文件中配置的：

1. **<activity** android:name=".MainActivity"
2. android:label="@string/app\_name"**>**
3. **<intent-filter>**
4. **<action** android:name="android.intent.action.MAIN" **/>**
5. **<category** android:name="android.intent.category.LAUNCHER" **/>**
6. **</intent-filter>**
7. **</activity>**

因此，这里的intent包含的信息为：action = "android.intent.action.Main"，category="android.intent.category.LAUNCHER", cmp="shy.luo.activity/.MainActivity"，表示它要启动的Activity为shy.luo.activity.MainActivity。Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK表示要在一个新的Task中启动这个Activity，注意，Task是Android系统中的概念，它不同于进程Process的概念。简单地说，一个Task是一系列Activity的集合，这个集合是以堆栈的形式来组织的，遵循后进先出的原则。一个task可以包含多个process。





在Android系统中，应用程序是由Launcher启动起来的，其实，Launcher本身也是一个应用程序，其它的应用程序安装后，就会Launcher的界面上出现一个相应的图标，点击这个图标时，Launcher就会对应的应用程序启动起来。

### Step 2. Activity.startActivity

Launcher的父类Activity实现了startActivity函数，因此，这里就调用了Activity.startActivity函数。 这个函数实现很简单，它调用startActivityForResult来进一步处理，第二个参数传入-1表示不需要这个Actvity结束后的返回结果。

1. @Override
2. **public** **void** startActivity(Intent intent) {
3. startActivityForResult(intent, -1);
4. }

### Step 3. Activity.startActivityForResult

1. **public** **void** startActivityForResult(Intent **intent**, **int** requestCode) {
2. **if** (mParent == **null**) {
3. Instrumentation.ActivityResult ar =
4. mInstrumentation.execStartActivity(
5. **this**, mMainThread.getApplicationThread(), mToken, **this**,
6. **intent**, requestCode);
7. ......
8. } **else** {
9. ......
10. }

这里的mInstrumentation是Activity类的成员变量，它的类型是Intrumentation，定义在frameworks/base/core/java/android/app/Instrumentation.java文件中，它用来监控应用程序和系统的交互。

这里的mMainThread也是Activity类的成员变量，它的类型是ActivityThread，它代表的是应用程序的主线程，这里通过mMainThread.getApplicationThread获得它里面的ApplicationThread成员变量，它是一个Binder对象，后面我们会看到，ActivityManagerService会使用它来和ActivityThread来进行进程间通信。这里我们需注意的是，**这里的mMainThread代表的是Launcher应用程序运行的进程。**

这里的mToken也是Activity类的成员变量，它是一个Binder对象的远程接口。

### Step 4. Instrumentation.execStartActivity

在frameworks/base/core/java/android/app/Instrumentation.java文件中：

1. **public** **class** Instrumentation {
2. **public** ActivityResult execStartActivity(
3. Context who, IBinder contextThread, IBinder token, Activity target,
4. Intent intent, **int** requestCode) {
5. IApplicationThread whoThread = (IApplicationThread) contextThread;
6. **if** (mActivityMonitors != **null**) {
7. ......
8. }
9. **try** {
10. **int** result = ActivityManagerNative.getDefault()
11. .**startActivity**(whoThread, intent,
12. intent.**resolveTypeIfNeeded**(who.getContentResolver()),
13. **null**, 0, token, target != **null** ? target.mEmbeddedID : **null**,
14. requestCode, **false**, **false**);
15. ......
16. } **catch** (RemoteException e) {
17. }
18. **return** **null**;
19. }
21. }

这里的ActivityManagerNative.getDefault返回**ActivityManagerService**的远程接口，即**ActivityManagerProxy**接口，具体可以参考Android系统在新进程中启动自定义服务过程（startService）的原理分析一文。

这里的intent.resolveTypeIfNeeded返回这个intent的MIME类型，在这个例子中，没有AndroidManifest.xml设置MainActivity的MIME类型，因此，这里返回null。

这里的target不为null，但是target.mEmbddedID为null，我们不用关注。

### Step 5. ActivityManagerProxy.startActivity

定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityManagerNative.java文件中：

1. **class** ActivityManagerProxy **implements** IActivityManager
2. {
3. **public** **int** startActivity(IApplicationThread caller, Intent intent,
4. String resolvedType, Uri[] grantedUriPermissions, **int** grantedMode,
5. IBinder resultTo, String resultWho,
6. **int** requestCode, **boolean** onlyIfNeeded,
7. **boolean** debug) **throws** RemoteException {
8. Parcel data = Parcel.obtain();
9. Parcel reply = Parcel.obtain();
10. data.writeInterfaceToken(IActivityManager.descriptor);
11. data.writeStrongBinder(caller != **null** ? caller.asBinder() : **null**);
12. intent.writeToParcel(data, 0);
13. data.writeString(resolvedType);  **//null**
14. data.writeTypedArray(grantedUriPermissions, 0);   **//null**
15. data.writeInt(grantedMode);
16. data.writeStrongBinder(resultTo);
17. data.writeString(resultWho);
18. data.writeInt(requestCode);  //-1
19. data.writeInt(onlyIfNeeded ? 1 : 0);  //false
20. data.writeInt(debug ? 1 : 0);  //false
21. **mRemote**.transact(START\_ACTIVITY\_TRANSACTION, data, reply, 0);
22. reply.readException();
23. **int** result = reply.readInt();
24. reply.recycle();
25. data.recycle();
26. **return** result;
27. }
28. }

这里的参数比较多，我们先整理一下。从上面的调用可以知道，这里的参数resolvedType、grantedUriPermissions和resultWho均为null；参数caller为ApplicationThread类型的Binder实体；参数resultTo为一个Binder实体的远程接口，我们先不关注它；参数grantedMode为0，我们也先不关注它；参数requestCode为-1；参数onlyIfNeeded和debug均空false。**mRemote开始向AMS进程间通信，发送**START\_ACTIVITY\_TRANSACTION消息。

## AMS进程

上述都在launer中处理的，接下是AMS响应START\_ACTIVITY\_TRANSACTIO的进程间通信

### Step 6. ActivityManagerService.startActivity

上一步Step 5通过Binder驱动程序就进入到ActivityManagerService的startActivity函数来了，它定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityManagerService.java

文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
3. **public** **final** **int** startActivity(IApplicationThread caller,
4. Intent intent, String resolvedType, Uri[] grantedUriPermissions,
5. **int** grantedMode, IBinder resultTo,
6. String resultWho, **int** requestCode, **boolean** onlyIfNeeded,
7. **boolean** debug) {
8. **return** **mMainStack**.startActivityMayWait(caller, intent, resolvedType,
9. grantedUriPermissions, grantedMode, resultTo, resultWho,
10. requestCode, onlyIfNeeded, debug, **null**, **null**);
11. }
12. }

这里只是简单地将操作转发给成员变量mMainStack的startActivityMayWait函数，这里的mMainStack的类型为ActivityStack。

### ActivityStack.startActivityMayWait

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **final** **int** startActivityMayWait(IApplicationThread caller,
3. Intent intent, String resolvedType, Uri[] grantedUriPermissions,
4. **int** grantedMode, IBinder resultTo,
5. String resultWho, **int** requestCode, **boolean** onlyIfNeeded,
6. **boolean** debug, WaitResult outResult, Configuration config) {
7. **boolean** componentSpecified = intent.getComponent() != **null**;
8. // Don't modify the client's object!
9. intent = **new** Intent(intent);
10. // Collect information about the target of the Intent.
11. ActivityInfo aInfo;
12. **try** {
13. ResolveInfo rInfo =
14. AppGlobals.getPackageManager().resolveIntent(
15. intent, resolvedType,
16. PackageManager.MATCH\_DEFAULT\_ONLY
17. | ActivityManagerService.STOCK\_PM\_FLAGS);
18. aInfo = rInfo != **null** ? rInfo.activityInfo : **null**;
19. } **catch** (RemoteException e) {
20. ......
21. }
23. **if** (aInfo != **null**) {
24. // Store the found target back into the intent, because now that
25. // we have it we never want to do this again.  For example, if the
26. // user navigates back to this point in the history, we should
27. // always restart the exact same activity.
28. intent.setComponent(**new** ComponentName(
29. aInfo.applicationInfo.packageName, aInfo.name));
30. ......
31. }
33. **synchronized** (mService) {
34. **int** callingPid;
35. **int** callingUid;
36. **if** (caller == **null**) {
37. ......
38. } **else** {
39. callingPid = callingUid = -1;
40. }
42. mConfigWillChange = config != **null**
43. && mService.mConfiguration.diff(config) != 0;
44. **int** res = **startActivityLocked**(caller, intent, resolvedType,
45. grantedUriPermissions, grantedMode, aInfo,
46. resultTo, resultWho, requestCode, callingPid, callingUid,
47. onlyIfNeeded, componentSpecified);
48. **return** res;
49. }

注意，从Step 6传下来的参数outResult和config均为null，此外，表达式(aInfo.applicationInfo.flags&ApplicationInfo.FLAG\_CANT\_SAVE\_STATE) != 0为false，因此，这里忽略了无关代码。 下面语句对参数intent的内容进行解析，得到MainActivity的相关信息，保存在aInfo变量中：

1. ActivityInfo aInfo;
2. **try** {
3. ResolveInfo rInfo =   AppGlobals.getPackageManager().resolveIntent(  intent, resolvedType,
4. PackageManager.MATCH\_DEFAULT\_ONLY
5. | ActivityManagerService.STOCK\_PM\_FLAGS);
6. aInfo = rInfo != **null** ? rInfo.activityInfo : **null**;
7. } **catch** (RemoteException e) {
8. ......
9. }

解析之后，得到的aInfo.applicationInfo.packageName的值为"k.demo.asys"，aInfo.name的值为"k.demo.asys.activity.MainActivity"，这是在这个实例的配置文件AndroidManifest.xml里面配置的。此外，函数开始的地方调用intent.getComponent()函数的返回值不为null，因此，这里的componentSpecified变量为true。

接下去就调用startActivityLocked进一步处理了。

### Step 8. ActivityStack.startActivityLocked

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **final** **int** startActivityLocked(IApplicationThread caller,
3. Intent intent, String resolvedType,
4. Uri[] grantedUriPermissions,
5. **int** grantedMode, ActivityInfo aInfo, IBinder resultTo,
6. String resultWho, **int** requestCode,
7. **int** callingPid, **int** callingUid, **boolean** onlyIfNeeded,
8. **boolean** componentSpecified) {
9. **int** err = START\_SUCCESS;
11. ProcessRecord callerApp = **null**;
12. **if** (caller != **null**) {
13. **callerApp** = mService.getRecordForAppLocked(caller);
14. **if** (callerApp != **null**) {
15. callingPid = callerApp.pid;
16. callingUid = callerApp.info.uid;
17. }
18. }
19. ActivityRecord sourceRecord = **null**;
20. ActivityRecord resultRecord = **null**;
21. **if** (resultTo != **null**) {
22. **int** index = indexOfTokenLocked(resultTo);
23. **if** (index >= 0) {
24. sourceRecord = (ActivityRecord)mHistory.get(index);
25. **if** (requestCode >= 0 && !sourceRecord.finishing) {
26. ......
27. }
28. }
29. }
31. **int** launchFlags = intent.getFlags();
33. **if** ((launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_FORWARD\_RESULT) != 0
34. && sourceRecord != **null**) {
35. ......
36. }
38. **if** (err == START\_SUCCESS && intent.getComponent() == **null**) {
39. ......
40. }
42. **if** (err == START\_SUCCESS && aInfo == **null**) {
43. ......
44. }
46. **if** (err != START\_SUCCESS) {
47. ......
48. }
49. ActivityRecord r = **new** ActivityRecord(mService, **this**, callerApp, callingUid,
50. intent, resolvedType, aInfo, mService.mConfiguration,
51. resultRecord, resultWho, requestCode, componentSpecified);
52. **return** **startActivityUncheckedLocked**(r, sourceRecord,
53. grantedUriPermissions, grantedMode, onlyIfNeeded, **true**);
54. }
55. }

从传进来的参数caller得到调用者的进程信息，并保存在callerApp变量中，这里就是Launcher应用程序的进程信息了。前面说过，参数resultTo是Launcher这个Activity里面的一个Binder对象，通过它可以获得Launcher这个Activity的相关信息，保存在sourceRecord变量中。再接下来，创建即将要启动的Activity的相关信息，并保存在r变量中：

1. ActivityRecord r = **new** ActivityRecord(mService, **this**, callerApp, callingUid,
2. intent, resolvedType, aInfo, mService.mConfiguration,
3. resultRecord, resultWho, requestCode, componentSpecified);

接着调用startActivityUncheckedLocked函数进行下一步操作。

### Step 9. ActivityStack.startActivityUncheckedLocked

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **final** **int** startActivityUncheckedLocked(ActivityRecord r,
3. ActivityRecord sourceRecord, Uri[] grantedUriPermissions,
4. **int** grantedMode, **boolean** onlyIfNeeded, **boolean** doResume) {
5. **final** Intent intent = r.intent;
6. **final** **int** callingUid = r.launchedFromUid;
7. **int** launchFlags = intent.getFlags();
8. // We'll invoke onUserLeaving before onPause only if the launching
9. // activity did not explicitly state that this is an automated launch.
10. mUserLeaving = (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NO\_USER\_ACTION) == 0;
11. ActivityRecord notTop = (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_PREVIOUS\_IS\_TOP)
12. != 0 ? r : **null**;
13. // If the onlyIfNeeded flag is set, then we can do this if the activity
14. // being launched is the same as the one making the call...  or, as
15. // a special case, if we do not know the caller then we count the
16. // current top activity as the caller.
17. **if** (onlyIfNeeded) {
18. ......
19. }
21. **if** (sourceRecord == **null**) {
22. ......
23. } **else** **if** (sourceRecord.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE) {
24. ......
25. } **else** **if** (r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE
26. || r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_TASK) {
27. ......
28. }
30. **if** (r.resultTo != **null** && (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK) != 0) {
31. ......
32. }
34. **boolean** addingToTask = **false**;
35. **if** (((**launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK)** != 0 &&
36. (launchFlags&Intent.**FLAG\_ACTIVITY\_MULTIPLE\_TASK**) == 0)
37. || r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_TASK
38. || r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE) {
39. // If bring to front is requested, and no result is requested, and
40. // we can find a task that was started with this same
41. // component, then instead of launching bring that one to the front.
42. **if** (r.resultTo == **null**) {
43. // See if there is a task to bring to the front.  If this is
44. // a SINGLE\_INSTANCE activity, there can be one and only one
45. // instance of it in the history, and it is always in its own
46. // unique task, so we do a special search.
47. ActivityRecord taskTop = r.launchMode != ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE
48. ? findTaskLocked(intent, r.info)
49. : findActivityLocked(intent, r.info);
50. **if** (taskTop != **null**) {
51. ......
52. }
53. }
54. }
55. **if** (r.packageName != **null**) {
56. // If the activity being launched is the same as the one currently
57. // at the top, then we need to check if it should only be launched
58. // once.
59. ActivityRecord top = topRunningNonDelayedActivityLocked(notTop);
60. **if** (top != **null** && r.resultTo == **null**) {
61. **if** (top.realActivity.equals(r.realActivity)) {
62. ......
63. }
64. }
66. }
68. **boolean** newTask = **false**;
70. // Should this be considered a new task?
71. **if** (r.resultTo == **null** && !addingToTask
72. && (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK) != 0) {
73. // todo: should do better management of integers.
74. mService.mCurTask++;
75. **if** (mService.mCurTask <= 0) {
76. mService.mCurTask = 1;
77. }
78. r.task = **new** TaskRecord(mService.mCurTask, r.info, intent,
79. (r.info.flags&ActivityInfo.FLAG\_CLEAR\_TASK\_ON\_LAUNCH) != 0);
80. ......
81. newTask = **true**;
82. **if** (mMainStack) {
83. mService.addRecentTaskLocked(r.task);
84. }
85. }
86. **startActivityLocked**(r, newTask, doResume);
87. **return** START\_SUCCESS;
88. }
89. }

函数首先获得intent的标志值，保存在launchFlags变量中。

这个intent的标志值的位Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NO\_USER\_ACTION没有置位，因此 ，成员变量mUserLeaving的值为true。

这个intent的标志值的位Intent.FLAG\_ACTIVITY\_PREVIOUS\_IS\_TOP也没有置位，因此，变量notTop的值为null。

由于在这个例子的AndroidManifest.xml文件中，MainActivity没有配置launchMode属值，因此，这里的r.launchMode为默认值0，表示以标准（Standard，或者称为ActivityInfo.LAUNCH\_MULTIPLE）的方式来启动这个Activity。Activity的启动方式有四种，其余三种分别是ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE、ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_TASK和ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_TOP，具体可以参考官方网站<http://developer.android.com/reference/android/content/pm/ActivityInfo.html>。

传进来的参数r.resultTo为null，表示Launcher不需要等这个即将要启动的MainActivity的执行结果。

由于这个intent的标志值的位Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK被置位，而且Intent.FLAG\_ACTIVITY\_MULTIPLE\_TASK没有置位，因此，下面的if语句会被执行：

1. **if** (((launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK) != 0 &&
2. (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_MULTIPLE\_TASK) == 0)
3. || r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_TASK
4. || r.launchMode == ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE) {
5. // If bring to front is requested, and no result is requested, and
6. // we can find a task that was started with this same
7. // component, then instead of launching bring that one to the front.
8. **if** (r.resultTo == **null**) {
9. // See if there is a task to bring to the front.  If this is
10. // a SINGLE\_INSTANCE activity, there can be one and only one
11. // instance of it in the history, and it is always in its own
12. // unique task, so we do a special search.
13. ActivityRecord taskTop = r.launchMode != ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE
14. ? findTaskLocked(intent, r.info)
15. : findActivityLocked(intent, r.info);
16. **if** (taskTop != **null**) {
17. ......
18. }
19. }
20. }

这段代码的逻辑是查看一下，当前有没有Task可以用来执行这个Activity。由于r.launchMode的值不为ActivityInfo.LAUNCH\_SINGLE\_INSTANCE，因此，它通过findTaskLocked函数来查找存不存这样的Task，这里返回的结果是null，即taskTop为null，因此，需要创建一个新的Task来启动这个Activity。

接着往下看：

1. **if** (r.packageName != **null**) {
2. // If the activity being launched is the same as the one currently
3. // at the top, then we need to check if it should only be launched
4. // once.
5. ActivityRecord top = topRunningNonDelayedActivityLocked(notTop);
6. **if** (top != **null** && r.resultTo == **null**) {
7. **if** (top.realActivity.equals(r.realActivity)) {
8. ......
9. }
10. }
12. }

这段代码的逻辑是看一下，当前在堆栈顶端的Activity是否就是即将要启动的Activity，有些情况下，如果即将要启动的Activity就在堆栈的顶端，那么，就不会重新启动这个Activity的别一个实例了，具体可以参考官方网站http://developer.android.com/reference/android/content/pm/ActivityInfo.html。现在处理堆栈顶端的Activity是Launcher，与我们即将要启动的MainActivity不是同一个Activity，因此，这里不用进一步处理上述介绍的情况。

执行到这里，我们知道，要在一个新的Task里面来启动这个Activity了，于是新创建一个Task：

1. **if** (r.resultTo == **null** && !addingToTask
2. && (launchFlags&Intent.FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK) != 0) {
3. // todo: should do better management of integers.
4. mService.mCurTask++;
5. **if** (mService.mCurTask <= 0) {
6. mService.mCurTask = 1;
7. }
8. r.task = **new** TaskRecord(mService.mCurTask, r.info, intent,
9. (r.info.flags&ActivityInfo.FLAG\_CLEAR\_TASK\_ON\_LAUNCH) != 0);
10. ......
11. newTask = **true**;
12. **if** (mMainStack) {
13. mService.addRecentTaskLocked(r.task);
14. }
16. }

新建的Task保存在r.task域中，同时，添加到mService中去，这里的mService就是ActivityManagerService了。

最后就进入startActivityLocked(r, newTask, doResume)进一步处理了。这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **private** **final** **void** **startActivityLocked**(ActivityRecord r, **boolean** newTask,
3. **boolean** doResume) {
4. **final** **int** NH = mHistory.size();
5. **int** addPos = -1;
6. **if** (!newTask) {
7. ......
8. }
9. // Place a new activity at top of stack, so it is next to interact
10. // with the user.
11. **if** (addPos < 0) {
12. addPos = NH;
13. }
14. // If we are not placing the new activity frontmost, we do not want
15. // to deliver the onUserLeaving callback to the actual frontmost
16. // activity
17. **if** (addPos < NH) {
18. ......
19. }
21. // Slot the activity into the history stack and proceed
22. mHistory.add(addPos, r);
23. r.inHistory = **true**;
24. r.frontOfTask = newTask;
25. r.task.numActivities++;
26. **if** (NH > 0) {
27. // We want to show the starting preview window if we are
28. // switching to a new task, or the next activity's process is
29. // not currently running.
30. ......
31. } **else** {
32. // If this is the first activity, don't do any fancy animations,
33. // because there is nothing for it to animate on top of.
34. ......
35. }
36. **if** (doResume) {
37. resumeTopActivityLocked(**null**);
38. }
39. }
40. }

这里的NH表示当前系统中历史任务的个数，这里肯定是大于0，因为Launcher已经跑起来了。当NH>0时，并且现在要切换新任务时，要做一些任务切的界面操作，这段代码我们就不看了，这里不会影响到下面启Activity的过程，有兴趣的读取可以自己研究一下。

这里传进来的参数doResume为true，于是调用resumeTopActivityLocked进一步操作。

### Step 10. ActivityStack.resumeTopActivityLocked

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. /\*\*
3. \* Ensure that the top activity in the stack is resumed.
4. \*
5. \* @param prev The previously resumed activity, for when in the process
6. \* of pausing; can be null to call from elsewhere.
7. \*
8. \* @return Returns true if something is being resumed, or false if
9. \* nothing happened.
10. \*/
11. **final** **boolean** resumeTopActivityLocked(ActivityRecord prev) {
12. // Find the first activity that is not finishing.
13. ActivityRecord next = topRunningActivityLocked(**null**);
15. // Remember how we'll process this pause/resume situation, and ensure
16. // that the state is reset however we wind up proceeding.
17. **final** **boolean** userLeaving = mUserLeaving;
18. mUserLeaving = **false**;
20. **if** (next == **null**) {
21. ......
22. }
24. next.delayedResume = **false**;
26. // If the top activity is the resumed one, nothing to do.
27. **if** (mResumedActivity == next && next.state == ActivityState.RESUMED) {
28. ......
29. }
31. // If we are sleeping, and there is no resumed activity, and the top
32. // activity is paused, well that is the state we want.
33. **if** ((mService.mSleeping || mService.mShuttingDown)
34. && mLastPausedActivity == next && next.state == ActivityState.PAUSED) {
35. ......
36. }
38. ......
40. // If we are currently pausing an activity, then don't do anything
41. // until that is done.
42. **if** (mPausingActivity != **null**) {
43. ......
44. }
46. ......
48. // We need to start pausing the current activity so the top one
49. // can be resumed...
50. **if** (mResumedActivity != **null**) {
51. ......
52. startPausingLocked(userLeaving, **false**);
53. **return** **true**;
54. }
56. ......
57. }
59. ......
61. }

函数先通过调用topRunningActivityLocked函数获得堆栈顶端的Activity，这里就是**MainActivity**了，这是在上面的Step 9设置好的，保存在next变量中。

接下来把mUserLeaving的保存在本地变量userLeaving中，然后重新设置为false，在上面的Step 9中，mUserLeaving的值为true，因此，这里的userLeaving为true。

这里的mResumedActivity为Launcher，因为Launcher是当前正被执行的Activity。

当我们处理休眠状态时，mLastPausedActivity保存堆栈顶端的Activity，因为当前不是休眠状态，所以mLastPausedActivity为null。

有了这些信息之后，下面的语句就容易理解了：

1. // If the top activity is the resumed one, nothing to do.
2. **if** (mResumedActivity == next && next.state == ActivityState.RESUMED) {
3. ......
4. }
6. // If we are sleeping, and there is no resumed activity, and the top
7. // activity is paused, well that is the state we want.
8. **if** ((mService.mSleeping || mService.mShuttingDown)
9. && mLastPausedActivity == next && next.state == ActivityState.PAUSED) {
10. ......
11. }

就可以了；否则再看一下系统当前是否休眠状态，如果是的话，再看看要启动的Activity是否就是当前处于堆栈顶端的Activity，如果是的话，也是什么都不用做。

上面两个条件都不满足，因此，在继续往下执行之前，首先要把当处于Resumed状态的Activity推入Paused状态，然后才可以启动新的Activity。但是在将当前这个Resumed状态的Activity推入Paused状态之前，首先要看一下当前是否有Activity正在进入Pausing状态，如果有的话，当前这个Resumed状态的Activity就要稍后才能进入Paused状态了，这样就保证了所有需要进入Paused状态的Activity串行处理。

这里没有处于Pausing状态的Activity，即mPausingActivity为null，而且mResumedActivity也不为null，于是就调用startPausingLocked函数把Launcher推入Paused状态去了。

### Step 11. ActivityStack.startPausingLocked

1. **public** **class** ActivityStack {
3. ......
5. **private** **final** **void** startPausingLocked(**boolean** userLeaving, **boolean** uiSleeping) {
6. **if** (mPausingActivity != **null**) {
7. ......
8. }
9. ActivityRecord prev = mResumedActivity;
10. **if** (prev == **null**) {
11. ......
12. }
13. ......
14. mResumedActivity = **null**;
15. mPausingActivity = prev;
16. mLastPausedActivity = prev;
17. prev.state = ActivityState.PAUSING;
18. ......
20. **if** (prev.app != **null** && prev.app.thread != **null**) {
21. ......
22. **try** {
23. ......
24. prev.app.thread.schedulePauseActivity(prev, prev.finishing, userLeaving,
25. prev.configChangeFlags);
26. ......
27. } **catch** (Exception e) {
28. ......
29. }
30. } **else** {
31. ......
32. }
34. ......
36. }
38. ......
40. }

函数首先把mResumedActivity保存在本地变量prev中。在上一步Step 10中，说到mResumedActivity就是Launcher，因此，这里把Launcher进程中的ApplicationThread对象取出来，通过它来通知Launcher这个Activity它要进入Paused状态了。当然，这里的prev.app.thread是一个ApplicationThread对象的远程接口，通过调用这个远程接口的schedulePauseActivity来通知Launcher进入Paused状态。

参数prev.finishing表示prev所代表的Activity是否正在等待结束的Activity列表中，由于Laucher这个Activity还没结束，所以这里为false；参数prev.configChangeFlags表示哪些config发生了变化，这里我们不关心它的值。

### Step 12. ApplicationThreadProxy.schedulePauseActivity

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ApplicationThreadNative.java文件中：

1. **class** ApplicationThreadProxy **implements** IApplicationThread {
3. ......
5. **public** **final** **void** schedulePauseActivity(IBinder token, **boolean** finished,
6. **boolean** userLeaving, **int** configChanges) **throws** RemoteException {
7. Parcel data = Parcel.obtain();
8. data.writeInterfaceToken(IApplicationThread.descriptor);
9. data.writeStrongBinder(token);
10. data.writeInt(finished ? 1 : 0);
11. data.writeInt(userLeaving ? 1 :0);
12. data.writeInt(configChanges);
13. mRemote.transact(SCHEDULE\_PAUSE\_ACTIVITY\_TRANSACTION, data, **null**,
14. IBinder.FLAG\_ONEWAY);
15. data.recycle();
16. }
18. ......
20. }

这个函数通过Binder进程间通信机制进入到ApplicationThread.schedulePauseActivity函数中。

## L进程

### Step 13. ApplicationThread.schedulePauseActivity

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中，它是ActivityThread的内部类：

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
2. **private** **final** **class** ApplicationThread **extends** ApplicationThreadNative {
3. **public** **final** **void** schedulePauseActivity(IBinder token, **boolean** finished,
4. **boolean** userLeaving, **int** configChanges) {
5. queueOrSendMessage(
6. finished ? H.PAUSE\_ACTIVITY\_FINISHING : H.PAUSE\_ACTIVITY,
7. token,
8. (userLeaving ? 1 : 0),
9. configChanges);
10. }
11. }
12. }

这里调用的函数queueOrSendMessage是ActivityThread类的成员函数。

上面说到，这里的finished值为false，因此，queueOrSendMessage的第一个参数值为H.PAUSE\_ACTIVITY，表示要暂停token所代表的Activity，即Launcher。

### Step 14. ActivityThread.queueOrSendMessage

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
2. **private** **final** **void** queueOrSendMessage(**int** what, Object obj, **int** arg1) {
3. queueOrSendMessage(what, obj, arg1, 0);
4. }
5. **private** **final** **void** queueOrSendMessage(**int** what, Object obj, **int** arg1, **int** arg2) {
6. **synchronized** (**this**) {
7. ......
8. Message msg = Message.obtain();
9. msg.what = what;
10. msg.obj = obj;
11. msg.arg1 = arg1;
12. msg.arg2 = arg2;
13. mH.sendMessage(msg);
14. }
15. }

这里首先将相关信息组装成一个msg，然后通过mH成员变量发送出去，mH的类型是H，继承于Handler类，是ActivityThread的内部类，因此，这个消息最后由H.handleMessage来处理。

### Step 15. H.handleMessage

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
2. **private** **final** **class** H **extends** Handler {
3. **public** **void** handleMessage(Message msg) {
4. **switch** (msg.what) {
5. **case** PAUSE\_ACTIVITY:
6. handlePauseActivity((IBinder)msg.obj, **false**, msg.arg1 != 0, msg.arg2);
7. maybeSnapshot();
8. **break**;
9. }

这里调用ActivityThread.handlePauseActivity进一步操作，msg.obj是一个ActivityRecord对象的引用，它代表的是Launcher这个Activity。

### Step 16. ActivityThread.handlePauseActivity

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
2. **private** **final** **void** handlePauseActivity(IBinder token, **boolean** finished,
3. **boolean** userLeaving, **int** configChanges) {
4. ActivityClientRecord r = mActivities.get(token);
5. **if** (r != **null**) {
6. //Slog.v(TAG, "userLeaving=" + userLeaving + " handling pause of " + r);
7. **if** (userLeaving) {
8. performUserLeavingActivity(r);
9. }
10. r.activity.mConfigChangeFlags |= configChanges;
11. Bundle state = **performPauseActivity**(token, finished, **true**);
12. // Make sure any pending writes are now committed.
13. QueuedWork.waitToFinish();
14. // Tell the activity manager we have paused.
15. **try** {
16. ActivityManagerNative.getDefault().**activityPaused**(token, state);
17. } **catch** (RemoteException ex) {
18. }
19. }
20. }
21. }

函数首先将Binder引用token转换成ActivityRecord的远程接口ActivityClientRecord，然后做了三个事情：1. 如果userLeaving为true，则通过调用performUserLeavingActivity函数来调用Activity.onUserLeaveHint通知Activity，用户要离开它了；2. 调用**performPauseActivity函数来调用Activity.onPause函数**，我们知道，在Activity的生命周期中，当它要让位于其它的Activity时，系统就会调用它的onPause函数；3. 它通知ActivityManagerService，这个Activity已经进入Paused状态了，ActivityManagerService现在可以完成未竟的事情，即启动MainActivity了。

### Step 17. ActivityManagerProxy.activityPaused

1. **class** ActivityManagerProxy **implements** IActivityManager
2. {
3. ......
5. **public** **void** activityPaused(IBinder token, Bundle state) **throws** RemoteException
6. {
7. Parcel data = Parcel.obtain();
8. Parcel reply = Parcel.obtain();
9. data.writeInterfaceToken(IActivityManager.descriptor);
10. data.writeStrongBinder(token);
11. data.writeBundle(state);
12. mRemote.transact(ACTIVITY\_PAUSED\_TRANSACTION, data, reply, 0);
13. reply.readException();
14. data.recycle();
15. reply.recycle();
16. }
18. ......
20. }

这里通过Binder进程间通信机制就进入到ActivityManagerService.activityPaused函数中去了。

## AMS

### Step 18. ActivityManagerService.activityPaused

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityManagerService.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
3. **public** **final** **void** activityPaused(IBinder token, Bundle icicle) {
4. **final** **long** origId = Binder.clearCallingIdentity();
5. mMainStack.activityPaused(token, icicle, **false**);
6. }
7. }

这里，又再次进入到ActivityStack类中，执行activityPaused函数。

### Step 19. ActivityStack.activityPaused

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityStack.java文件中：

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **final** **void** activityPaused(IBinder token, Bundle icicle, **boolean** timeout) {
3. ActivityRecord r = **null**;
4. **synchronized** (mService) {
5. **int** index = indexOfTokenLocked(token);
6. **if** (index >= 0) {
7. r = (ActivityRecord)mHistory.get(index);
8. **if** (!timeout) {
9. r.icicle = icicle;
10. r.haveState = **true**;
11. }
12. mHandler.removeMessages(PAUSE\_TIMEOUT\_MSG, r);
13. **if** (mPausingActivity == r) {
14. r.state = ActivityState.PAUSED;
15. completePauseLocked();
16. } **else** {
17. ......
18. }
19. }
20. }
21. }
22. }

这里通过参数token在mHistory列表中得到ActivityRecord，从上面我们知道，这个ActivityRecord代表的是Launcher这个Activity，而我们在Step 11中，把Launcher这个Activity的信息保存在mPausingActivity中，因此，这里mPausingActivity等于r，于是，执行completePauseLocked操作。

### Step 20. ActivityStack.completePauseLocked

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **private** **final** **void** completePauseLocked() {
3. ActivityRecord prev = mPausingActivity;
4. **if** (prev != **null**) {
5. mPausingActivity = **null**;
6. }
7. **if** (!mService.mSleeping && !mService.mShuttingDown) {
8. resumeTopActivityLocked(prev);
9. } **else** {
10. }
11. }
12. }

函数首先把mPausingActivity变量清空，因为现在不需要它了，然后调用resumeTopActivityLokced进一步操作，它传入的参数即为代表Launcher这个Activity的ActivityRecord。

### Step 21. ActivityStack.resumeTopActivityLokced

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **final** **boolean** resumeTopActivityLocked(ActivityRecord prev) {
3. // Find the first activity that is not finishing.
4. ActivityRecord next = topRunningActivityLocked(**null**);
6. // Remember how we'll process this pause/resume situation, and ensure
7. // that the state is reset however we wind up proceeding.
8. **final** **boolean** userLeaving = mUserLeaving;
9. mUserLeaving = **false**;
10. next.delayedResume = **false**;
12. // If the top activity is the resumed one, nothing to do.
13. **if** (mResumedActivity == next && next.state == ActivityState.RESUMED) {
14. ......
15. **return** **false**;
16. }
18. // If we are sleeping, and there is no resumed activity, and the top
19. // activity is paused, well that is the state we want.
20. **if** ((mService.mSleeping || mService.mShuttingDown)
21. && mLastPausedActivity == next && next.state == ActivityState.PAUSED) {
22. ......
23. **return** **false**;
24. }
26. .......

29. // We need to start pausing the current activity so the top one
30. // can be resumed...
31. **if** (mResumedActivity != **null**) {
32. ......
33. **return** **true**;
34. }
35. **if** (next.app != **null** && next.app.thread != **null**) {
36. } **else** {
37. startSpecificActivityLocked(next, **true**, **true**);
38. }
40. **return** **true**;
41. }
42. }

通过上面的Step 9，我们知道，**当前在堆栈顶端的Activity为我们即将要启动的MainActivity**，这里通过调用topRunningActivityLocked将它取回来，保存在next变量中。之前最后一个Resumed状态的Activity，即Launcher，到了这里已经处于Paused状态了，因此，mResumedActivity为null。最后一个处于Paused状态的Activity为Launcher，因此，这里的mLastPausedActivity就为Launcher。前面我们为MainActivity创建了ActivityRecord后，它的app域一直保持为null。有了这些信息后，上面这段代码就容易理解了，它最终调用startSpecificActivityLocked进行下一步操作。

### Step 22. ActivityStack.startSpecificActivityLocked

1. **public** **class** ActivityStack {
2. **private** **final** **void** startSpecificActivityLocked(ActivityRecord r,
3. **boolean** andResume, **boolean** checkConfig) {
4. // Is this activity's application already running?
5. ProcessRecord app = mService.getProcessRecordLocked(r.processName,
6. r.info.applicationInfo.uid);
7. **if** (app != **null** && app.thread != **null**) {
8. **try** {
9. realStartActivityLocked(r, app, andResume, checkConfig);
10. **return**;
11. } **catch** (RemoteException e) {
12. ......
13. }
14. }
16. mService.startProcessLocked(r.processName, r.info.applicationInfo, **true**, 0,
17. "activity", r.intent.getComponent(), **false**);
18. }
19. }

注意，这里由于是第一次启动应用程序的Activity，所以下面语句：

ProcessRecord app = mService.getProcessRecordLocked(r.processName, r.info.applicationInfo.uid); 取回来的app为null。

在Activity应用程序中的AndroidManifest.xml配置文件中，我们没有指定Application标签的process属性，系统就会默认使用package的名称，这里就是"k.demo.system"了。每一个应用程序都有自己的uid，因此，这里uid + process的组合就可以为每一个应用程序创建一个ProcessRecord。当然，我们可以配置两个应用程序具有相同的uid和package，或者在AndroidManifest.xml配置文件的application标签或者activity标签中显式指定相同的process属性值，这样，不同的应用程序也可以在同一个进程中启动。

函数最终执行ActivityManagerService.startProcessLocked函数进行下一步操作。

### Step 23. ActivityManagerService.startProcessLocked

这个函数定义在frameworks/base/services/java/com/android/server/am/ActivityManagerService.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
3. **final** ProcessRecord startProcessLocked(String processName,
4. ApplicationInfo info, **boolean** knownToBeDead, **int** intentFlags,
5. String hostingType, ComponentName hostingName, **boolean** allowWhileBooting) {
6. ProcessRecord app = getProcessRecordLocked(processName, info.uid);
7. String hostingNameStr = hostingName != **null**
8. ? hostingName.flattenToShortString() : **null**;
9. **if** (app == **null**) {
10. app = **new** ProcessRecordLocked(**null**, info, processName);
11. mProcessNames.put(processName, info.uid, app);
12. } **else** {
13. // If this is a new package in the process, add the package to the list
14. app.addPackage(info.packageName);
15. }
16. startProcessLocked(app, hostingType, hostingNameStr);
17. **return** (app.pid != 0) ? app : **null**;
18. }
19. }

这里再次检查是否已经有以process + uid命名的进程存在，在我们这个情景中，返回值app为null，因此，后面会创建一个ProcessRecord，并存保存在成员变量mProcessNames中，最后，调用另一个startProcessLocked函数进一步操作：

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
3. **private** **final** **void** startProcessLocked(ProcessRecord app,
4. String hostingType, String hostingNameStr) {
5. **try** {
6. **int** uid = app.info.uid;
7. **int**[] gids = **null**;
8. **try** {
9. gids = mContext.getPackageManager().getPackageGids(
10. app.info.packageName);
11. } **catch** (PackageManager.NameNotFoundException e) {
12. }
13. **int** debugFlags = 0;
14. **int** pid = Process.start("android.app.ActivityThread",
15. mSimpleProcessManagement ? app.processName : **null**, uid, uid,
16. gids, debugFlags, **null**);
17. } **catch** (RuntimeException e) {
18. }
19. }
20. }

这里主要是调用**Process.start**接口来创建一个新的进程，新的进程会导入android.app.ActivityThread类，并且执行它的main函数，这就是为什么我们前面说每一个应用程序都有一个ActivityThread实例来对应的原因。

### Step 24. ActivityThread.main

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
2. **private** **final** **void** attach(**boolean** system) {
3. mSystemThread = system;
4. **if** (!system) {
5. IActivityManager mgr = ActivityManagerNative.getDefault();
6. **try** {
7. mgr.attachApplication(mAppThread);
8. } **catch** (RemoteException ex) {
9. }
10. } **else** {
11. }
12. }
13. **public** **static** **final** **void** main(String[] args) {
14. ActivityThread thread = **new** ActivityThread();
15. thread.attach(**false**);
16. Looper.loop();
17. thread.detach();
18. }
19. }

这个函数在进程中创建一个ActivityThread实例，然后调用它的attach函数，接着就进入消息循环了，直到最后进程退出。

函数attach最终调用了ActivityManagerService的远程接口ActivityManagerProxy的attachApplication函数，传入的参数是mAppThread，这是一个ApplicationThread类型的Binder对象，它的作用是用来进行进程间通信的。

### Step 25. ActivityManagerProxy.attachApplication

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityManagerNative.java文件中：

1. **class** ActivityManagerProxy **implements** IActivityManager
2. {
3. **public** **void** attachApplication(IApplicationThread app) **throws** RemoteException
4. {
5. Parcel data = Parcel.obtain();
6. Parcel reply = Parcel.obtain();
7. data.writeInterfaceToken(IActivityManager.descriptor);
8. data.writeStrongBinder(app.asBinder());
9. mRemote.transact(ATTACH\_APPLICATION\_TRANSACTION, data, reply, 0);
10. reply.readException();
11. data.recycle();
12. reply.recycle();
13. }
14. }

这里通过Binder驱动程序，最后进入ActivityManagerService的attachApplication函数中。

## AMS

### Step 26. ActivityManagerService.attachApplication

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
3. **public** **final** **void** attachApplication(IApplicationThread thread) {
4. **synchronized** (**this**) {
5. **int** callingPid = Binder.getCallingPid();
6. **final** **long** origId = Binder.clearCallingIdentity();
7. attachApplicationLocked(thread, callingPid);
8. Binder.restoreCallingIdentity(origId);
9. }
10. }
11. }

这里将操作转发给attachApplicationLocked函数。

### Step 27. ActivityManagerService.attachApplicationLocked

1. **public** **final** **class** ActivityManagerService **extends** ActivityManagerNative
2. **implements** Watchdog.Monitor, BatteryStatsImpl.BatteryCallback {
4. ......
6. **private** **final** **boolean** attachApplicationLocked(IApplicationThread thread,
7. **int** pid) {
8. // Find the application record that is being attached...  either via
9. // the pid if we are running in multiple processes, or just pull the
10. // next app record if we are emulating process with anonymous threads.
11. ProcessRecord app;
12. **if** (pid != MY\_PID && pid >= 0) {
13. **synchronized** (mPidsSelfLocked) {
14. app = mPidsSelfLocked.get(pid);
15. }
16. } **else** **if** (mStartingProcesses.size() > 0) {
17. ......
18. } **else** {
19. ......
20. }
22. **if** (app == **null**) {
23. ......
24. **return** **false**;
25. }
27. ......
29. String processName = app.processName;
30. **try** {
31. thread.asBinder().linkToDeath(**new** AppDeathRecipient(
32. app, pid, thread), 0);
33. } **catch** (RemoteException e) {
34. ......
35. **return** **false**;
36. }
38. ......
40. app.thread = thread;
41. app.curAdj = app.setAdj = -100;
42. app.curSchedGroup = Process.THREAD\_GROUP\_DEFAULT;
43. app.setSchedGroup = Process.THREAD\_GROUP\_BG\_NONINTERACTIVE;
44. app.forcingToForeground = **null**;
45. app.foregroundServices = **false**;
46. app.debugging = **false**;
48. ......
50. **boolean** normalMode = mProcessesReady || isAllowedWhileBooting(app.info);
52. ......
54. **boolean** badApp = **false**;
55. **boolean** didSomething = **false**;
57. // See if the top visible activity is waiting to run in this process...
58. ActivityRecord hr = mMainStack.topRunningActivityLocked(**null**);
59. **if** (hr != **null** && normalMode) {
60. **if** (hr.app == **null** && app.info.uid == hr.info.applicationInfo.uid
61. && processName.equals(hr.processName)) {
62. **try** {
63. **if** (mMainStack.realStartActivityLocked(hr, app, **true**, **true**)) {
64. didSomething = **true**;
65. }
66. } **catch** (Exception e) {
67. ......
68. }
69. } **else** {
70. ......
71. }
72. }
74. ......
76. **return** **true**;
77. }
79. ......
81. }

在前面的Step 23中，已经创建了一个ProcessRecord，这里首先通过pid将它取回来，放在app变量中，然后对app的其它成员进行初始化，最后调用mMainStack.realStartActivityLocked执行真正的Activity启动操作。这里要启动的Activity通过调用mMainStack.topRunningActivityLocked(null)从堆栈顶端取回来，这时候在堆栈顶端的Activity就是MainActivity了。

### Step 28. ActivityStack.realStartActivityLocked

1. **public** **class** ActivityStack {
3. ......
5. **final** **boolean** realStartActivityLocked(ActivityRecord r,
6. ProcessRecord app, **boolean** andResume, **boolean** checkConfig)
7. **throws** RemoteException {
9. ......
11. r.app = app;
13. ......
15. **int** idx = app.activities.indexOf(r);
16. **if** (idx < 0) {
17. app.activities.add(r);
18. }
20. ......
22. **try** {
23. ......
25. List<ResultInfo> results = **null**;
26. List<Intent> newIntents = **null**;
27. **if** (andResume) {
28. results = r.results;
29. newIntents = r.newIntents;
30. }
32. ......
34. app.thread.scheduleLaunchActivity(**new** Intent(r.intent), r,
35. System.identityHashCode(r),
36. r.info, r.icicle, results, newIntents, !andResume,
37. mService.isNextTransitionForward());
39. ......
41. } **catch** (RemoteException e) {
42. ......
43. }
45. ......
47. **return** **true**;
48. }
50. ......
52. }

这里最终通过app.thread进入到ApplicationThreadProxy的scheduleLaunchActivity函数中，注意，这里的第二个参数r，是一个ActivityRecord类型的Binder对象，用来作来这个Activity的token值。

### Step 29. ApplicationThreadProxy.scheduleLaunchActivity

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ApplicationThreadNative.java文件中：

1. **class** ApplicationThreadProxy **implements** IApplicationThread {
2. **public** **final** **void** scheduleLaunchActivity(Intent intent, IBinder token, **int** ident,
3. ActivityInfo info, Bundle state, List<ResultInfo> pendingResults,
4. List<Intent> pendingNewIntents, **boolean** notResumed, **boolean** isForward)
5. **throws** RemoteException {
6. Parcel data = Parcel.obtain();
7. data.writeInterfaceToken(IApplicationThread.descriptor);
8. intent.writeToParcel(data, 0);
9. data.writeStrongBinder(token);
10. data.writeInt(ident);
11. info.writeToParcel(data, 0);
12. data.writeBundle(state);
13. data.writeTypedList(pendingResults);
14. data.writeTypedList(pendingNewIntents);
15. data.writeInt(notResumed ? 1 : 0);
16. data.writeInt(isForward ? 1 : 0);
17. mRemote.transact(SCHEDULE\_LAUNCH\_ACTIVITY\_TRANSACTION, data, **null**,
18. IBinder.FLAG\_ONEWAY);
19. data.recycle();
20. }
21. }

这个函数最终通过Binder驱动程序进入到ApplicationThread的scheduleLaunchActivity函数中。

### Step 30. ApplicationThread.scheduleLaunchActivity

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
3. ......
5. **private** **final** **class** ApplicationThread **extends** ApplicationThreadNative {
7. ......
9. // we use token to identify this activity without having to send the
10. // activity itself back to the activity manager. (matters more with ipc)
11. **public** **final** **void** scheduleLaunchActivity(Intent intent, IBinder token, **int** ident,
12. ActivityInfo info, Bundle state, List<ResultInfo> pendingResults,
13. List<Intent> pendingNewIntents, **boolean** notResumed, **boolean** isForward) {
14. ActivityClientRecord r = **new** ActivityClientRecord();
16. r.token = token;
17. r.ident = ident;
18. r.intent = intent;
19. r.activityInfo = info;
20. r.state = state;
22. r.pendingResults = pendingResults;
23. r.pendingIntents = pendingNewIntents;
25. r.startsNotResumed = notResumed;
26. r.isForward = isForward;
28. queueOrSendMessage(H.LAUNCH\_ACTIVITY, r);
29. }
31. ......
33. }
35. ......
36. }

函数首先创建一个ActivityClientRecord实例，并且初始化它的成员变量，然后调用ActivityThread类的queueOrSendMessage函数进一步处理。

### Step 31. ActivityThread.queueOrSendMessage

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
3. ......
5. **private** **final** **class** ApplicationThread **extends** ApplicationThreadNative {
7. ......
9. // if the thread hasn't started yet, we don't have the handler, so just
10. // save the messages until we're ready.
11. **private** **final** **void** queueOrSendMessage(**int** what, Object obj) {
12. queueOrSendMessage(what, obj, 0, 0);
13. }
15. ......
17. **private** **final** **void** queueOrSendMessage(**int** what, Object obj, **int** arg1, **int** arg2) {
18. **synchronized** (**this**) {
19. ......
20. Message msg = Message.obtain();
21. msg.what = what;
22. msg.obj = obj;
23. msg.arg1 = arg1;
24. msg.arg2 = arg2;
25. mH.sendMessage(msg);
26. }
27. }
29. ......
31. }
33. ......
34. }

函数把消息内容放在msg中，然后通过mH把消息分发出去，这里的成员变量mH我们在前面已经见过，消息分发出去后，最后会调用H类的handleMessage函数。

### Step 32. H.handleMessage

这个函数定义在frameworks/base/core/java/android/app/ActivityThread.java文件中：

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
3. ......
5. **private** **final** **class** H **extends** Handler {
7. ......
9. **public** **void** handleMessage(Message msg) {
10. ......
11. **switch** (msg.what) {
12. **case** LAUNCH\_ACTIVITY: {
13. ActivityClientRecord r = (ActivityClientRecord)msg.obj;
15. r.packageInfo = getPackageInfoNoCheck(
16. r.activityInfo.applicationInfo);
17. handleLaunchActivity(r, **null**);
18. } **break**;
19. ......
20. }
22. ......
24. }
26. ......
27. }

这里最后调用ActivityThread类的handleLaunchActivity函数进一步处理。

### Step 33. ActivityThread.handleLaunchActivity

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
3. ......
5. **private** **final** **void** handleLaunchActivity(ActivityClientRecord r, Intent customIntent) {
6. ......
8. Activity a = performLaunchActivity(r, customIntent);
10. **if** (a != **null**) {
11. r.createdConfig = **new** Configuration(mConfiguration);
12. Bundle oldState = r.state;
13. handleResumeActivity(r.token, **false**, r.isForward);
15. ......
16. } **else** {
17. ......
18. }
19. }
21. ......
22. }

这里首先调用performLaunchActivity函数来加载这个Activity类，即shy.luo.activity.MainActivity，然后调用它的onCreate函数，最后回到handleLaunchActivity函数时，再调用handleResumeActivity函数来使这个Activity进入Resumed状态，即会调用这个Activity的onResume函数，这是遵循Activity的生命周期的。

### Step 34. ActivityThread.performLaunchActivity

1. **public** **final** **class** ActivityThread {
3. ......
5. **private** **final** Activity performLaunchActivity(ActivityClientRecord r, Intent customIntent) {
7. ActivityInfo aInfo = r.activityInfo;
8. **if** (r.packageInfo == **null**) {
9. r.packageInfo = getPackageInfo(aInfo.applicationInfo,
10. Context.CONTEXT\_INCLUDE\_CODE);
11. }
13. ComponentName component = r.intent.getComponent();
14. **if** (component == **null**) {
15. component = r.intent.resolveActivity(
16. mInitialApplication.getPackageManager());
17. r.intent.setComponent(component);
18. }
20. **if** (r.activityInfo.targetActivity != **null**) {
21. component = **new** ComponentName(r.activityInfo.packageName,
22. r.activityInfo.targetActivity);
23. }
25. Activity activity = **null**;
26. **try** {
27. java.lang.ClassLoader cl = r.packageInfo.getClassLoader();
28. activity = mInstrumentation.newActivity(
29. cl, component.getClassName(), r.intent);
30. r.intent.setExtrasClassLoader(cl);
31. **if** (r.state != **null**) {
32. r.state.setClassLoader(cl);
33. }
34. } **catch** (Exception e) {
35. ......
36. }
38. **try** {
39. Application app = r.packageInfo.makeApplication(**false**, mInstrumentation);
41. ......
43. **if** (activity != **null**) {
44. ContextImpl appContext = **new** ContextImpl();
45. appContext.init(r.packageInfo, r.token, **this**);
46. appContext.setOuterContext(activity);
47. CharSequence title = r.activityInfo.loadLabel(appContext.getPackageManager());
48. Configuration config = **new** Configuration(mConfiguration);
49. ......
50. activity.attach(appContext, **this**, getInstrumentation(), r.token,
51. r.ident, app, r.intent, r.activityInfo, title, r.parent,
52. r.embeddedID, r.lastNonConfigurationInstance,
53. r.lastNonConfigurationChildInstances, config);
55. **if** (customIntent != **null**) {
56. activity.mIntent = customIntent;
57. }
58. r.lastNonConfigurationInstance = **null**;
59. r.lastNonConfigurationChildInstances = **null**;
60. activity.mStartedActivity = **false**;
61. **int** theme = r.activityInfo.getThemeResource();
62. **if** (theme != 0) {
63. activity.setTheme(theme);
64. }
66. activity.mCalled = **false**;
67. mInstrumentation.callActivityOnCreate(activity, r.state);
68. ......
69. r.activity = activity;
70. r.stopped = **true**;
71. **if** (!r.activity.mFinished) {
72. activity.performStart();
73. r.stopped = **false**;
74. }
75. **if** (!r.activity.mFinished) {
76. **if** (r.state != **null**) {
77. mInstrumentation.callActivityOnRestoreInstanceState(activity, r.state);
78. }
79. }
80. **if** (!r.activity.mFinished) {
81. activity.mCalled = **false**;
82. mInstrumentation.callActivityOnPostCreate(activity, r.state);
83. **if** (!activity.mCalled) {
84. **throw** **new** SuperNotCalledException(
85. "Activity " + r.intent.getComponent().toShortString() +
86. " did not call through to super.onPostCreate()");
87. }
88. }
89. }
90. r.paused = **true**;
92. mActivities.put(r.token, r);
94. } **catch** (SuperNotCalledException e) {
95. ......
97. } **catch** (Exception e) {
98. ......
99. }
101. **return** activity;
102. }
104. ......
105. }

函数前面是收集要启动的Activity的相关信息，主要package和component信息：

1. ActivityInfo aInfo = r.activityInfo;
2. **if** (r.packageInfo == **null**) {
3. r.packageInfo = getPackageInfo(aInfo.applicationInfo,
4. Context.CONTEXT\_INCLUDE\_CODE);
5. }
7. ComponentName component = r.intent.getComponent();
8. **if** (component == **null**) {
9. component = r.intent.resolveActivity(
10. mInitialApplication.getPackageManager());
11. r.intent.setComponent(component);
12. }
14. **if** (r.activityInfo.targetActivity != **null**) {
15. component = **new** ComponentName(r.activityInfo.packageName,
16. r.

然后通过ClassLoader将shy.luo.activity.MainActivity类加载进来：

1. Activity activity = **null**;
2. **try** {
3. java.lang.ClassLoader cl = r.packageInfo.getClassLoader();
4. activity = mInstrumentation.newActivity(
5. cl, component.getClassName(), r.intent);
6. r.intent.setExtrasClassLoader(cl);
7. **if** (r.state != **null**) {
8. r.state.setClassLoader(cl);
9. }
10. } **catch** (Exception e) {
11. ......
12. }

接下来是创建Application对象，这是根据AndroidManifest.xml配置文件中的Application标签的信息来创建的：

1. Application app = r.packageInfo.makeApplication(**false**, mInstrumentation);

后面的代码主要创建Activity的上下文信息，并通过attach方法将这些上下文信息设置到MainActivity中去：

1. activity.attach(appContext, **this**, getInstrumentation(), r.token,
2. r.ident, app, r.intent, r.activityInfo, title, r.parent,
3. r.embeddedID, r.lastNonConfigurationInstance,
4. r.lastNonConfigurationChildInstances, config);

最后还要调用MainActivity的onCreate函数：

Instrumentation.callActivityOnCreate(activity, r.state);

这里不是直接调用MainActivity的onCreate函数，而是通过mInstrumentation的callActivityOnCreate函数来间接调用，前面我们说过，mInstrumentation在这里的作用是监控Activity与系统的交互操作，相当于是系统运行日志。

### Step 35. MainActivity.onCreate

1. **public** **class** MainActivity **extends** Activity  **implements** OnClickListener {
3. ......
5. @Override
6. **public** **void** onCreate(Bundle savedInstanceState) {
7. ......
9. Log.i(LOG\_TAG, "Main Activity Created.");
10. }
12. ......

## 小结

这样，MainActivity就启动起来了，整个应用程序也启动起来了。

       整个应用程序的启动过程要执行很多步骤，但是整体来看，主要分为以下五个阶段：

       一. Step1 - Step 11：Launcher通过Binder进程间通信机制通知ActivityManagerService，它要启动一个Activity；

       二. Step 12 - Step 16：ActivityManagerService通过Binder进程间通信机制通知Launcher进入Paused状态；

       三. Step 17 - Step 24：Launcher通过Binder进程间通信机制通知ActivityManagerService，它已经准备就绪进入Paused状态，于是ActivityManagerService就创建一个新的进程，用来启动一个ActivityThread实例，即将要启动的Activity就是在这个ActivityThread实例中运行；

       四. Step 25 - Step 27：ActivityThread通过Binder进程间通信机制将一个ApplicationThread类型的Binder对象传递给ActivityManagerService，以便以后ActivityManagerService能够通过这个Binder对象和它进行通信；

       五. Step 28 - Step 35：ActivityManagerService通过Binder进程间通信机制通知ActivityThread，现在一切准备就绪，它可以真正执行Activity的启动操作了。

       这里不少地方涉及到了Binder进程间通信机制，相关资料请参考[Android进程间通信（IPC）机制Binder简要介绍和学习计划](http://blog.csdn.net/luoshengyang/article/details/6618363)一文。

       这样，应用程序的启动过程就介绍完了，它实质上是启动应用程序的默认Activity，在下一篇文章中，我们将介绍在应用程序内部启动另一个Activity的过程，即新的Activity与启动它的Activity将会在同一个进程（Process）和任务（Task）运行，敬请关注。

## 参考

[Android应用程序启动过程源代码分析](http://blog.csdn.net/luoshengyang/article/details/6689748)

[**Android深入四大组件（一）应用程序启动过程**](http://blog.csdn.net/itachi85/article/details/69388942)

<http://blog.csdn.net/itachi85/article/details/69388942>

# 栈管理

我们知道,a ctivity 在 AMS 中的形式是 ActivityRecord,task 在 AMS 中的形式为TaskRecord,进程在 AMS 中的管理形式为 ProcessRecord。

**Android系统界面用户体验组织（TASKS），**，用户体验到的直观界面都是由很多Tasks组成的。比如，我们从最近任务栏，就可以看到很多TASKS。用户可以随意的切换到其中的一个TASK。也可以按HOME键退出一个TASK。TASK的组织形式是ActivityStack，一个ActivityStack是由好多Activity组成的堆栈。从Android系统设计者的角度来看，一个Task定义了一组行为，而这组行为是由跨多个应用程序的多个Activity组织而构成的。这个打破了以往由应用程序（进程）来定义的资源边界。一个Task就是一个场景的实现。从此构建系统用户体验和行为的边界在于TASK，而非应用程序或者进程。

## 概念

### Task

Task 是activities的集合，通过activity stack来管理，依靠先进后出队列来实现;每个task中都至少有一个activity，新实例出来的activity置于栈顶，Task可以被切换到后台

### Activity Stack

如上所诉，Activity承担了大量的显示和交互工作，从某种角度上将，我们看见的应用程序就是许多个Activity的组合。为了让这许多 Activity协同工作而不至于产生混乱，Android平台设计了一种堆栈机制用于管理Activity，其遵循先进后出的原则，系统总是显示位于栈顶的Activity，从逻辑上将，位于栈顶的Activity也就是最后打开的Activity，这也是符合逻辑的。

在操作应用程序时，每次启动新的Activity，都会将此压入Activity Stack，当用户执行返回操作时，移除Activity Stack顶上的Activity，这样就实现了返回上一个Activty的功能。直到用户一直返回到Home Screen，这时候可以理解为移除了Activity Stack所有的Activity，这个Activity Stack不再存在，应用程序也结束了运行。

可以通过 adb shell dumpsys 查看 TASKS的ActivityStacks

### task的taskAffinity

 任务归属，taskAffinity 这个属性主要是决定持有每个activity属于哪个task。 默认情况下，同一个包中的activity共享同一个affinity（任务共用性）。

### **task的launchMode**

 standard(default)：standard，标准的Activity是可以随意插入到TASK中去的一个组织结构，可以去TaskA，也可以去TaskB，也可以去TaskC，直接并无任何的联系

 singleTop，如果在任务的栈顶正好存在该Activity的实例，就重用该实例，否则就创建新的实例并放入栈顶。

 singleTask，如果在栈中已经有该Activity的实例，就重用该实例(会调用实例的onNewIntent())。重用时，会让该实例回到栈顶，因此在它上面的实例将会被移除栈。如果栈中不存在该实例，将会创建新的实例放入栈中。

 singleInstance

## 源码分析

### 主要涉及4个类

**1) ActivityRecord：activity记录的基本数据结构，**存在历史栈的一个实例，代表一个Activity。

**2) TaskRecord：**Activity栈，内部维护一个ArrayList<ActivityRecord>

**3) ActivityStack：**并不是一个Activity栈，真正意义上的Activity栈是TaskRecord，这个类是负责管理各个Activity栈，内部维护一个ArrayList<TaskRecord>

**4) ActivityStackSupervisor：**内部持有一个ActivityStack，而ActivityStack内部也持有ActivityStackSupervisor，相当于ActivityStack的辅助管理类

#### **ActivityRecord**

/frameworks/base/services/core/java/com/android/server/am/ActivityRecord.java

**void** **[dump](http://androidxref.com/5.1.0_r1/s?refs=dump&project=frameworks)**([PrintWriter](http://androidxref.com/5.1.0_r1/s?defs=PrintWriter&project=frameworks) **[pw](http://androidxref.com/5.1.0_r1/s?refs=pw&project=frameworks)**, [String](http://androidxref.com/5.1.0_r1/s?defs=String&project=frameworks) **[prefix](http://androidxref.com/5.1.0_r1/s?refs=prefix&project=frameworks)**) 定义的方法用于dumpsys activity对于2.2.1.1. ActivityRecord的打印，

final class ActivityRecord {

TaskRecord **task**; // the task this is in.

final IApplicationToken.Stub appToken;

final int userId;

int theme;

int launchMode;

...

}

成员变量task表示自己所在的TaskRecord，这样要找到自己所在的TaskRecord就不必遍历查找了。

#### TaskRecord

final class TaskRecord {

/\*\* List of all activities in the task arranged in history order \*/

final ArrayList<ActivityRecord> mActivities;

/\*\* Current stack \*/

ActivityStack stack;

}

同样的道理，成员变量stack表示自己所在的ActivityStack

#### ActivityStack

final class ActivityStack {

private ArrayList<TaskRecord> **mTaskHistory** = new ArrayList<>();

/\*\* Run all ActivityStacks through this \*/

final ActivityStackSupervisor mStackSupervisor;

ActivityStack(ActivityStackSupervisor.ActivityContainer activityContainer, RecentTasks recentTasks) {

mStackSupervisor = activityContainer.getOuter();

...

}

}

#### ActivityStackSupervisor

public final class ActivityStackSupervisor {

private ActivityStack mFocusedStack;

}

### 场景分析

#### 二、场景解析

##### 1、从桌面第一次启动App

startActivityLocked里构造一个ActivityRecord  
新建一个TaskRecord，并存入mTaskHistory  
ActivityRecord存入mActivities



final int startActivityUncheckedLocked(...) {

final int startActivityUncheckedLocked(...) {

if (reuseTask == null) {

r.setTask(targetStack.createTaskRecord(...);

...

targetStack.startActivityLocked(r, newTask, doResume, keepCurTransition, options);

...

}

}

1) TaskRecord存入mTaskHistory

TaskRecord createTaskRecord(int taskId, ActivityInfo info, Intent intent,

IVoiceInteractionSession voiceSession, IVoiceInteractor voiceInteractor,

boolean toTop) {

TaskRecord task = new TaskRecord(mService, taskId, info, intent, voiceSession,

voiceInteractor);

addTask(task, toTop, false);

return task;

}

void addTask(final TaskRecord task, final boolean toTop, boolean moving) {

task.stack = this;

if (toTop) {

insertTaskAtTop(task, null);

} else {

mTaskHistory.add(0, task);

updateTaskMovement(task, false);

}

...

}

private void insertTaskAtTop(TaskRecord task, ActivityRecord newActivity) {

...

mTaskHistory.add(taskNdx, task);

updateTaskMovement(task, true);

}

2) ActivityRecord存入mActivities



final void startActivityLocked(ActivityRecord r, boolean newTask, ...) {

...

task = mTaskHistory.get(taskNdx);

...

task.addActivityToTop(r);

}

void addActivityToTop(ActivityRecord r) {

addActivityAtIndex(mActivities.size(), r);

}

void addActivityAtIndex(int index, ActivityRecord r) {

...

mActivities.add(index, r);

...

}

##### 2、App启动一个Activity

会不会新建一个TaskRecord取决于launchMode，默认的standard模式不会创建新的TaskRecord  
构造一个ActivityRecord存入mActivities，与上面第二步一样

##### 3、回退



/\*\* @return true if this was the last activity in the task \*/

boolean removeActivity(ActivityRecord r) {

mActivities.remove(r);

...

if (mActivities.isEmpty()) {

return !mReuseTask;

}

...

return false;

}

#### 4、再次回退，回到桌面

从mActivities移除当前ActivityRecord与上面一样，只是当mActivities为空时，会触发mTaskHistory移除当前TaskRecord，如果mTaskHistory为空，则切换到桌面，给mStackSupervisor.mFocusedStack重新赋值

private void removeActivityFromHistoryLocked(ActivityRecord r, String reason) {

...

final TaskRecord task = r.task;

if (task != null && task.removeActivity(r)) {

if (mStackSupervisor.isFrontStack(this) && task == topTask() &&

task.isOverHomeStack()) {

mStackSupervisor.moveHomeStackTaskToTop(task.getTaskToReturnTo(), reason);

}

removeTask(task, reason);

}

}

void removeTask(TaskRecord task, String reason, boolean notMoving) {

...

mTaskHistory.remove(task);

...

if (mTaskHistory.isEmpty()) {

final boolean notHomeStack = !isHomeStack();

if (isOnHomeDisplay()) {

String myReason = reason + " leftTaskHistoryEmpty";

if (mFullscreen || !adjustFocusToNextVisibleStackLocked(null, myReason)) {

mStackSupervisor.moveHomeStack(notHomeStack, myReason);

}

}

...

}

...

task.stack = null;

}

如果不是从Activity调用startActivity，那么目标Activity就不知道自己该属于哪个TaskRecord，所以得指定FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK，就会新建一个TaskRecord

作者：风风风筝  
链接：http://www.jianshu.com/p/dbea4645cbc7  
來源：简书  
著作权归作者所有。商业转载请联系作者获得授权，非商业转载请注明出处。

## REF

[Activity（三）栈管理](http://www.jianshu.com/p/dbea4645cbc7)

# startService的原理分析

http://blog.csdn.net/luoshengyang/article/details/6677029

# apk安装过程/PMS

## 概述

众所周知，Android应用最终是打包成.apk格式（其实就是一个压缩包），然后安装至手机并运行的。**APK即Android Pac**k**age的缩写。**

Android系统在启动的过程中，会启动一个应用程序管理服务PackageManagerService，这个服务负责扫描系统中特定的目录，找到里面的应用程序文件，即以Apk为后缀的文件，然后对这些文件进解析，得到应用程序的相关信息，完成应用程序的安装过程。

**应用程序管理服务PackageManagerService安装应用程序的过程，其实就是解析析应用程序配置文件AndroidManifest.xml的过程，并从里面得到得到应用程序的相关信息，例如得到应用程序的组件Activity、Service、Broadcast Receiver和Content Provider等信息，有了这些信息后，通过ActivityManagerService这个服务，我们就可以在系统中正常地使用这些应用程序了**。

### 四种安装方式

一般而言，Android应用安装有如下四种方式：

* 系统应用安装：开机时加载指定系统路径下的APK，没有安装界面；
* 原生maket安装：通过各种market应用完成，没有安装界面；
* ADB工具安装：即通过Android的SDK开发tools里面的adb.exe程序安装，没有安装界面；
* 第三方应用安装：比如第三方market、文件浏览器（通过SD卡里的APK文件安装(比如双击APK文件触发)）、app自升级。有安装界面，系统默认已经安装了一个安装卸载应用的程序，即由packageinstaller.apk应用处理安装及卸载过程的界面。

安装过程：复制APK安装包到data/app目录下，解压并扫描安装包，把dex文件(Dalvik字节码)保存到**dalvik-cache**目录，并data/data目录下创建对应的应用数据目录。

卸载过程：删除安装过程中在上述三个目录下创建的文件及目录。

### 应用安装涉及到的目录

/system/app ：系统自带的应用程序，获得adb root权限才能删除

/data/app ：用户程序安装的目录。安装时把apk文件复制到此目录

/data/data ：存放应用程序的数据

/data/dalvik-cache：将apk中的dex文件安装到dalvik-cache目录下(dex文件是dalvik虚拟机的可执行文件,当然，ART–Android Runtime的可执行文件格式为oat，启用ART时，系统会执行dex文件转换至oat文件)

/data/system/packages.xml：通过它可以看到系统安装的所有软件包，以及软件包的信息.类似于Windows**的注册表**，这个文件是在解析apk时由writeLP()创建的，里面记录了系统的permissions，以及每个apk的name,codePath,flags,ts,version,uesrid等信息，这些信息主要通apk的AndroidManifest.xml解析获取，解析完apk后将更新信息写入这个文件并保存到flash，下次开机直接从里面读取相关信息添加到内存相关列表中。当有apk升级，安装或删除时会更新这个文件。

### 安装概述

* 拷贝apk文件到指定目录

在Android系统中，apk安装文件是会被保存起来的，默认情况下，用户安装的apk首先会被拷贝到 /data/app 目录下。/data/app目录是用户有权限访问的目录，在安装apk的时候会自动选择该目录存放用户安装的文件，而系统出厂的apk文件则被放到了 /system 分区下,包括 /system/app，/system/vendor/app，以及 /system/priv-app 等等，该分区只有Root权限的用户才能访问，这也就是为什么在**没有Root手机之前，我们无法删除系统出厂的app的原因了。**

|  |
| --- |
| **root@csb:/data # ls -al | grep app**  **drwxrwx--x system system 2017-09-16 09:38 app** |

* 解压apk，拷贝文件，创建应用的数据目录

为了加快app的启动速度，apk在安装的时候，会首先将app的可执行文件（dex）拷贝到 /data/dalvik-cache 目录，缓存起来。然后，在/data/data/目录下创建应用程序的数据目录（以应用的包名命名），存放应用的相关数据，如数据库、xml文件、cache、二进制的so动态库等等。

* 解析apk的AndroidManifinest.xml文件

Android系统中，也有一个类似注册表的东西，用来记录当前所有安装的应用的基本信息，每次系统安装或者卸载了任何apk文件，都会更新这个文件。这个文件位于如下目录：/data/system/packages.xml。系统在安装apk的过程中，会解析apk的AndroidManifinest.xml文件，提取出这个apk的重要信息写入到packages.xml文件中，这些信息包括：权限、应用包名、APK的安装位置、版本、userID等等。

由此，我们就知道了为啥一些**应用市场**和软件管理类的app能够很清楚地知道当前手机所安装的所有的app，以及这些**app的详细信息**了。

另外一件事就是Linux的用户Id和用户组Id，以便他可以获得合适的运行权限。以上这些都是由PackageServiceManager完成的，下面我们会重点介绍PackageServiceManager。

* 显示快捷方式

这些应用程序只是相当于在PackageManagerService服务注册好了，如果我们想要在Android桌面上看到这些应用程序，还需要有一个Home应用程序，负责从PackageManagerService服务中把这些安装好的应用程序取出来，并以友好的方式在桌面上展现出来，例如以快捷图标的形式。在Android系统中，负责把系统中已经安装的应用程序在桌面中展现出来的Home应用程序就是Launcher了

## 安装调用概述PMS

应用程序管理服务PackageManagerService是系统启动的时候由SystemServer组件启动的，启后它就会执行应用程序安装的过程

### 系统应用安装方式



**1.PackageManagerService.main()初始化注册**

将PackageManagerService服务初始化并注册到ServiceManager里面进行管理。

**2.建立java层的installer与c层的installd的socket联接**

建立Java层的installer与c层的installd的socket联接，使得在上层的install,remove,dexopt等功能最终由installd在底层实现；

**3.建立PackageHandler消息循环**

建立PackageHandler消息循环，用于处理外部的apk安装请求消息，如adb install,packageinstaller安装apk时会发送消息；

典型的比如INIT\_COPY和MCS\_BOUND等，在通过网络下载时候会调用。

**4. 成员变量readLp（）恢复上一次的安装信息**

由于Android每次启动的时候都需要安装一次信息，但是有些信息是保持不变的，例如Linux用户组Id，PackageManagerService 每次安装程序之后，都会把这些程序的信息保存下来，以便下次使用， 恢复上一次程序的安装信息是通过PackageManagerService 的成员变量mSetting的readLP()来实现的，恢复信息之后就开始扫描和安装app了。

检查/data/system/packages.xml是否存在，这个文件是在解析apk时由writeLP()创建的，里面记录了系统的permissions，以及每个apk的name,codePath,flags,ts,version,uesrid等信息，这些信息主要通过apk的AndroidManifest.xml解析获取，解析完apk后将更新信息写入这个文件并保存到flash，下次开机直接从里面读取相关信息添加到内存相关列表中。当有apk升级，安装或删除时会更新这个文件。

**5.jar的detopt优化**

检查**BootClassPath，mSharedLibraries**及/system/framework下的jar是否需要dexopt，需要的则通过dexopt进行优化；

**6.scanDirLI函数扫描特定目录的apk文件解析**

启动AppDirObserver线程监测**/system/framework,/system/app,/data/app,/data/app-privat**e目录的事件,主要监听add和remove事件。对于目录监听底层通过inotify机制实现，inotify 是一种文件系统的变化通知机制，如文件增加、删除等事件可以立刻让用户态得知,它为用户态监视文件系统的变化提供了强大的支持。当有add event时调用scanPackageLI(File , int , int)处理；当有remove event时调用removePackageLI()处理;

调用installer.install()进行安装工作,检查apk里的dex文件是否需要再优化,如果需要优化则通过辅助工具dexopt进行优化处理；将解析出的componet添加到pkg的对应列表里；对apk进行签名和证书校验,进行完整性验证。



**7.updatePermmisonLp函数分配权限**

这个函数为申请了特定资源访问权限的app，分配相应的用户组ID.

**8.writeLP()函数保存安装信息**

mSetting的writeLP（）将所获得应用程序的安装信息，保存在一个本地的配置文件中。以便下次安装的时候，将应用的信息回复过来。

### 网络下载应用安装



### cmd工具安装

包含pm(AS编译就是用的这个)和adb install（程序安装）

$ adb push \app\build\outputs\apk\app-debug.apk /data/local/tmp/system.launcher

$ adb shell pm install -r "/data/local/tmp/system.launcher"

pkg: /data/local/tmp/system.launcher

Failure [INSTALL\_FAILED\_VERSION\_DOWNGRADE]

$ adb shell pm uninstall dji.system.launcher

DELETE\_FAILED\_INTERNAL\_ERROR

Error while Installing APK

其入口函数源文件为pm.java

(源文件路径：android\frameworks\base\cmds\pm\src\com\android\commands\pm\pm.java)

其中\system\framework\pm.jar 包管理库

包管理脚本 \system\bin\pm 解析

showUsage就是使用方法

|  |
| --- |
| private static void showUsage() {  System.err.println("usage: pm [list|path|install|uninstall]");  System.err.println(" pm list packages [-f]");  System.err.println(" pm list permission-groups");  System.err.println(" pm list permissions [-g] [-f] [-d] [-u] [GROUP]");  System.err.println(" pm list instrumentation [-f] [TARGET-PACKAGE]");  System.err.println(" pm list features");  System.err.println(" pm path PACKAGE");  System.err.println(" pm install [-l] [-r] [-t] [-i INSTALLER\_PACKAGE\_NAME] [-s] [-f] PATH");  System.err.println(" pm uninstall [-k] PACKAGE");  System.err.println(" pm enable PACKAGE\_OR\_COMPONENT");  System.err.println(" pm disable PACKAGE\_OR\_COMPONENT");  System.err.println(" pm setInstallLocation [0/auto] [1/internal] [2/external]");  \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*省略\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  } |

安装时候会调用 runInstall（）方法

private void runInstall() {

int installFlags = 0;

String installerPackageName = null;

String opt;

while ((opt=nextOption()) != null) {

if (opt.equals("-l")) {

installFlags |= PackageManager.INSTALL\_FORWARD\_LOCK;

} else **if (opt.equals("-r")) {**

**installFlags |= PackageManager.INSTALL\_REPLACE\_EXISTING;**

} else if (opt.equals("-i")) {

installerPackageName = nextOptionData();

if (installerPackageName == null) {

System.err.println("Error: no value specified for -i");

showUsage();

return;

}

} else if (opt.equals("-t")) {

installFlags |= PackageManager.INSTALL\_ALLOW\_TEST;

} else if (opt.equals("-s")) {

// Override if -s option is specified.

installFlags |= PackageManager.INSTALL\_EXTERNAL;

} else if (opt.equals("-f")) {

// Override if -s option is specified.

installFlags |= PackageManager.INSTALL\_INTERNAL;

} else {

System.err.println("Error: Unknown option: " + opt);

showUsage();

return;

}

}

String apkFilePath = nextArg();

System.err.println("\tpkg: " + apkFilePath);

if (apkFilePath == null) {

System.err.println("Error: no package specified");

showUsage();

return;

}

PackageInstallObserver obs = new PackageInstallObserver();

try {

mPm.installPackage(Uri.fromFile(new File(apkFilePath)), obs, installFlags,

installerPackageName);

synchronized (obs) {

while (!obs.finished) {

try {

obs.wait();

} catch (InterruptedException e) {

}

}

if (obs.result == PackageManager.INSTALL\_SUCCEEDED) {

System.out.println("Success");

} else {

System.err.println("Failure ["

+ installFailureToString(obs.result)

+ "]");

}

}

} catch (RemoteException e) {

System.err.println(e.toString());

System.err.println(PM\_NOT\_RUNNING\_ERR);

}

}

其中的 因为有

mPm = IpackageManager.Stub.asInterface(ServiceManager.getService("package"));

Stub是接口IPackageManage的静态抽象类，asInterface是返回IPackageManager代理的静态方法。因为class PackageManagerService extends IPackageManager.Stub所以mPm.installPackage 调用

/\* Called when a downloaded package installation has been confirmed by the user \*/

public void installPackage(

final Uri packageURI, final IPackageInstallObserver observer, final int flags,final String installerPackageName)

这样就是从网络下载安装的入口了。



### 第三方应用安装



## 源码分析

### 配置文件package.xml

/data/system/packages.xml通过它可以看到系统安装的所有软件包，以及软件包的信息

系统自带的软件能升级吗（即安装在系统分区system中的包，如电话，短信），可以升级，如果升级/system/app目录中的包，PackageManagerServer.java对此情况进行处理，被升级的包出现package.xml的**updated-package**字段中，新的包信息会写在package字段中，卸载新包后，原包会恢复到package字段中。启动时新的包会优先地被启动

|  |
| --- |
| **<updated-package** name="com.android.providers.settings" codePath="/system/priv-app/SettingsProvider" ft="15e3b5e10b0" it="15e2e387ad8" ut="15e3b5e10b0" version="22" nativeLibraryPath="/system/priv-app/SettingsProvider/lib" primaryCpuAbi="armeabi-v7a" sharedUserId="1000">  <perms />  **</updated-package>** |

### PMS启动过程

在SystemServer的startBootstrapServices方法中获得启动pms，通过pms的main方法获得其实例。

[/frameworks/base/services/core/java/com/android/server/pm/PackageManagerService.java]

**[java]** [view plain](http://blog.csdn.net/lgglkk/article/details/54579396) [copy](http://blog.csdn.net/lgglkk/article/details/54579396)

[print?](http://blog.csdn.net/lgglkk/article/details/54579396)

1. **public** **static** PackageManagerService main(Context context, Installer installer,
2. **boolean** factoryTest, **boolean** onlyCore) {
3. PackageManagerService m = **new** PackageManagerService(context, installer, factoryTest, onlyCore);
4. ServiceManager.addService("package", m);
5. **return** m;
6. }

Main方法比较简单，就是实例化了一个pms对象，然后将服务对象注册到ServiceManager中，服务名字为”package”，通过命令adb shell service list列出系统所有注册服务中，可以找到package服务。

C:\Users\key.guan>adb shell service list | findstr package

80 package: [android.content.pm.IPackageManager]

注意：pms比ams晚启动，但比ams提前SystemReady。pms的启动到ready的大致流程如（图1）所示。



Android系统在启动的过程中，启动一个应用程序管理服务PackageManagerService负责扫描系统中特定的目录，找到里面的应用程序文件，即以Apk为后缀的文件，然后对这些文件进解析，得到应用程序的相关信息。

应用程序管理服务PackageManagerService安装应用程序的过程，其实就是解析析应用程序配置文件AndroidManifest.xml的过程，并从里面得到得到应用程序的相关信息，例如得到应用程序的组件Activity、Service、Broadcast Receiver和Content Provider等信息，有了这些信息后，通过ActivityManagerService这个服务，我们就可以在系统中正常地使用这些应用程序了。

### PackageManagerService构造方法 ①

[/frameworks/base/services/core/java/com/android/server/pm/PackageManagerService.java]

1. **public** PackageManagerService(Context context, Installer installer, **boolean** factoryTest, **boolean** onlyCore) {
2. EventLog.writeEvent(EventLogTags.BOOT\_PROGRESS\_PMS\_START, SystemClock.uptimeMillis());
3. mContext = context;
4. mFactoryTest = factoryTest;
5. mOnlyCore = onlyCore;
6. mLazyDexOpt = "eng".equals(SystemProperties.get("ro.build.type"));
7. mMetrics = **new** DisplayMetrics();
8. mSettings = **new** Settings(mPackages);
9. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.system", Process.SYSTEM\_UID,
10. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);
11. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.phone", RADIO\_UID,
12. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);
13. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.log", LOG\_UID,
14. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);
15. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.nfc", NFC\_UID,
16. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);
17. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.bluetooth", BLUETOOTH\_UID,
18. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);
19. mSettings.addSharedUserLPw("android.uid.shell", SHELL\_UID,
20. ApplicationInfo.FLAG\_SYSTEM, ApplicationInfo.PRIVATE\_FLAG\_PRIVILEGED);

构造方法内部首先获得一个系统级上下文mContext，并在实例化mSettings后，添加system, radio, log, nfc, bluetooth, shell  6种SharedUserSettings到mSettings。

Settings这个类包含所有安装后的apk信息，里面保存了一个mPackages映射表，根据apk包名映射对应的apk包信息，比如permissions权限信息 ，name, codePath, mSharedLibraries, restrictions, userid, version等等，这些信息将保存到一个名为 packages的XML文件中，pms服务启动时，如果packages.xml文件存在，那么会先读里面的内容初始化Settings实例，随后packages.xml文件里面的内容会随着apk安装信息的更新而更新。

Settings类结构如图（2）所示



#### ****Settings的构造方法****

Settings类的构造方法如下，主要创建data/system目录下的多个配置文件，例如packages.xml。

[/frameworks/base/services/core/java/com/android/server/pm/Settings.java]

1. Settings(Context context) {
2. **this**(context, Environment.getDataDirectory());
3. }
5. Settings(Context context, File dataDir) {
6. mSystemDir = **new** File(dataDir, "system");
7. mSystemDir.mkdirs();
8. FileUtils.setPermissions(mSystemDir.toString(),
9. FileUtils.S\_IRWXU|FileUtils.S\_IRWXG
10. |FileUtils.S\_IROTH|FileUtils.S\_IXOTH,
11. -1, -1);
12. mSettingsFilename = **new** File(mSystemDir, "packages.xml");
13. mBackupSettingsFilename = **new** File(mSystemDir, "packages-backup.xml");
14. mPackageListFilename = **new** File(mSystemDir, "packages.list");
15. FileUtils.setPermissions(mPackageListFilename, 0640, SYSTEM\_UID, PACKAGE\_INFO\_GID);
17. // Deprecated: Needed for migration
18. mStoppedPackagesFilename = **new** File(mSystemDir, "packages-stopped.xml");
19. mBackupStoppedPackagesFilename = **new** File(mSystemDir, "packages-stopped-backup.xml");
20. }

//创建data/system目录

//创建data/system/packages.xml文件

//创建data/system/pacakges-backup.xml文件

//创建data/system/packages.list文件

//创建data/system/packages-stopped.xml文件

//创建data/system/packages-stopped-backup.xml文件

#### ****创建并添加SharedUserSetting****

 Settings实例化后，调用Settings的addSharedUserLPw方法添加6个系统的sharedUser，保存在Settings的mSharedUsers数组中。下图是SharedUserSettings的类结构，其中SettingBase是SharedUserSetting的基类，基类中包含pkgFlags/pkgPrivateFlags/PermissionsState，另外SettingBase也是PackageSetting的基类。



### ****实例化SystemConfig并获得gids, systempermissions, features****

## 版本控制原理

pm install

## 错误码分析

### INSTALL FAILED CONFLICTING PROVIDER

#### 问题原因

在Android中authority要求必须是唯一的：不同applicationId&&同authority报错，同一个applicationId&&不同authority不会报错。

比如你在定义一个provider时需要为它指定一个唯一的authority。如果你在安装一个带有provider的应用时，系统会检查当前已安装应用的authority是否和你要安装应用的authority相同，如果相同则会弹出上述警告，并且安装失败。

比如2个应用都是fileprovider，**com.facebook.app.FacebookContentProvider**

<provider

android:name="android.support.v4.content.FileProvider"

android:authorities="fileprovider"

android:grantUriPermissions="true"

android:exported="false">

<meta-data

android:name="android.support.FILE\_PROVIDER\_PATHS"

android:resource="@xml/file\_paths" />

</provider>

<**provider  
 android:name="com.facebook.FacebookContentProvider"  
 android:authorities="com.facebook.app.FacebookContentProvider"  
 android:exported="true"  
 tools:replace="android:authorities"** />

Log查看

|  |
| --- |
| 09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): Package couldn't be installed in /data/app/kapp4.v4-2  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): com.android.server.pm.PackageManagerException: Can't install because provider name com.facebook.app.FacebookContentProvider111111111（in kapp4.v4) is already used by kapp3  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.scanPackageDirtyLI(PackageManagerService.java:5872)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.scanPackageLI(PackageManagerService.java:5564)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.replaceSystemPackageLI(PackageManagerService.java:10755)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.replacePackageLI(PackageManagerService.java:10581)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.installPackageLI(PackageManagerService.java:11045)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService.access$2700(PackageManagerService.java:249)  09-17 11:01:20.288 W/PackageManager( 488): at com.android.server.pm.PackageManagerService$7.run(PackageManagerService.java:8953) |

#### 解决方案

在定义provider是，使用软编码的形式，如下：

<provider

android:name="android.support.v4.content.FileProvider"

android:authorities="${applicationId}.fileprovider"

android:grantUriPermissions="true"

android:exported="false">

<meta-data

android:name="android.support.FILE\_PROVIDER\_PATHS"

android:resource="@xml/file\_paths" />

</provider>

上述代码中通过${applicationId}.fileprovider的形式来指定provider的authorities，所以该provider的authorities会根据applicationId的不同而不同，从而避免了authorities的冲突问题。

<**provider  
 android:name="com.facebook.FacebookContentProvider"  
 android:authorities="com.facebook.app.FacebookContentProvider${facebookId}"  
 android:exported="true"  
 tools:replace="android:authorities"** />

INSTALL\_FAILED\_CONFLICTING\_PROVIDER问题完美解决方案 <http://www.jianshu.com/p/ad8c066e9166>

#### 错误方法

删除了phone.debug.go也没用？

-d有无也没有用

cnt=1000 可用？

pm list packages | grep dji.go.v4 none

root@cs500c:/system/priv-app/DJI-GO4 # ls -al

-rw-r--r-- root root 135979984 2017-09-15 09:59 DJI-GO4.apk

<package name="dji.go.v4" codePath="/system/priv-app/DJI-GO4" version="25701"

clear data reboot 恢复称为cs版本

#### 源码分析

1. **if** ((scanFlags & SCAN\_NEW\_INSTALL) != 0) {
2. **for** (**int** i=0; i<pkg.providers.size(); i++) {
3. PackageParser.Provider p = pkg.providers.get(i);
4. **if** (p.info.authority != **null**) {
5. String names[] = p.info.authority.split(";");
6. **for** (**int** j = 0; j < names.length; j++) {
7. if (mProvidersByAuthority.containsKey(names[j])) {
8. PackageParser.Provider other = mProvidersByAuthority.get(names[j]);
9. **final** String otherPackageName = ((other != **null** && other.getComponentName()
10. != **null**) ? other.getComponentName().getPackageName() : "?");
11. **throw** **new** PackageManagerException(**INSTALL\_FAILED\_CONFLICTING\_PROVIDER**,
12. "Can't install because provider name " + names[j] +
13. " (in package " + pkg.applicationInfo.packageName
14. + ") is already used by " + otherPackageName);
15. }
16. }
17. }
18. }
19. }

## 总结

1.安装和卸载都是通过PackageManager，实质上是实现了PackageManager的远程服务PackageManagerService来完成具体的操作，所有细节和逻辑均可以在PackageManagerService中跟踪查看；

2.所有安装方式殊途同归，最终就回到PackageManagerService中，然后调用底层本地代码的installd来完成。

3.再看apk 的安装过程。回个我们再看apk的安装过程，主要分为如下几部

* 拷贝apk文件到指定目录
* 解压apk，拷贝文件，创建应用的数据目录
* 解析apk的AndroidManifinest.xml文件
* 向Launcher应用申请添加创建快捷方式

各个系统的版本如下:



## Ref

[深度探究apk安装过程](http://www.sohu.com/a/132599459_465908)

[Android应用程序安装过程解析(源码角度)](http://www.jianshu.com/p/21412a697eb0)

[pms包管理服务分析-初步理解](http://blog.csdn.net/lgglkk/article/details/54579396)

[pms包管理服务分析-PackageManagerService构造函数和包扫描过程](http://blog.csdn.net/lgglkk/article/details/54839662)

# 属性系统build.prop

## 概述

### build.prop是什么？

在Android中.prop类型的文件是一个属性文件，记录一些系统设置。.prop文件类似/etc中的文件。更简单的来说，就相当于Windows中的系统注册表。所以，build.prop中记录了一些系统的设置属性。这些属性包括系统初始或固定的一些参数属性、功能的开放等。通过调整/增加这些参数可以达到较调系统性能偏重点和附加功能开启的作用。

### build.prop是怎样生成的？

首先需要确定build.prop在编译过程中是由哪个Makefile、.mk或编译脚本控制的。熟悉Android编译过程的可能很容易定位到./build/core/Makefile这个文件。如果不熟悉Android编译过程可以通过查看Android整编的log。在./build/core/Makefile中，可以看到：

# build.prop

INSTALLED\_BUILD\_PROP\_TARGET := $(TARGET\_OUT)/build.prop

ALL\_DEFAULT\_INSTALLED\_MODULES += $(INSTALLED\_BUILD\_PROP\_TARGET)

ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES := \

$(call collapse-pairs, $(ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES))

ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES := $(call uniq-pairs-by-first-component, \

$(ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES),=)

ifdef TARGET\_SYSTEM\_PROP

system\_prop\_file := $(TARGET\_SYSTEM\_PROP)

else

system\_prop\_file := $(wildcard $(TARGET\_DEVICE\_DIR)/system.prop)

endif

通过Makefile文件，可以得到，build.prop的来源有：

* ./build/tools/buildinfo.sh：将buildinfo.sh的内容，直接echo到build.prop中
* system.prop：把默认的system.prop内容追加到build.prop中。如，./device/jrdcom/Alto5TF/system.prop
* ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES：把ADDITIONAL\_BUILD\_PROPERTIES中的属性追加到build.prop
* ODM/OED厂商的定制：一些厂商一般都会有自己的一些额外定制

### build.prop读/写

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Code-java | 主要通过SystemProperties中提供的get相关的方法；者直接用类**Build**.java。 | get(String key, String def)  **Build.XXX** | frameworks\base\core\[**Java**](http://lib.csdn.net/base/java)\[**android**](http://lib.csdn.net/base/android)\os\ SystemProperties.java调用jni  \frameworks\base\core\jni\android\_os\_SystemProperties.cpp |  |
| C/C++层 |  | property\_get("xxxx", value, "0"); |  |  |
| Adb命令 |  | adb shell getprop xxxx | adb shell setprop xxxx  临时修改，不重启系统 |  |
| 文件修改 | /system/build.prop | Pull/push要修改build.prop权限。可以改为644，重启生效。 |  |  |
|  |  |  |  |  |

### 特殊生命周期

如果属性名称以“ro.”开头，那么这个属性被视为只读属性。一旦设置，属性值不能改变。

如果属性名称以“persist.”开头，当设置这个属性时，其值也将写入**/data/property、。**

## 参数详解

build.prop中参数包括

1. Dalvik虚拟机相关参数
2. 系统版本、定义相关参数、
3. 基本性能相关参数、
4. 基本耗电相关参数、
5. 扩展性能较调及附加功能开启

### Dalvik虚拟机相关参数

**dalvik.vm.** **heapstartsize**

本参数控制Dalvik虚拟机在启动一个应用程序之后为其分配的初始堆栈大小，可填写的值为**2m~48m**。例如：dalvik.vm.heapstartsize=8m，就表示应用程序启动后为其分配的初始堆栈大小为8兆字节。这里分配的内存容量会影响到整个系统对RAM的使用程度，和第一次使用应用程序时的流畅程序。这个值越大，系统消耗RAM则越快，但是应用程序打开后的反应也越快。值越小，系统的RAM剩余则越多，但是程序在启动后会很卡。建议值是8m，既可以保持140M左右的RAM，程序的反应速度也会大幅度提高。

**dalvik.vm.heapsize**

本参数控制Dalvik虚拟机给一个应用程序分配的最大堆栈量，可填写的值为12m~48m。例如：dalvik.vm.heapsize=48m，就表示应用程序在任意时刻内可以使用的最大堆栈大小为48兆字节。这里分配的内存容量会影响到整个系统对RAM的使用程序，和程序在运行一段时间后的反应速度。**这个值越大，系统消耗RAM则越快，但是程序会运行的非常稳定**，尤其是游戏和视频程序的内容加载速度可以大幅度提升。值越小，系统的RAM剩余则越多，但是程序会很卡，尤其是游戏在切换场景Loading的时候会花费很多的时间。若应用程序需要使用超过这个值的内存时，将会触发系统的垃圾收集器，系统和程序就会卡顿。建议值是40~40m。

**dalvik.vm.lockprof.threshold**

本参数控制Dalvik虚拟机调试记录程序内部锁资源争夺的阈值，默认值是500。多用于程序的数据统计，对性能较调意义不大。

**dalvik.vm.stack-trace-file**

本参数控制Dalvik虚拟机的堆栈记录调试文件。用于系统调试，一般用户对其调整无意义,默认为/data/anr/traces.txt，这是开发者分析anr的重要文件。

**dalvik.vm.execution-mode**

本参数控制Dalvik虚拟机的程序执行机制。可填写的值有"int:portable"、"int:fast"和"int:jit"。int:portable表示以兼容模式运行(脚本翻译模式)，此模式下程序的兼容性最高，但其执行效率最低(程序优化度依赖于dalvik虚拟机版本)。官方默认此模式。int:fast表示以快速自优化模式运行(脚本翻译和预优化混合)，此模式下程序的兼容性很高，执行效率也比较高。因为此时dalvik虚拟机允许程序使用自己的预定义优化模式和代码(包括C/C  /汇编代码)。推荐使用。**int:jit表示以Just-In-Time**模式运行(JIT模式)，此模式下程序的兼容性最差，**但程序一旦加载后其运行效率最高(与C/C  直接编写的程序效率无异)**，因为在此模式下dalvik虚拟机会预先将Java程序翻译成针对机器平台的本地语言(Native)，同时完全允许代码中的所有预优化和代码，**允许所有不安全的非托管代码，同时不严谨的程序如果运行在JIT模式可能会造成内存泄露**。但要注意，**很多Dalvik虚拟机并不支持此模式**(如官方2.2)。

**dalvik.vm.dexopt-flags**

本参数控制Dalvik虚拟机的程序代码校验和优化。可填写的值有m、v和o。m为标准选项，可以是m=y或m=n，若m=y则启用不安全代码的校验和托管代码的优化，兼容性和安全性最高，推荐使用；

v为校验选项，可与o并存，可以是v=a或v=n。若v=a则表示校验所有代码，v=n则关闭代码的校验

o为优化选项，可与v并存。可以是o=v或o=a。若o=v则表示优化以校验过的代码，o=a则表示优化所有代码。例如：dalvik.vm.dexopt-flags=m=ydalvik.vm.dexopt-flags=v=n,o=v注意，这个参数只会影响到安装APK之后或初次使用APK时生成dex文件时有效。若整个系统(包括应用程序)为odex化，则无意义。

**dalvik.vm.verify-bytecode**

本参数控制Dalvik虚拟机是否验证应用程序的可执行代码。可以与上一个参数配合使用。可填写的值为true和false。其具体意义与dalvik.vm.dexopt-flags的v=n一模一样。但可以与dalvik.vm.dexopt-flags配合使用以取得更好的效果。例如：dalvik.vm.dexopt-flags=v=n,o=vdalvik.vm.verify-bytecode=false这样可以令后来安装的apk文件可以被优化而不被检验。dalvik.vm.checkjni，本参数控制Dalvik虚拟机在调用外部jni链接库的时候是否对其做安全性检验。可填写的值为true和false。此参数会覆盖ro.kernel.android.checkjni。若值为true，会增加程序的兼容性和稳定性，但也会增加其加载和执行的时间。推荐为false。

**dalvik.vm.deadlock-predict**

本参数控制Dalvik虚拟机对程序死锁预测处理。可填写的值有off、warn和err。off表示关闭死锁预测功能(默认设置)。warn表示在继续程序运行的同时只记录该死锁预测(如果为真死锁就会出现程序假死现象，然后等N久出现关闭)。err表示预测到死锁时马上弹出FC。注意：有些Dalvik虚拟机版本并不支持此参数。

超级急速流畅型

dalvik.vm.startheapsize=16m

dalvik.vm.heapsize=48m

dalvik.vm.execution-mode=int:jit

dalvik.vm.dexopt-flags=v=n,o=v

dalvik.vm.verify-bytecode=false

dalvik.vm.checkjni=false

常用稳定加流畅型：

dalvik.vm.startheapsize=8m

dalvik.vm.heapsize=40m

dalvik.vm.execution-mode=int:fast

dalvik.vm.dexopt-flags=m=y

dalvik.vm.verify-bytecode=false

dalvik.vm.checkjni=false

超级稳定大内存型：

dalvik.vm.startheapsize=4m

dalvik.vm.heapsize=30m

dalvik.vm.execution-mode=int:portable

dalvik.vm.dexopt-flags=v=a,o=v

dalvik.vm.verify-bytecode=true

dalvik.vm.checkjni=true

**(以荣耀一代为例，RAM 512M，以下是像我一样追求速度的童鞋的推荐参数)**  
**dalvik.vm.startheapsize=16m  
dalvik.vm.heapsize=64m（RAM大的童鞋这个参数可以再大一些）  
dalvik.vm.execution-mode=int:jit  
dalvik.vm.dexopt-flags=v=n,o=v  
dalvik.vm.verify-bytecode=false  
dalvik.vm.checkjni=false**

### 系统版本、定义等参数

**ro.build.id**

本参数定义了系统的版本ID。为系统内部使用，OTA时作为粗略版本比较。更改后可避免OTA提示，但可能会引起预装程序(如Blur)的稳定性。

**ro.build.display.id**

本参数定义了设置中显示的系统版本号。主要用于设置中显式出现可读版本，一般用于个性化定制和第三方应用程序对系统版本的判断(如魔趣设置)。更改后可自定义版本显示，但某些第三方应用程序会出现错误(如魔趣设置无法实现机器保修查询)。

**ro.build.version.incremental**

本参数定义了系统的升级字。主要用于系统OTA精确版本比对，同时与ro.build.description和ro.build.fingerprint相匹配。更改后可以免OTA提示(如避免Miui的升级提示和Blur的升级提示)。

**ro.product.model**

本参数定义了机器的型号字符串。主要用于机器型号**显式定义(如系统设置中的手机型号和Blur、Google设置向导中的机型等)**。更改后可自定义手机型号名称，供用户界面显示。

**ro.product.locale.language**

本参数定义了系统的初始(默认)语言。此处注意是语言，如中文是zh，英文是en。更改后改变系统**初次启动**时的语言设置。

**ro.product.locale.region**

本参数定义了系统的初始(默认)区域。此处注意是区域，如中国大陆为CN，台湾为TW，美国为US。更改后改变系统初次启动时的区域设置。

**ro.build.description和ro.build.fingerprint**

ROM的编译综合说明。其中包含了平台硬件、Android版本、源代码分支和标签、OTA详细版本等。其中的OTA部分，例如：umts\_jordan\_china-user 2.3.6 4.5.3-109\_DPP-141323416413release-keys将此数字与ro.build.version.incremental一同更改可避免OTA升级提醒(如Miui和Blur等)。

### 基本性能相关参数

**windowsmgr.max\_events\_per\_sec**

本参数定义了Android系统的窗体事件管理器在单位时间内可以处理的最大事件数量。通过更改本参数可以获得非常明显的丝滑流畅体验。可填写的值范围为“大于0的正整数”，官方默认为60。建议150、200、260、300这几个值。当此值变大时，系统触控平滑度明显提高，但对应的CPU使用率也会升高，最终的结果就是电池续航能力下降。以我个人的经验来说，此值取到240左右时在系统设置中滑动可以得到接近WP7的流畅和平滑度。

**ro.min\_pointer\_dur**

本参数定义了两次触摸之间的最短时间间隔，单位是毫秒。默认值为25，推荐值是10。通过调整此参数可以提高系统触控的灵敏度或稳定度。当此值越大时，触控越稳定。此值越小，触控越灵敏。

**mot.proximity.delay**

本参数定义了手机光纤感应器的抖动消除时间，单位是毫秒。默认值是500，推荐值是250。通过调整此参数可以提高在通话结束后屏幕点亮的速度。当此值越大时，通话结束后屏幕点亮所需要的时间越长，但在通话过程中如果手机意外瞬间离开脸部也不会点亮屏幕，可防止通话过程中的误操作(比方说通话时不小心手机移动了一下，屏幕就会点亮，此时如果脸部触碰到了屏幕就会对通话造成影响)。此值越小，则当手机离开脸部或装入口袋后会立即点亮或关闭屏幕。

**mot.proximity.distance**

本参数定义了手机屏幕上的两个触摸点之间的最短距离，若距离小于此值则认为是一个触摸点，单位是像素。默认值是60，推荐值是100。为什么推荐100呢？因为Defy的屏幕分辨率为480x854，也就是说横向有480个像素点，对应上去也就相当于是横向并排允许4个触摸点，平均一个手指一个点，这样在类似于杀西瓜等游戏中可以提升游戏操作。

**ro.kernel.android.checkjni**

本参数定义了Dalvik虚拟机在执行程序的时候是否要做Jni链接库的检查工作。详细见Dalvik参数属性期。若考虑稳定性可使用true，若需要性能可使用false。注意：此参数会被Dalvik参数覆盖。

**ro.media.enc.jpeg.quality**

本参数定义了JPEG图像编码器所使用的质量因子，可填写的值为1~100，默认为80，推荐为100。想照出更好的照片吗？想让照片的大小轻松上M吗？那就使用100吧。

**debug.sf.hw**

本参数定义了系统是否启用GPU来渲染程序的UI，默认为0，推荐为1。但要注意，如果此值为1，在某些应用程序中可能会出现显示错乱的现象(极少见)。

**persist.sys.use\_dithering**

本参数定义了系统渲染器对图像的缩放是否启用抖动技术。可填写的值为0或1。当开启抖动后，图像的显示(指背景、解锁等的图像，并非图库、相机那些的)会很柔和，但会增加CPU负载，最终导致ROM卡顿。

**persist.sys.purgeable\_assets**

本参数定义了系统是否可以清除暂时不用的数据以释放更多的RAM。可填写的值为0或1。当值为1时，系统会定期清理不用的数据以释放更多的RAM，同时作为代价就是下次启动程序或游戏加载数据会变慢。

**video.accelerate.hw**

本参数定义了系统是否对视频启用**硬件加速**功能。这里的视频指代屏幕上显示的东西，不仅仅是“电影视频”。可填写的值为0或1。需要注意的是：摩托官方的2.2和2.3系统对此功能支持的不是很好，开启后有时反而会降低系统流畅度。但CM系统绝对建议开启。

**debug.performance.tuning**

本参数定义了系统是否针对性能做较调。可填写的值为0或1。需要注意的是：摩托官方的2.2和2.3系统对此功能支持的不是很好，开启后有时反而会降低系统流畅度。但CM系统绝对建议开启。

ro.HOME\_APP\_ADJ

ro.FOREGROUND\_APP\_ADJ

ro.VISIBLE\_APP\_ADJ

ro.PERCEPTIBLE\_APP\_ADJ

ro.HEAVY\_WEIGHT\_APP\_ADJ

ro.SECONDARY\_SERVER\_ADJ

ro.BACKUP\_APP\_ADJ

ro.HIDDEN\_APP\_MIN\_ADJ

ro.EMPTY\_APP\_ADJ

以上参数可填写的值为整数。这里只给出值的规律

0代表降低进程的优先级且驻留内存，1代表驻留内存，4代表缓存较多的内存，15代表尽量缓存内存。也就是说内存缓存器是按照ADJ从大到小来进行缓存的。大家可根据自系统中自己对各种应用程序的要求进行更改。

以下给出一个经典用例：

ro.FOREGROUND\_APP\_ADJ=0 前台程序驻留内存(不缓存)

ro.VISIBLE\_APP\_ADJ=1         可见的程序驻留内存(不缓存)

ro.PERCEPTIBLE\_APP\_ADJ=2    缓存的RAM多一些

ro.HOME\_APP\_ADJ=3         桌面程序，缓存的RAM稍多一些

ro.HEAVY\_WEIGHT\_APP\_ADJ=4        缓存的RAM再多一些

ro.SECONDARY\_SERVER\_ADJ=5        缓存的RAM再再多一些

ro.BACKUP\_APP\_ADJ=6       缓存的RAM再再再多一些

ro.HIDDEN\_APP\_MIN\_ADJ=7         隐藏的程序，根据程序的类型进行内存管理，最低为缓存的RAM再再再再多一些，最高就是直接缓存内存。

ro.EMPTY\_APP\_ADJ=15         已经退出的程序，直接缓存内存

ro.FOREGROUND\_APP\_MEM

ro.VISIBLE\_APP\_MEM

ro.PERCEPTIBLE\_APP\_MEM

ro.HEAVY\_WEIGHT\_APP\_MEM

ro.SECONDARY\_SERVER\_MEM

ro.BACKUP\_APP\_MEM

ro.HOME\_APP\_MEM

ro.HIDDEN\_APP\_MEM

ro.CONTENT\_PROVIDER\_MEM

ro.EMPTY\_APP\_MEM

以上参数定义了各种类型的应用程序在内存缓冲的大小，单位是页下面给出一个经典用例：

ro.FOREGROUND\_APP\_MEM=1280

ro.VISIBLE\_APP\_MEM=2560

ro.PERCEPTIBLE\_APP\_MEM=3840

ro.HEAVY\_WEIGHT\_APP\_MEM=6400

ro.SECONDARY\_SERVER\_MEM=7680

ro.BACKUP\_APP\_MEM=8960

ro.HOME\_APP\_MEM=5120

ro.HIDDEN\_APP\_MEM=12800

ro.CONTENT\_PROVIDER\_MEM=15360

ro.EMPTY\_APP\_MEM=20480

### 基本耗电相关参数

**wifi.supplicant\_scan\_interval**

本参数定义了Wifi扫描已保存节电的时间间隔。当点亮屏幕或打开Wifi时，系统会不停的扫描环境中是否存在已经保存的Wifi节点，当发现后则进行连接，而这个参数控制了每次扫描的时间间隔。单位是秒。取值范围是正整数。**官方默认为45，推荐180**。

**ro.mot.battmanager.wifictrl**

本参数定义了电源管理模块对Wifi的控制。默认为0。当此值为1时可以明显节电，但有时Wifi会出现不稳定的情况(不是所有ROM都如此)。

**ro.mot.deep.sleep.supported**

本参数定义了是否开启摩托的“休眠”模式。取值为true或false。当值为true时，在电源菜单中会出现“休眠”模式。此模式类似于电脑的睡眠，即将CPU等部件的电源全部关闭，只为**RAM供电**以保存休眠前的系统状态。耗电量比完全关机多一些，但可以做到**瞬间开机**。仅在官方ROM有效。

**pm.sleep\_mode**

本参数定义了系统待机时的睡眠深度，在所有Android系统上有效。取值范围是0~4，对应解释如下。0：强制关闭除RAM之外的所有部件，此状态下最省电。Defy几乎可以纯待机3~4个礼拜。但是此模式与“休眠”类似，一旦进入之后射频也会关闭，手机的2G/3G信号也就断了(语音和数据)。

1：让ARM进入中断触发的待机(超低功耗)模式。与模式0相比，本模式下射频不会关闭，而ARM可以通过软件(闹铃)和硬件(来电)中断来唤醒，因此耗电方面远大于模式0，Defy可以纯待机7天(不安装任何软件)。非常建议使用。  
2：将所有应用程序挂起到后台。与模式1相比，本模式下硬件几乎不参与多少节电，耗电自然比模式1多很多。当应用程序被挂起后，CPU的负载会大幅度降低，从而节电。此模式下Defy纯待机5天。  
3：将CPU的频率和电压降至最低，低到主频只有几十MHz的水平，而此时CPU接受外部中断(通过中断来恢复频率和电压)。与模式2相比，本模式下CPU通过降频和降压参与了节电，因此本模式的耗电比模式2多了一点。Defy纯待机约4~5天。本模式也是官方ROM和官方CM系统的默认值。  
4：CPU接受外部中断。与上述4个模式相比，此模式下几乎不做任何节电，只是关闭了屏幕和按键背光而已。Defy纯待机约2天。将上述5个模式的节电按照星级来分就是，模式0和1为5颗星，模式2和3为3颗星，模式4为1颗星。综上所属就是，模式0和模式1基本一样，是靠完全关闭几乎所有硬件部件来进行节电，省电效果最佳。模式2和模式3是靠调节CPU频率来进行节电。个人强烈推荐采用pm.sleep\_mode=1，即省电又稳定。如果想用模式0但又担心基带射频的同学可以继续往下看，解决办法在下面。

**ro.ril.disable.power.collapse**

本参数定义了是否禁止射频参与电源休眠。取值是0或1。这个参数的使用需要与上一个参数相匹配(我看到很多ROM中的这两个参数都是不匹配的，**最终造成的效果就是点亮屏幕后信号存在问题**)。当本参数为1的时候即射频永远打开，为0的时候根据上一个参数pm.sleep\_mode来判断是否关闭射频。永远打开射频必然费电，但是如果射频关闭，那手机就没信号了。那么当pm.sleep\_mode=0的时候，上面说过，此时待机会关闭几乎所有硬件部件，包括射频。而此时如果ro.ril.disable.power.collapse=1，就会保持射频的开启(即使进入休眠模式也一样)。这样即使待机，手机也有信号。但是又存在这样一个现象，在有些ROM中pm.sleep\_mode=0会带来更多的问题， **如睡死、亮屏后Wifi打不开、蓝牙打不开等**。因此建议同学们可以先尝试一下pm.sleep\_mode=0和ro.ril.disable.power.collapse=1组合使用，看看是否有bug，如果没有那自然使用此种模式，毕竟最省电了(极端省电)。对于稳定与省电兼得，可使用如下组合：pm.sleep\_mode=1ro.ril.disable.power.collapse=0这样射频在pm.sleep\_mode=1下不会被关闭，而进入休眠模式后射频会关闭。

## 源码分析

**JAVA**：\frameworks\base\core\[**Java**](http://lib.csdn.net/base/java)\[**android**](http://lib.csdn.net/base/android)\os\ SystemProperties.java：get()—》native\_get

**JIN**:\frameworks\base\core\jni\android\_os\_SystemProperties.cpp: SystemProperties\_getSS-> property\_get

**操作在\bionic\libc\bionic\system\_properties.c中：**

|  |
| --- |
| int \_\_system\_property\_get(const char \*name, char \*value)  {    //数据已经存储在内存中\_\_system\_property\_area\_\_ 等待读取完返回  const prop\_info \*pi = \_\_system\_property\_find(name);  return \_\_system\_property\_read(pi, 0, value);  } |

进程启动后数据已经将系统属性数据读取到相应的**共享内存**中，保存在全局变量\_\_system\_property\_area\_\_，在

### **设置属性**异步socket通信

|  |
| --- |
| int \_\_system\_property\_set(const char \*key, const char \*value)  {     msg.cmd = PROP\_MSG\_SETPROP;     strlcpy(msg.name, key, sizeof msg.name);     strlcpy(msg.value, value, sizeof msg.value);     err = send\_prop\_msg(&msg);  }  static int send\_prop\_msg(prop\_msg \*msg)  {    //sokcet 通信 /dev/socket/property\_service     s = socket(AF\_LOCAL, SOCK\_STREAM, 0);     connect(s, (struct sockaddr \*) &addr, alen)     send(s, msg, sizeof(prop\_msg), 0)     close(s);  } |

通过socket向property\_service发送消息，property\_service运行在哪里呢？

### Property Service创建服务端socket

**init进程启动监听过程中：**，**Property Service 是运行在init守护进程中。**

|  |
| --- |
| \system\core\init\Init.c  int main(int argc, char \*\*argv)  {     //加入到action queue队列  queue\_builtin\_action(property\_service\_init\_action, "property\_service\_init");   for(;;)  //执行action queue队列  //接收通过socket向property service 发送的数据;         nr = poll(ufds, fd\_count, timeout);         ……         handle\_property\_set\_fd();  }  static int property\_service\_init\_action(int nargs, char \*\*args)  {     start\_property\_service();  }  \system\core\init\property\_service.c：  void start\_property\_service(void)  {    //加载属性配置文件      load\_properties\_from\_file(PROP\_PATH\_SYSTEM\_BUILD);     load\_properties\_from\_file(PROP\_PATH\_SYSTEM\_DEFAULT);     load\_properties\_from\_file(PROP\_PATH\_LOCAL\_OVERRIDE);     load\_persistent\_properties();     //创建socket资源 并绑定     fd = create\_socket(PROP\_SERVICE\_NAME, SOCK\_STREAM, 0666, 0, 0);    //监听     listen(fd, 8);  } |



#define PROP\_PATH\_SYSTEM\_BUILD     "/system/build.prop"  
#define PROP\_PATH\_SYSTEM\_DEFAULT   "/system/default.prop"  
#define PROP\_PATH\_LOCAL\_OVERRIDE   "/data/local.prop"

Persist 顾名思义是从持久化文件读写的

### Property Service 监听socket处理

|  |
| --- |
| //\system\core\init\property\_service.c：  void handle\_property\_set\_fd()  {    //等待建立通信     s = accept(property\_set\_fd, (struct sockaddr \*) &addr, &addr\_size)    //获取套接字相关信息 uid gid     getsockopt(s, SOL\_SOCKET, SO\_PEERCRED, &cr, &cr\_size);    //接收属性设置请求消息     recv(s, &msg, sizeof(msg), 0);    //处理消息     switch(msg.cmd) {    case PROP\_MSG\_SETPROP:        //通过设置系统属性  处理ctl.开头消息         if(memcmp(msg.name,"ctl.",4) == 0)         {            //权限检测             if (check\_control\_perms(msg.value, cr.uid, cr.gid))             {                 handle\_control\_message((char\*) msg.name + 4, (char\*) msg.value);             }         } else         {            //更改系统属性值             if (check\_perms(msg.name, cr.uid, cr.gid))             {                 property\_set((char\*) msg.name, (char\*) msg.value);             }         }    break;     }     close(s);  } |

### 设置属性

|  |
| --- |
| **int** property\_set(**const char** \*name, **const char** \*value)  {  prop\_info \*pi;  **int** ret;   size\_t namelen = strlen(name);  size\_t valuelen = strlen(value);   **if** (!is\_legal\_property\_name(name, namelen)) **return** -1;  **if** (valuelen >= PROP\_VALUE\_MAX) **return** -1;   pi = (prop\_info\*) \_\_system\_property\_find(name);   **if**(pi != 0) {  */\* ro.\* properties may NEVER be modified once set \*/* **if**(!strncmp(name, **"ro."**, 3)) **return** -1;   \_\_system\_property\_update(pi, value, valuelen);  } **else** {  ret = \_\_system\_property\_add(name, namelen, value, valuelen);  **if** (ret < 0) {  ERROR(**"Failed to set '%s'='%s'\n"**, name, value);  **return** ret;  }  }  */\* If name starts with "net." treat as a DNS property. \*/* **if** (strncmp(**"net."**, name, strlen(**"net."**)) == 0) {  **if** (strcmp(**"net.change"**, name) == 0) {  **return** 0;  }  */\*  \* The 'net.change' property is a special property used track when any  \* 'net.\*' property name is updated. It is \_ONLY\_ updated here. Its value  \* contains the last updated 'net.\*' property.  \*/* property\_set(**"net.change"**, name);  } **else if** (persistent\_properties\_loaded &&  strncmp(**"persist."**, name, strlen(**"persist."**)) == 0) {  */\*  \* Don't write properties to disk until after we have read all default properties  \* to prevent them from being overwritten by default values.  \*/* write\_persistent\_property(name, value);  } **else if** (strcmp(**"selinux.reload\_policy"**, name) == 0 &&  strcmp(**"1"**, value) == 0) {  selinux\_reload\_policy();  }  property\_changed(name, value);  **return** 0;  }   **void** handle\_property\_set\_fd()  {  prop\_msg msg;  **int** s;  **int** r;  **int** res;  struct ucred cr;  struct sockaddr\_un addr;  socklen\_t addr\_size = sizeof(addr);  socklen\_t cr\_size = sizeof(cr);  **char** \* source\_ctx = NULL;  struct pollfd ufds[1];  **const int** timeout\_ms = 2 \* 1000; */\* Default 2 sec timeout for caller to send property. \*/* **int** nr;   **if** ((s = accept(property\_set\_fd, (struct sockaddr \*) &addr, &addr\_size)) < 0) {  **return**;  }   */\* Check socket options here \*/* **if** (getsockopt(s, SOL\_SOCKET, SO\_PEERCRED, &cr, &cr\_size) < 0) {  close(s);  ERROR(**"Unable to receive socket options\n"**);  **return**;  }   ufds[0].fd = s;  ufds[0].events = POLLIN;  ufds[0].revents = 0;  nr = TEMP\_FAILURE\_RETRY(poll(ufds, 1, timeout\_ms));  **if** (nr == 0) {  ERROR(**"sys\_prop: timeout waiting for uid=%d to send property message.\n"**, cr.uid);  close(s);  **return**;  } **else if** (nr < 0) {  ERROR(**"sys\_prop: error waiting for uid=%d to send property message. err=%d %s\n"**, cr.uid, errno, strerror(errno));  close(s);  **return**;  }   r = TEMP\_FAILURE\_RETRY(recv(s, &msg, sizeof(msg), MSG\_DONTWAIT));  **if**(r != sizeof(prop\_msg)) {  ERROR(**"sys\_prop: mis-match msg size received: %d expected: %zu errno: %d\n"**,  r, sizeof(prop\_msg), errno);  close(s);  **return**;  }   **switch**(msg.cmd) {  **case** PROP\_MSG\_SETPROP:  msg.name[PROP\_NAME\_MAX-1] = 0;  msg.value[PROP\_VALUE\_MAX-1] = 0;   **if** (!is\_legal\_property\_name(msg.name, strlen(msg.name))) {  ERROR(**"sys\_prop: illegal property name. Got: \"%s\"\n"**, msg.name);  close(s);  **return**;  }   getpeercon(s, &source\_ctx);   **if**(memcmp(msg.name,**"ctl."**,4) == 0) {  *// Keep the old close-socket-early behavior when handling  // ctl.\* properties.* close(s);  **if** (check\_control\_mac\_perms(msg.value, source\_ctx)) {  handle\_control\_message((**char**\*) msg.name + 4, (**char**\*) msg.value);  } **else** {  ERROR(**"sys\_prop: Unable to %s service ctl [%s] uid:%d gid:%d pid:%d\n"**,  msg.name + 4, msg.value, cr.uid, cr.gid, cr.pid);  }  } **else** {  **if** (check\_perms(msg.name, source\_ctx)) {  property\_set((**char**\*) msg.name, (**char**\*) msg.value);  } **else** {  ERROR(**"sys\_prop: permission denied uid:%d name:%s\n"**,  cr.uid, msg.name);  }   *// Note: bionic's property client code assumes that the  // property server will not close the socket until \*AFTER\*  // the property is written to memory.* close(s);  }  freecon(source\_ctx);  **break**;  **default**:  close(s);  **break**;  }  } |

**修改系统属性权限表：**

property\_perms[] = {

   { "net.dns",          AID\_RADIO,    0 },

   { "net.",             AID\_SYSTEM,   0 },

   { "dev.",             AID\_SYSTEM,   0 },

   { "runtime.",         AID\_SYSTEM,   0 },

   { "sys.",             AID\_SYSTEM,   0 },

   { "service.",         AID\_SYSTEM,   0 },

   { "persist.sys.",     AID\_SYSTEM,   0 },

   { "persist.service.", AID\_SYSTEM,   0 },

   ……

    { NULL, 0, 0 }

};

一般property启动应该加在init.<your hardware>.rc而不是直接init.rc里。下面是一个init.rc里的例子：

### 开关服务

可以通过设置系统属性 改变服务的执行状态 start/stop：如果想要应用有权限启动/关闭某Native Service：需要具有system/root权限，找到对应应用uid gid，将应用名称加入到control\_perms列表中。

连着前面就是ctr.start和ctr.stop系统属性：用来启动和停止服务的。

|  |
| --- |
| void handle\_control\_message(const char \*msg, const char \*arg)  {    if (!strcmp(msg,"start")) {         msg\_start(arg);     } else if (!strcmp(msg,"stop")) {         msg\_stop(arg);     } else if (!strcmp(msg,"restart")) {         msg\_stop(arg);         msg\_start(arg);     }  }static void msg\_start(const char \*name)  {     service\_start(svc, args);  }void service\_start(struct service \*svc, const char \*dynamic\_args){    //创建进程启动服务     pid = fork();     execve(svc->args[0], (char\*\*) svc->args, (char\*\*) ENV);     //修改服务的系统属性 执行状态     notify\_service\_state(svc->name, "running");  } |

例如：　// start boot animation

　　　　property\_set("ctl.start", "bootanim");

定义开机启动的服务:**启动服务的时候会判断：**

static void service\_start\_if\_not\_disabled(struct service \*svc)

{        //判断是否启动

       if (!(svc->flags & SVC\_DISABLED)) {

           service\_start(svc, NULL);

       }

}

在init.rc中表明服务是否在开机时启动：

service adbd /sbin/adbd

　　　　class core

　　　　disabled //不自动启动

### 共享属性原理

初始化共享内存：属性是存储在共享内存中的,而要在使用共享内存之前呢,又必须要先初始化共享内存.初始化之后,肯定要加载那些存储属性的文件等等.这些都是init进程中完成的.

init.c 的main函数中调用了property\_init函数

init. property\_init（）

init\_property\_area

|  |  |
| --- | --- |
| 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 | static int init\_property\_area(void) {  if (property\_area\_inited)  return -1;   if(\_\_system\_property\_area\_init())//会以读写方式打开/dev/\_\_properties\_\_  return -1;   if(init\_workspace(&pa\_workspace, 0))//这里面会以只读方式再次打开/dev/\_\_properties\_\_  return -1;   fcntl(pa\_workspace.fd, F\_SETFD, FD\_CLOEXEC);   property\_area\_inited = 1;//表明共享内存已经被初始化了  return 0; } |

system\_property\_area\_init用来初始化共享内存.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 2 3 4 | int \_\_system\_property\_area\_init() {  return map\_prop\_area\_rw(); } |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 | static int map\_prop\_area\_rw() {  /\* dev is a tmpfs that we can use to carve a shared workspace  \* out of, so let's do that...  \*/  //proerty\_file是 /dev/\_\_properties\_\_,要注意,这里是以可读可写方式打开的,这个文件描述符是给property service使用的  const int fd = open(property\_filename,  O\_RDWR | O\_CREAT | O\_NOFOLLOW | O\_CLOEXEC | O\_EXCL, 0444);   if (fd < 0) {  if (errno == EACCES) {  /\* for consistency with the case where the process has already  \* mapped the page in and segfaults when trying to write to it  \*/  abort();  }  return -1;  }   // TODO: Is this really required ? Does android run on any kernels that  // don't support O\_CLOEXEC ?  const int ret = fcntl(fd, F\_SETFD, FD\_CLOEXEC);  if (ret < 0) {  close(fd);  return -1;  }   if (ftruncate(fd, PA\_SIZE) < 0) {  close(fd);  return -1;  }   pa\_size = PA\_SIZE;  pa\_data\_size = pa\_size - sizeof(prop\_area);  compat\_mode = false;   //----------------pa\_size大小为128K  void \*const memory\_area = mmap(NULL, pa\_size, PROT\_READ | PROT\_WRITE, MAP\_SHARED, fd, 0);  if (memory\_area == MAP\_FAILED) {  close(fd);  return -1;  }   prop\_area \*pa = new(memory\_area) prop\_area(PROP\_AREA\_MAGIC, PROP\_AREA\_VERSION);   /\* plug into the lib property services \*/  \_\_system\_property\_area\_\_ = pa;//共享内存的起始地址存储在这个全局变量上   close(fd);  return 0; } |

我们可以看到，在init进程的main()函数里，打开了一个设备文件“/dev/\_\_**properties**”，并把它设定为128KB大小，接着调用mmap()将这块内存映射到init进程空间了。这个内存的首地址被记录在**system\_property\_area**全局变量里，以后每添加或修改一个属性，都会基于这个**system\_property\_area**变量来计算位置。

在来看下面的函数:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 | static int init\_workspace(workspace \*w, size\_t size)//size传入的参数值是0 {  void \*data;  int fd = open(PROP\_FILENAME, O\_RDONLY | O\_NOFOLLOW);//以只读的方式再次打开/dev/\_\_properties\_\_,  if (fd < 0)  return -1;   w->size = size;  w->fd = fd;  return 0; } |

打开的句柄记录在pa\_workspace.fd处，以后每当init进程调用service\_start()时，会执行下面的代码

|  |  |
| --- | --- |
| 1 2 3 4 5 | if (properties\_inited()) {  get\_property\_workspace(&fd, &sz);  sprintf(tmp, "%d,%d", dup(fd), sz);  add\_environment("ANDROID\_PROPERTY\_WORKSPACE", tmp);  } |

说白了就是把 pa\_workspace.fd 的句柄记入一个名叫“ ANDROID\_PROPERTY\_WORKSPACE ”的环境变量去,另外size似乎没什么用,一直是0.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 2 | root@generic\_x86\_64:/ # echo $ANDROID\_PROPERTY\_WORKSPACE  8,0 |

存入环境变量的作用是其他进程可以很方便拿到文件描述符fd,利用这个fd就可以读取属性值了.

为什么要两次open那个/dev/**properties**文件呢？是这样的：第一次open的句柄，最终是给属性服务自己用的，所以需要有读写权限；而第二次open的句柄，会被记入pa\_workspace.fd，并在合适时机添加进环境变量，**供其他进程使用，因此只能具有读取权限。**

## 属性系统设计

　 Property Service运行在init进程中，开机从属性文件中加载到共享内存中；设置系统属性通过socket与Property Service通信。

　　Property Consumer进程将存储系统属性值的共享内存，加载到当前进程虚拟空间中，实现对系统属性值的读取。

Property Setter进程修改系统属性，通过socket向Property Service发送消息，更改系统属性值。

属性系统设计的关键就是：跨进程共享内存的实现。

[详情看](http://blog.csdn.net/hecong_kit/article/details/46008895)

## 小结

属性初始化的入口点是property\_init ，在system/core/init/property\_service.c中定义。它的主要工作是申请32k共享内存，其中前1k是属性区的头，后面31k可以存247个属性（受前1k头的限制）。property\_init初始化完property以后，加载/default.prop的属性定义。   
  
其它的系统属性（build.prop, local.prop,…）在start\_property\_service中加载。加载完属性服务创建一个socket和其他进程通信（设置或读取属性）。   
  
Init进程poll属性的socket，等待和处理属性请求。如果有请求到来，则调用handle\_property\_set\_fd来处理这个请求。在这个函数里，首先检查请求者的uid/gid看看是否有权限，如果有权限则调property\_service.c中的property\_set函数。   
  
在property\_set函数中，它先查找就没有这个属性，如果找到，更改属性。如果找不到，则添加新属性。更改时还会判断是不是“ro”属性，如果是，则不能更改。如果是persist的话还会写到/data/property/<name>中。   
  
**最后它会调property\_changed，把事件挂到队列里**，如果有人注册这个属性的话（比如init.rc中on property:ro.kernel.qemu=1），最终会调它的会调函数。   
  
property名字长度限制是32字节，值的限制是92字节。不知道是google怎么想的 — 一般都是名字比值长得多！比如[dalvik.vm.heapgrowthlimit]: [48m]

## Ref

[Android 5.1 property属性系统分析上篇](http://www.iloveandroid.net/2015/09/26/Android_property_1/)

# 系统升级

升级方式：SD卡、usb、OTA升级（以OTA升级方式梳理整个升级流程）

在setting中触发升级按钮，检测prop中的服务器路径上的版本是否比本地版本高，如果低于或者等于本地版本，则提示已是最新版本，如果高于本地版本，则提示有新版本是否进行升级，点击立即升级。

bootCommand（）此函数在main system重启之前做准备工作。首先创建/cache/recovery/目录，删除该目录下的command和log（可能不存在）在sqlite数据库中的备份，然后将上一步的arg命令写入到/cache/recovery/command文件中，下一步就真正重启了。

源码路径：frameworks/base/core/java/android/os/RecoverySystem.java

BCB：bootloader control block

arg就是进入recovery模式后，recovery服务需要进行的操作

RecoverySystem类中的**installPackage(Context context,FilepackageFile)**函数根据传进来的包文件获取包的绝对路径filename，然后将其拼成**arg=“--update\_package=”+filename**，它最终会被传到BCB中，然后被传到**bootCommand(context,arg)。**

升级包在此处也被传进来了

mService是SystemUpdateService实例，跟踪发现SystemUpdateService.Java中的rebootAndUpdate函数中新建了一个线程，此此线程调用了**RecoverySystem.installPackage(mContext,mFile)**

按钮监听事件，调用mService.rebootAndUpdate（new  File(mFile)）。此处的file即为升级包

跟踪file来源，mService.getInstallFile() 获取到OTA在线下载的文件路径

注：从Bootloader开始如果没有组合键按下，就从MISC分区读取BCB块的command域，在主系统时已经将“boot-recovery”写入。然后进入recovery模式开始启动，与正常的启动系统类似，也有启动内核，然后启动文件系统，在进入文件系统后会执行/init，init的配置文件就是/init.rc。（bootable/recovery/etc/init.rc）

主要工作：

1. 设置环境变量
2. 建立etc连接
3. 新建目录，备用
4. 挂载/tmp为内存文件系统tmpfs
5. 启动recovery（/sbin/recovery）服务
6. 启动adbd服务（用于调试）

（\*其中最重要的就是启动recovery服务）

源码路径：bionic/libc/unistd/reboot.c

此函数将”recovery”传过去，之后将”boot-recovery”写入到BCB数据块的command域中，重启之后就知道进入recover

进入reboot：

调用pm.reboot(“recovery”)，跟踪发现其实是一个系统调用\_\_reboot(LINUX\_REBOOT\_MAGIC1,LINUX\_REBOOT\_MAGIC2,mode,NULL)，前两个参数代表组合键，mode代表传过来的”recovery”

## Recovery流程

Recovery的内容有：恢复出厂设置、OTA升级、使能/关闭加密文件系统

（下图是recovery整个流程，很详细



1、ui\_init():在recovery的过程中主要用于显示一个背景图片（正在安装或者安装失败）和一个进度条（用于显示进度）,另外还启动了两个线程，一个用于处理进度条的显示（progress\_thread），另一个用于响应用户的按键（input\_thread）。

2、 get\_arg()：这个函数主要做了上图中get\_arg()往右往下直到parse arg/v的工作。对照着流程看。

      ①get\_bootloader\_message()：主要工作是根据分区的文件格式类型（mtd或emmc）从MISC分区中读取BCB数据块到一个临时的变量中。

      ②然后开始判断Recovery服务是否有带命令行的参数（/sbin/recovery，根据现有的逻辑是没有的），若没有就从BCB中读取recovery域。如果读取失败则从/cache/recovery/command中读取然后。这样这个BCB的临时变量中的recovery域就被更新了。在将这个BCB的临时变量写回真实的BCB之前，又更新的这个BCB临时变量的command域为“boot-recovery”。这样做的目的是如果在升级失败（比如升级还未结束就断电了）时，系统在重启之后还会进入Recovery模式，直到升级完成。

      ③在这个BCB临时变量的各个域都更新完成后使用set\_bootloader\_message()写回到真正的BCB块中。

                这个过程可以用一个简单的图来概括，这样更清晰：



  3、parserargc/argv：解析我们获得参数。注册所解析的命令（register\_update\_command），在下面的操作中会根据这一步解析的值进行一步步的判断，然后进行相应的操作。

   4、 if(update\_package)：判断update\_package是否有值，若有就表示需要升级更新包，此时就会调用install\_package()（即图中红色的第二个阶段）。在这一步中将要完成安装实际的升级包。

     5、 if(wipe\_data/wipe\_cache)：这一步判断实际是两步，在源码中是先判断是否擦除data分区（用户数据部分）的，然后再判断是否擦除cache分区。值得注意的是在擦除data分区的时候必须连带擦除cache分区。在只擦除cache分区的情形下可以不擦除data分区。

     6、maybe\_install\_firmware\_update()：如果升级包中包含/radio/hboot firmware的更新，则会调用这个函数。查看源码发现，在注释中（OTA INSTALL）有这一个流程。但是main函数中并没有显示调用这个函数。目前尚未发现到底是在什么地方处理。但是其流程还是向上面的图示一样。即，① 先向BCB中写入“boot-recovery”和“—wipe\_cache”之后将cache分区格式化，然后将firmware image 写入原始的cache分区中。②将命令“update-radio/hboot”和“—wipe\_cache”写入BCB中，然后开始重新安装firmware并刷新firmware。③之后又会进入图示中的末尾，即finish\_recovery()。

     7、 prompt\_and\_wait()：这个函数是在一个判断中被调用的。其意义是如果安装失败（update.zip包错误或验证签名失败），则等待用户的输入处理（如通过组合键reboot等）。

     8、 finish\_recovery()：这是Recovery关闭并进入Main System的必经之路。其大体流程如下：



 ① 将intent（字符串）的内容作为参数传进finish\_recovery中。如果有intent需要告知Main System，则将其写入/cache/recovery/intent中。这个intent的作用尚不知有何用。

       ② 将内存文件系统中的Recovery服务的日志（/tmp/recovery.log）拷贝到cache（/cache/recovery/log）分区中，以便告知重启后的Main System发生过什么。

       ③ 擦除MISC分区中的BCB数据块的内容，以便系统重启后不在进入Recovery模式而是进入更新后的主系统。

        ④ 删除/cache/recovery/command文件。这一步也是很重要的，因为重启后Bootloader会自动检索这个文件，如果未删除的话又会进入Recovery模式。原理在上面已经讲的很清楚了。

9、 reboot()：这是一个系统调用。在这一步Recovery完成其服务重启并进入Main System。这次重启和在主系统中重启进入Recovery模式调用的函数是一样的，但是其方向是不一样的。所以参数也就不一样。查看源码发现，其重启模式是RB\_AUTOBOOT。这是一个系统的宏。

## Install\_package详解

源码路径：/bootable/recovery/install.c



①ensure\_path\_mount()：先判断所传的update.zip包路径所在的分区是否已经挂载。如果没有则先挂载。

②load\_keys()：加载公钥源文件，路径位于/res/keys。这个文件在Recovery镜像的根文件系统中。

 ③verify\_file()：对升级包update.zip包进行签名验证。

 ④mzOpenZipArchive()：打开升级包，并将相关的信息拷贝到一个临时的ZipArchinve变量中。这一步并未对我们的update.zip包解压。

  ⑤try\_update\_binary()：在这个函数中才是对我们的update.zip升级的地方。这个函数一开始先根据我们上一步获得的zip包信息，以及升级包的绝对路径将update\_binary文件拷贝到内存文件系统的/tmp/update\_binary中。以便后面使用。

   ⑥pipe()：创建管道，用于下面的子进程和父进程之间的通信。

   ⑦fork()：创建子进程。其中的子进程主要负责执行binary（execv(binary,args)，即执行我们的安装命令脚本），父进程负责接受子进程发送的命令去更新ui显示（显示当前的进度）。子父进程间通信依靠管道。

   ⑧其中，在创建子进程后，父进程有两个作用。一是通过管道接受子进程发送的命令来更新UI显示。二是等待子进程退出并返回INSTALL SUCCESS。其中子进程在解析执行安装脚本的同时所发送的命令有以下几种：

     progress  <frac> <secs>：根据第二个参数secs（秒）来设置进度条。

     set\_progress  <frac>：直接设置进度条，frac取值在0.0到0.1之间。

     firmware <”hboot”|”radio”><filename>：升级firmware时使用，在API  V3中不再使用。

      ui\_print <string>：在屏幕上显示字符串，即打印更新过程。

      execv(binary,args)的作用就是去执行binary程序，这个程序的实质就是去解析update.zip包中的updater-script脚本中的命令并执行。由此，Recovery服务就进入了实际安装update.zip包的过程。

|  |
| --- |
|  |

# 出厂设置

<http://blog.csdn.net/mirkerson/article/details/24322207>

<http://blog.csdn.net/woshing123456/article/details/44524051>

## data/dalvik-cache

dalvik-cache名词解释： 在系统data/dalvik-cache文件夹里有很多安装卸载文件（优化过的字节码），这些文件是当你安装好一个应用程序后，系统会自动生成的一个优化过的字节码文件，但是当你频繁安装卸载某些应用软件后可能对应字节码文件不会同时删除，也即是残留的垃圾，这时就需要用到缓存清理助手来帮助增加您手机的可用空间^0^ 特别提示： 清理Dalvik缓存时，需要Root权限 。

安卓手机程序越装越多，系统提示内存空间不足了吧？卸载一些程序也不会增加多少可用空间

系统缓存文件和卸载定制程序留下来的无用垃圾，可以放心全部删除，系统所需文件重启后能自动生成的。删除后重启手机的时候，时间有点久，大概2－3分钟，期间有段时间为黑屏状态，应用不能正常打开，不要担心，一会系统就加载完成，启动加载期间，不要有任何操作，要耐心等待......系统启动加载完毕，一切正常。

至此，宣布成功！

[](http://images.cnitblog.com/blog/363476/201402/082037504515476.jpg)

[](http://images.cnitblog.com/blog/363476/201402/082037518684475.png)

# PowerManagerService

第5章 深入理解 PowerManagerService

<http://wiki.jikexueyuan.com/project/deep-android-v2/powermanagerservice.html>

# [Android5.1--PowerManagerService电源管理](http://blog.csdn.net/kitty_landon/article/details/47107045)

<http://blog.csdn.net/kitty_landon/article/details/47107045>

# [Android5.1 PowerManagerService深入分析](http://blog.csdn.net/kc58236582/article/details/45537749)

<http://blog.csdn.net/kc58236582/article/details/45537749>

、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、

[Android5.1AlarmManagerService深入分析（Android4.4补充）](http://blog.csdn.net/kc58236582/article/details/45666709)

<http://blog.csdn.net/kc58236582/article/details/45666709>

# Android之AlarmManagerService源码分析

<http://www.procedurego.com/article/128389.html>

<http://blog.csdn.net/zhangyongfeiyong/article/details/52224300>

<https://github.com/clarkehe/Android/wiki/Android%E4%BC%91%E7%9C%A0%E6%9C%BA%E5%88%B6>

休眠机制

# [AlarmManager 实现闹钟的基本功能](http://www.cnblogs.com/rainly/p/3437627.html)

## Ref

# Path

编译生成的apk路径：out/target/product/ maguro/system/app

签名文件目录：/build/target/product/security

Android系统应用的源码路径：/packages/apps目录或其子目录中

源码目录/package/apps/PackageInstaller

# Framework开 push失败

  替换  
编译后用生成的包替换手机上 /system/framework/ 中相应的包

$ adb push services.jar /system/framework/

4．   使新的包生效

a)          方法 1:  
重启手机后生效

b)         方法 2:  
杀死 system\_server 进程，使系统重新启动，这种方法速度快  
$ ps  
找到 system\_server 对应的 pid, 假设它为 1219  
$ kill 1219

-rw-r--r-- root root 10174464 2017-09-17 13:09 system@framework@boot.art

-rw-r--r-- root root 50889136 2017-09-17 13:09 system@framework@boot.oat

[解决framework.jar push 到/system/framework/中不生效](http://blog.csdn.net/wustli/article/details/52331148)

修改Android framework源码后将framework.jar给push进机子后为什么不起作用

<http://bbs.csdn.net/topics/391963822?page=1>

# [修改替换/system/framework/framework.jar后重启手机为何没有效果？](http://www.cnblogs.com/zhhd/p/5790448.html)

<http://www.cnblogs.com/zhhd/p/5790448.html>

# Android ART模式，不重新烧录system.img的情况下如何修改framework和app？

https://www.zhihu.com/question/40425628

# 初探boot.art与boot.oat

boot.art与boot.oat与其说是ART虚拟机的两种执行格式，不如说他俩就是ART虚拟机的一部分！！！ART离开了这两个文件，也就无法启动了。

boot.art是一个img文件，而boot.oat文件可以将其理解为ART虚拟机的启动类。

这两个文件是dex2oat命令将Android系统必须的的jar包编译生成的，这两个文件相互联系，缺一不可，boot.art这个img文件直接被映射到ART虚拟机的堆空间中，包含了boot.oat中的某些对象实例以及函数地址。

## 产生过程

删除/data/dalvik-cache/arm的boot.art和boot.oat，

Reboot

adb logcat | grep dex2oat

观察生成日志

root@cs500c:/data/dalvik-cache/arm # rm system@framework@boot.oat

root@cs500c:/data/dalvik-cache/arm # reboot

shell@cs500c:logcat | grep dex2oat

|  |
| --- |
| I/dex2oat ( 379): /system/bin/dex2oat --image=/data/dalvik-cache/arm/system@framework@boot.art --dex-file=/system/framework/core-libart.jar --dex-file=/system/  framework/conscrypt.jar --dex-file=/system/framework/okhttp.jar --dex-file=/system/framework/core-junit.jar --dex-file=/system/framework/bouncycastle.jar --dex-  file=/system/framework/ext.jar --dex-file=/system/framework/framework.jar --dex-file=/system/framework/telephony-common.jar --dex-file=/system/framework/voip-co  mmon.jar --dex-file=/system/framework/ims-common.jar --dex-file=/system/framework/mms-common.jar --dex-file=/system/framework/android.policy.jar --dex-file=/sys  tem/framework/apache-xml.jar --oat-file=/data/dalvik-cache/arm/system@framework@boot.oat --instruction-set=arm --instruction-set-features=div --base=0x708ea000  --runtime-arg -Xms64m --runtime-arg -Xmx64m --image-classes=/system/etc/preloaded-classes |

boot.oat和boot.art文件依赖的dalvik的dex来自于BOOTCLASSPATH中指定的jar包。

|  |
| --- |
| shell@cs500c:/ $ echo ${BOOTCLASSPATH}  /system/framework/core-libart.jar:/system/framework/conscrypt.jar:/system/framework/okhttp.jar:/system/framework/core-junit.jar:/system/framework/bouncycastle.jar:/system/framework/ext.jar:/system/framework/**framework**.jar:/system/framework/telephony-common.jar:/system/framework/voip-common.jar:/system/framework/ims-common.jar:/system/framework/mms-common.jar:/system/framework/android.policy.jar:/system/framework/apache-xml.jar |

[初探boot.art与boot.oat](http://www.iloveandroid.net/2015/12/19/AndroidART-2/)

# Task

Settings.Global

Settings源码解读

Wifi热点的ip的查询

Root和非root区别是什么？是否存在root也无法修改的build.prop

# Android编译原理

## 引言

先看下面几条指令，相信编译过Android源码的人都再熟悉不过的。

source setenv.sh //初始化编译环境，包括后面的lunch和make指令

lunch //指定此次编译的目标设备以及编译类型

make -j12 //开始编译，默认为编译整个系统，其中-j12代表的是编译的job数量为12。

跟大家分享一下在研究上述几条指令含义的过程中，深入了解到的Android Build(编译)系统。

## 编译命令

准备好编译环境后，编译Android源码的第一步是 source build/envsetup.sh，其中source命令就是用于运行shell脚本命令，功能等价于”.”，因此该命令也等价于. build/envsetup.sh。在文件envsetup.sh声明了当前会话终端可用的命令，这里需要注意的是当前会话终端，也就意味着每次新打开一个终端都必须再一次执行这些指令。起初并不理解为什么新开的终端不能直接执行make指令，到这里总算明白了。

#### 2.1 代码编译

| **编译指令** | **解释** |
| --- | --- |
| m | 在源码树的根目录执行编译 |
| mm | 编译当前路径下所有模块，但不包含依赖 |
| mmm [module\_path] | 编译指定路径下所有模块，但不包含依赖 |
| mma | 编译当前路径下所有模块，且包含依赖 |
| mmma [module\_path] | 编译指定路径下所有模块，且包含依赖 |
| make [module\_name] | 无参数，则表示编译整个Android代码 |

下面列举部分模块的编译指令：

| **模块** | **make命令** | **mmm命令** |
| --- | --- | --- |
| init | make init | mmm system/core/init |
| zygote | make app\_process | mmm frameworks/base/cmds/app\_process |
| system\_server | make services | mmm frameworks/base/services |
| java framework | make framework | mmm frameworks/base |
| framework资源 | make framework-res | mmm frameworks/base/core/res |
| jni framework | make libandroid\_runtime | mmm frameworks/base/core/jni |
| binder | make libbinder | mmm frameworks/native/libs/binder |

上述mmm命令同样适用于mm/mma/mmma，编译系统采用的是增量编译，只会编译发生变化的目标文件。当需要重新编译所有的相关模块，则需要编译命令后增加参数-B，比如make -B [module\_name]，或者 mm -B [module\_path]。

**Tips:**

* 对于m、mm、mmm、mma、mmma这些命令的实现都是通过make方式来完成的。
* mmm/mm编译的效率很高，而make/mma/mmma编译较缓慢；
* make/mma/mmma编译时会把所有的依赖模块一同编译，但mmm/mm不会;
* 建议：首次编译时采用make/mma/mmma编译；当依赖模块已经编译过的情况，则使用mmm/mm编译。

## REF

[理解Android编译命令](http://gityuan.com/2016/03/19/android-build/)

# ROOT

# ADB源码分析

## ADB APK安装

## adb install

安装 APK 命令可以用adb install [-lrtsd] <file>或者adb install-multiple [-lrtsdp] <file...>，adb install-multiple表示批量安装。  
参数介绍：

* -l：锁定该程序
* -r：可以覆盖已有的应用，保留数据和缓存文件
* -t：允许测试该应用
* -s：安装在SD卡中
* -d：允许降低版本安装
* -p：部分应用程序安装

# QA

1. adb install –r A.apk 执行原理？tmp目录作用，INSTALL\_FAILED\_ILLEGITIMATE\_APK各种安装报错原因，cnt的作用，为啥可以。
2. 系统目录结构是啥
3. App和系统签名的原理是什么？
4. 在sws下正常运行as，执行一次系统签名呢

framework如何更新呢？

pms包管理服务分析-PackageManagerService构造函数和包扫描过程

恢复出厂究竟干了啥

rwxrwxrwx root root 2017-09-15 10:10 bugreports -> /data/data/com.android.shell/files/bugreports

限制第三方cnt原理

updated-package 是否是判断已经升级的标志，在settings界面的时候

SystemServer工作原理，Zygote如何启动的？

alreadyDexOpted.add(frameworkDir.getPath() + "/framework-res.apk");总是失败的原因

adb install执行原理

权限方式来控制第三方安装

最好是在拷贝文件之前就处理下

机子都能root了，其实就没有必要处理版本问题了

# 参考

[Android系统应用的开发和测试](http://www.epubit.com.cn/book/onlinechapter/30644)

# [Android 源代码目录结构1 - bionic](http://blog.csdn.net/kickxxx/article/details/6927272)

# [Android init.rc文件解析过程详解(一)](http://blog.csdn.net/mk1111/article/details/16357327)

### [Android的权限机制之—— “沙箱”机制sharedUserId和签名](http://dengzhangtao.iteye.com/blog/1989065)