# TODO

Activity启动是由system进程控制：

handleLaunchActivity()：会调用Activity.onCreate(), 该方法内再调用setContentView(),经过AMS与WMS的各种交互,层层调用后,进入step2

handleResumeActivity()：会调用Activity.makeVisible(),该方法继续调用便会执行到WindowManagerImpl.addView(), 该方法内部再调用WindowManagerGlobal.addView(),

if (app.persistent) {

Watchdog.getInstance().processStarted(app.processName

# AMS onCreate

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，AtMS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 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 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**AtMS**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. AtMS.startActivity

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

文件中：

1. **public** **final** **class** AtMS **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. | AtMS.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. | AtMS.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AtMS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 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AtMS，这个Activity已经进入Paused状态了，AtMS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AtMS.activityPaused函数中去了。

## AMS

### Step 18. AtMS.activityPaused

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

1. **public** **final** **class** AtMS **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AtMS.startProcessLocked函数进行下一步操作。

### Step 23. AtMS.startProcessLocked

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

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

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

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。

Process.ProcessStartResult startResult = Process.start(entryPoint,

app.processName, uid, uid, gids, debugFlags, mountExternal,

app.info.targetSdkVersion, app.info.seinfo, requiredAbi, instructionSet,

app.info.dataDir, entryPointArgs);

### 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AtMS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AtMS的attachApplication函数中。

## AMS

### Step 26. AtMS.attachApplication

1. **public** **final** **class** AtMS **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. AtMS.attachApplicationLocked

1. **public** **final** **class** AtMS **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. ActivityStackSupervisor.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。

当框架通过ApplicationThread的代理回调到ActivityThread的时候，将对应的步骤一种生成的token代理传入。 ActivityStackSupervisor.realStartActivityLocked()

### 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 {
2. **private** **final** **void** handleLaunchActivity(ActivityClientRecord r, Intent customIntent) {
3. Activity a = performLaunchActivity(r, customIntent);
4. if (r.window == null && !a.mFinished && willBeVisible) {
5. //获得为当前Activity创建的窗口PhoneWindow对象
6. r.window = r.activity.getWindow();
7. //获取为窗口创建的视图DecorView对象
8. View decor = r.window.getDecorView();
9. decor.setVisibility(View.INVISIBLE);
10. //在attach函数中就为当前Activity创建了WindowManager对象
11. ViewManager wm = a.getWindowManager();
12. //得到该视图对象的布局参数
13. WindowManager.LayoutParams l = r.window.getAttributes();
14. //将视图对象保存到Activity的成员变量mDecor中
15. a.mDecor = decor;
16. l.type = WindowManager.LayoutParams.TYPE\_BASE\_APPLICATION;
17. l.softInputMode |= forwardBit;
18. ......
19. if (a.mVisibleFromClient && !a.mWindowAdded) {
20. a.mWindowAdded = true;
21. //将创建的视图对象DecorView添加到Activity的窗口管理器中
22. wm.addView(decor, l);
23. }
24. ......
25. if (r.activity.mVisibleFromClient) {
26. r.activity.makeVisible();
27. }
28. }
29. **if** (a != **null**) {
30. r.createdConfig = **new** Configuration(mConfiguration);
31. Bundle oldState = r.state;
32. handleResumeActivity(r.token, **false**, r.isForward);
33. }
34. }
35. }

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。会调用Activity.makeVisible(),该方法继续调用便会执行到WindowManagerImpl.addView(), 该方法内部再调用WindowManagerGlobal.addView(),

### 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AtMS，它要启动一个Activity；

       二. Step 12 - Step 16：AtMS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AtMS，它已经准备就绪进入Paused状态，于是AtMS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AtMS，以便以后AtMS能够通过这个Binder对象和它进行通信；

       五. Step 28 - Step 35：AtMS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>

# onConfigurationChange

## 屏幕方向概念

需要注意的是两者(ActivityInfo和Configuration)有关方向的常量定义是不一致的，ActivityInfo中有关常量是用于决策显示方向的策略，而Configuration对象中的常量则是明确的 实际 显示方向，共有4中可能：未定义(UNDEFINED) 、横屏 (LANDSCAPE) 、竖屏 (PORTRAIT) 、以及正方形 (SQUARE) 。

### screenOrientations（ActivityInfo）

是对Activity而言的

->

#### screenOrientations属性值介绍

screenOrientations属性共有7中可选值(常量定义在 android.content.pm.ActivityInfo类中 ) ：

landscape：横屏(风景照) ，显示时宽度大于高度；

portrait：竖屏 (肖像照) ， 显示时 高 度大于 宽 度 ；

user：用户当前的首选方向；

behind：继承Activity堆栈中当前Activity下面的那个Activity的方向；

sensor：由物理感应器决定显示方向，它取决于用户如何持有设备，当 设备 被旋转时方向会随之变化——在横屏与竖屏之间；

nosensor：忽略物理感应器——即显示方向与物理感应器无关，不管用户如何旋转设备显示方向都不会随着改变("unspecified"设置除外)；

unspecified ：未指定，此为默认值，由Android系统自己选择适当的方向，选择策略视具体设备的配置情况而定，因此不同的设备会有不同的方向选择；

#### get

Activity.getRequestedOrientation()

#### setRequestedOrientationt

因为是针对Activity而言的 ，可以在AndroidManifest.xml，通过<activity> 标记的screenOrientation 属性静态设定，

<activity

android:name=".SketchpadActivity"

android:screenOrientation="landscape"/><!--让该Activity总是显示为横屏-

通过setRequestedOrientation(xxx)方法设置与在AndroidManifest.xml文件中配置是等效的，因此通过以上例程明确指定方向后，Activity将不再自动根据物理传感器进行横竖屏切换，若要恢复，再调用setRequestedOrientation(UNSPECIFIED)即可。

### Configuration

而Configuration对象中的常量则是明确的 实际 显示方向，共有4中可能：未定义(UNDEFINED) 、横屏 (LANDSCAPE) 、竖屏 (PORTRAIT) 、以及正方形 (SQUARE) 。

首先，要了解Android默认在情况下，在系统的配置改变的情况下会重新创建activity，这个很好理解，因为系统环境变了，当然要重新创建activity来适应这个改变喽。但是在很多时候我们不想在系统配置改变时重新加载activity，那么就需要

android:configChanges="orientation|screenSize|smallestScreenSize|keyboard|keyboardHidden|navigation"

onConfigurationChanged

但是在很多时候我们不想在系统配置改变时重新加载activity，那么就需要

**android:configChanges=“xxx|xxx”**这个样子来搞定了。这里的xxx表这不同的系统配置的改变。

这里的xxx包含了很多种，就像我上边写的，可以用|来连接多个值。下面简单介绍下各个值的不同含义：

**mmc**：这里的意思是SIM卡的标识IMSI中的mmc发生了改变，这个mmc的用途是区分不同的国家的3位数号码，比如中国的是460，玩过水货的估计有了解这个东西的。

**mnc：**IMSI中的运营商代码改变，就是用来区分当前SIM卡的网络运营商的，中国移动是00，联通是01，电信是03。

**locale：**本地位置改变触犯，恩，这个貌似跟语言切换有关，没用过，不是跟了解。

**keyboard、keyboardHidden：**这两个一起说一下，就是跟键盘有关的操作，前一个是键盘类型变化，如插了个键盘在设备上，后一个指的是键盘的可访问性发生变化。

**teachScreen：**触摸屏变化。

**navigation：**系统导航方式变化。

**screenLayout：**屏幕布局发生了改变。

**layloutDirection**：布局的方向发生变化，注意，是布局的方向，不是屏幕的，比较难理解的一个概念，是API17之后出现的

**orientation：**屏幕方向改变，具体就是屏幕的横竖屏切换。

**uiMode**：用户界面改变，这个是api18后出现的，比如切换夜间模式等场景会出现这个。

**fontScale**：系统字体大小改变。

**screenSize**：设备的屏幕的尺寸信息发生了改变，旋转屏幕时也会触发这个，但是这个值是API13之后才有的，因此13之前的设备没有这个。

**smallestScreenSize**：设备的物理屏幕发生改变，同样是API13之后的东西，指的是设备的物理屏幕发生变化，比如外接显示器之类的。。。大体上是这个意思。

其实讲道理在平时的开发中能用到的也就是**android:configChanges="orientation"**罢了，其他的很少会用到。。。

解决Android横竖屏切换调用相关的生命周期

android:configChanges="keyboardHidden|orientation"

在配置文件Activity中加入这么一段话不管怎么横竖屏切换都不会调用任何生命周期方法

#### getConfiguration获得方向

还可以通过Configuration对象来取得Activity当前的显示方向：

// 通过Configuration对象 确认当前显示方向

Configuration conf = getResources().getConfiguration();

String orientName = "undefined";

switch (orient) {

case Configuration.ORIENTATION\_LANDSCAPE:

orientName = "landscape";

case Configuration.ORIENTATION\_PORTRAIT:

orientName = "portrait";

case Configuration.ORIENTATION\_SQUARE:

orientName = "square";

default:

orientName = "undefined";

}

Logger.get().i("conf.orient:" + orientName);

#### getScreenRotation

private int getScreenRotation() {

WindowManager wm = (WindowManager) getSystemService(Context.WINDOW\_SERVICE);

Display display = wm.getDefaultDisplay();

try {

Method m = display.getClass().getDeclaredMethod("getRotation");

return (Integer) m.invoke(display);

} catch (Exception e) {

return Surface.ROTATION\_0;

}

}

private int getScreenOrientation() {

switch (getScreenRotation()) {

case Surface.ROTATION\_0:

return ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_PORTRAIT;

case Surface.ROTATION\_90:

return ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_LANDSCAPE;

case Surface.ROTATION\_180:

return (Build.VERSION.SDK\_INT >= 8 ? ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_REVERSE\_PORTRAIT

: ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_PORTRAIT);

case Surface.ROTATION\_270:

return (Build.VERSION.SDK\_INT >= 8 ? ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_REVERSE\_LANDSCAPE

: ActivityInfo.SCREEN\_ORIENTATION\_LANDSCAPE);

default:

return 0;

}

}

## 调用的流程框架图



ConfigurationChanged的流程。屏幕旋转、mcc、系统语言切换等均是通过该流程来实现的。

以下以屏幕旋转为例。关于屏幕旋转对于Activity的生命周期的影响也在以下可以体现，如何处理屏幕旋转对Act的影响也有启示作用。

## 屏幕旋转事件上传

Input的子系统不细说，

G-Sensor将旋转事件由底层上传到FW处理，改变Configuration中orientation的值并将事件继续上传：Configuration中对屏幕方向的定义：

/\*\*

\* Overall orientation of the screen. May be one of

\* {@link #ORIENTATION\_LANDSCAPE}, {@link #ORIENTATION\_PORTRAIT}.

\*/

public int orientation;

取之范围0-3，

## AMSNative.updatePersistentConfiguration

调用ActivityManagerNative.getDefault().updatePersistentConfiguration(newConfig)将事件上传

即调用AMS的同名方法updatePersistentConfiguration

public void updatePersistentConfiguration(Configuration values) throws RemoteException

{

Parcel data = Parcel.obtain();

Parcel reply = Parcel.obtain();

data.writeInterfaceToken(IActivityManager.descriptor);

values.writeToParcel(data, 0);

mRemote.transact(UPDATE\_PERSISTENT\_CONFIGURATION\_TRANSACTION, data, reply, 0);

reply.readException();

data.recycle();

reply.recycle();

｝

然后在AMS中，遍历每一个最近运行的程序，同步顺序执行以下方法

enforceCallingPermission(android.Manifest.permission.CHANGE\_CONFIGURATION,

"updateConfiguration()");

enforceWriteSettingsPermission("updateConfiguration()");

int userId = UserHandle.getCallingUserId();获得UID的方法

2.4. AMS. updatePersistentConfiguration

## AMS. updateConfigurationLocked

然后在AMS中，遍历每一个最近运行的程序，同步顺序执行以下方法

boolean updateConfigurationLocked(Configuration values, ActivityRecord starting, boolean persistent, boolean initLocale) {

...

mSystemThread.applyConfigurationToResources(configCopy);

for (int i=mLruProcesses.size()-1; i>=0; i--) {

ProcessRecord app = mLruProcesses.get(i);

try {

if (app.thread != null) {

if (DEBUG\_CONFIGURATION) Slog.v(TAG, "Sending to proc " + app.processName + " new config " + mConfiguration);

app.thread.scheduleConfigurationChanged(configCopy);

}

} catch (Exception e) {

}

}

...

广播通知作用？？

Intent intent = new Intent(Intent.ACTION\_CONFIGURATION\_CHANGED);

intent.addFlags(Intent.FLAG\_RECEIVER\_REGISTERED\_ONLY

| Intent.FLAG\_RECEIVER\_REPLACE\_PENDING

| Intent.FLAG\_RECEIVER\_FOREGROUND);

broadcastIntentLocked(null, null, intent, null, null, 0, null, null,

null, AppOpsManager.OP\_NONE, null, false, false,

MY\_PID, Process.SYSTEM\_UID, UserHandle.USER\_ALL);

## AppThreadNative. scheduleConfigurationChanged

final boolean reportToActivity = data.readInt() == 1;

scheduleActivityConfigurationChanged(b, overrideConfig, reportToActivity);

App

public final void scheduleActivityConfigurationChanged(IBinder token,

Configuration overrideConfig, boolean reportToActivity) throws RemoteException {

Parcel data = Parcel.obtain();

data.writeInterfaceToken(IApplicationThread.descriptor);

data.writeStrongBinder(token);

if (overrideConfig != null) {

data.writeInt(1);

overrideConfig.writeToParcel(data, 0);

} else {

data.writeInt(0);

}

data.writeInt(reportToActivity ? 1 : 0);

mRemote.transact(SCHEDULE\_ACTIVITY\_CONFIGURATION\_CHANGED\_TRANSACTION, data, null,

IBinder.FLAG\_ONEWAY);

data.recycle();

}

### ActivityThread .cheduleConfigurationChanged

Fg

1. public void scheduleConfigurationChanged(Configuration config) {
2. updatePendingConfiguration(config)*;*
3. sendMessage(H.CONFIGURATION\_CHANGED, config)*;*
4. }

### handleConfigurationChanged

将该进程下执行对应CONFIGURATION\_CHANGED处理：

1. final void handleConfigurationChanged(Configuration config, CompatibilityInfo compat) {
2. ...
3. mResourcesManager.applyConfigurationToResourcesLocked(config, compat)*;*
4. ...
5. configDiff = mConfiguration.diff(config);
6. mConfiguration.updateFrom(config)*;*
7. config = applyCompatConfiguration(mCurDefaultDisplayDpi)*;*
8. ArrayList<ComponentCallbacks2> callbacks = collectComponentCallbacks(false, config)*;*
9. freeTextLayoutCachesIfNeeded(configDiff)*;*
11. if (callbacks != null) {
12. final int N = callbacks.size()*;*
13. for (int i=0*; i<N; i++) {*
14. performConfigurationChanged(callbacks.get(i), config)*;*
15. }
16. }

### Resources

#### ResourcesManager .applyConfigurationToResourcesLocked

Reload New Resources: 将Config应用到Resource的一系列操作。

1. public final boolean applyConfigurationToResourcesLocked(Configuration config,
2. CompatibilityInfo compat) {
3. ... *//对Configuration的比较以及更新到Resource*
5. Resources.updateSystemConfiguration(config, defaultDisplayMetrics, compat);
7. ApplicationPackageManager.configurationChanged();*//清空Icon和String缓存*
9. Configuration tmpConfig = null;
11. for (int i=mActiveResources.size()-1; i>=0; i--) {
12. ResourcesKey key = mActiveResources.keyAt(i);
13. Resources r = mActiveResources.valueAt(i).get();
14. if (r != null) {
15. ...*//更新Resource的Config*
17. } else {
18. *//Slog.i(TAG, "Removing old resources " + v.getKey());*
19. mActiveResources.removeAt(i);
20. }
21. }
22. return changes != 0;

#### updateConfiguration更新资源Res

.updateConfiguration(config, dm, compat);

在Resource中更新资源，在重新加载时就会使用新的资源

public final boolean applyConfigurationToResourcesLocked(Configuration config,

CompatibilityInfo compat) {

... //对Configuration的比较以及更新到Resource

Resources.updateSystemConfiguration(config, defaultDisplayMetrics, compat);

ApplicationPackageManager.configurationChanged();//清空Icon和String缓存

Configuration tmpConfig = null;

for (int i=mActiveResources.size()-1; i>=0; i--) {

ResourcesKey key = mActiveResources.keyAt(i);

Resources r = mActiveResources.valueAt(i).get();

if (r != null) {

...//更新Resource的Config

} else {

//Slog.i(TAG, "Removing old resources " + v.getKey());

mActiveResources.removeAt(i);

}

}

return changes != 0;

}

7.8.更新资源Res

在Resource中更新资源，在重新加载时就会使用新的资源

public void updateConfiguration(Configuration config, DisplayMetrics metrics, CompatibilityInfo compat) {

synchronized (mAccessLock) {

...

//更新Resource指向

//{@kth add 20151127 start

//像字体大小切换、语言切换等都会在此处开始更新资源的指向

//kth add 20151127 end@}

...

//清空drawable资源

clearDrawableCachesLocked(mDrawableCache, configChanges);

clearDrawableCachesLocked(mColorDrawableCache, configChanges);

mAnimatorCache.onConfigurationChange(configChanges);

mStateListAnimatorCache.onConfigurationChange(configChanges);

mColorStateListCache.clear();

flushLayoutCache();

}

...

}

### .回调反馈performConfigurationChanged

当Configuration的操作执行完后，实现了ComponentCallbacks2接口的组件如Activity、Services、Application等将会执行回调onConfigurationChanged()方法(接口回调)，从而实现正在运行的app中所有组件对Config的更新响应。针对屏幕旋转更新前台显示，其他Configuration如字体、语言等需要通知所有。

该方法针对同一进程下Activity的状态进行甄别，将符合条件的Act放入list以方便后面操作.

private static void performConfigurationChanged(ComponentCallbacks2 cb, Configuration config) {

// Only for Activity objects, check that they actually call up to their

// superclass implementation.ComponentCallbacks2 is an interface, so

// we check the runtime type and act accordingly.

Activity activity = (cb instanceof Activity) ? (Activity) cb : null;

...

boolean shouldChangeConfig = false;

if ((activity == null) || (activity.mCurrentConfig == null)) {

shouldChangeConfig = true;

} else {

// If the new config is the same as the config this Activity

// is already running with then don't bother calling

// onConfigurationChanged

int diff = activity.mCurrentConfig.diff(config);

if (diff != 0) {

// If this activity doesn't handle any of the config changes

// then don't bother calling onConfigurationChanged as we're

// going to destroy it.

if ((~activity.mActivityInfo.getRealConfigChanged() & diff) == 0) {

shouldChangeConfig = true;

}

}

}

...

if (shouldChangeConfig) {

cb.onConfigurationChanged(config);

if (activity != null) {

...

activity.mCurrentConfig = new Configuration(config);

}

}

Activity、Service、Application、Provider同样实现了ComponentCallbacks接口，从而实现四大组件全部更新状态和资源

ArrayList<ComponentCallbacks2> collectComponentCallbacks(boolean allActivities, Configuration newConfig) {

ArrayList<ComponentCallbacks2> callbacks= new ArrayList<ComponentCallbacks2>();

synchronized (mResourcesManager) {

final int NAPP = mAllApplications.size();// Application

for (int i=0; i<NAPP; i++) {

callbacks.add(mAllApplications.get(i));

}

final int NACT = mActivities.size();// Activity

for (int i=0; i<NACT; i++) {

ActivityClientRecord ar = mActivities.valueAt(i);

Activity a = ar.activity;

if (a != null) {

Configuration thisConfig = applyConfigCompatMainThread(

mCurDefaultDisplayDpi, newConfig,

ar.packageInfo.getCompatibilityInfo());

if (!ar.activity.mFinished && (allActivities || !ar.paused)) {

// If the activity is currently resumed, its configuration

// needs to change right now.

callbacks.add(a);

} else if (thisConfig != null) {

// Otherwise, we will tell it about the change

// the next time it is resumed or shown. Note that

// the activity manager may, before then, decide the

// activity needs to be destroyed to handle its new

// configuration.

if (DEBUG\_CONFIGURATION) {

Slog.v(TAG, "Setting activity " + ar.activityInfo.name + " newConfig=" + thisConfig);

}

ar.newConfig = thisConfig;

}

}

}

final int NSVC = mServices.size();// Service

for (int i=0; i<NSVC; i++) {

callbacks.add(mServices.valueAt(i));

}

}

synchronized (mProviderMap) {

final int NPRV = mLocalProviders.size();// Provider

for (int i=0; i<NPRV; i++) {

callbacks.add(mLocalProviders.valueAt(i).mLocalProvider);

}

}

return callbacks;

### onConfigurationChanged四大组件事件响应

如果在manifest.xml中配置了configChnages属性则表示由app自己来处理configuration change，就会回调Activity等组件的onConfigurationChanged方法。否则就重启当前这个activity（这个重启步骤位于当activity回到前台时执行onDestroy->onStart->onResume），而重启之前，旧的resources已经被清空, 那么就会装载新的资源。对于未启动的应用则会在启动时加载新的资源。参考如下

默认都没有通知的啊，为何为吊起onConfigurationChanged

if (reportToActivity) {

// Apply the ContextThemeWrapper override if necessary.

// NOTE: Make sure the configurations are not modified, as they are treated

// as immutable in many places.

final Configuration configToReport = createNewConfigAndUpdateIfNotNull(

newConfig, contextThemeWrapperOverrideConfig);

cb.onConfigurationChanged(configToReport);

}

## 其他

### OrientationEventListener

onOrientationChanged(int rotation)方法会将当前屏幕旋转的度数返回给用户，返回的旋转度数的计算方法;



上图中金色区域就是手机,角度就是绿线和红线之间的角度,顺时针旋转手机,角度增大,角度范围0-360;手机平放的角度为-1;

### 用户手动切换播放器方向和屏幕方向改变时自动切换并存

https://www.cnblogs.com/a284628487/p/3361555.html

# BOOT

Sdf

ActivityManager: Sending BOOT\_COMPLETE user #0

06-13 03:22:38.163 549-1189/? E/BootReceiver: Error reading /data/system/last-header.txt

java.io.FileNotFoundException: /data/system/last-header.txt (No such file or directory)

at java.io.FileInputStream.open(Native Method)

at java.io.FileInputStream.<init>(FileInputStream.java:146)

at android.os.FileUtils.readTextFile(FileUtils.java:263)

at com.android.server.BootReceiver.getPreviousBootHeaders(BootReceiver.java:121)

at com.android.server.BootReceiver.getBootHeadersToLogAndUpdate(BootReceiver.java:143)

at com.android.server.BootReceiver.logBootEvents(BootReceiver.java:163)

06-13 11:23:27.954 1528-1567/system\_process D/ActivityManager: Finishing user boot 0

06-13 11:23:28.281 1528-1550/system\_process D/ActivityManager: Sending BOOT\_COMPLETE user #0

06-13 11:23:34.238 2448-2448/com.dji D/DJIMessageReceiver: DJIMessageReceiver android.intent.action.BOOT\_COMPLETED

06-13 11:23:34.239 2448-2448/com.dji D/DJIMessageReceiver: recv ACTION\_BOOT\_COMPLETED.

06-13 11:23:34.248 1528-2135/system\_process W/BroadcastQueue: Unable to launch app cn.goapk.market/10047 for broadcast Intent { act=android.intent.action.BOOT\_COMPLETED flg=0x9000010 (has extras) }: process is bad

06-13 11:23:35.311 1528-2478/system\_process I/BootReceiver: Copying audit failures to DropBox

Checking for fsck errors

06-13 11:23:35.312 1528-2478/system\_process E/BootReceiver: Can't log boot events

java.io.FileNotFoundException: /dev/fscklogs/log (Permission denied)

at java.io.FileInputStream.open(Native Method)

at java.io.FileInputStream.<init>(FileInputStream.java:146)

at android.os.FileUtils.readTextFile(FileUtils.java:263)

at com.android.server.BootReceiver.addFsckErrorsToDropBox(BootReceiver.java:311)

at com.android.server.BootReceiver.logBootEvents(BootReceiver.java:203)

at com.android.server.BootReceiver.-wrap2(BootReceiver.java)

at com.android.server.BootReceiver$1.run(BootReceiver.java:93)

06-13 11:23:35.322 1753-1753/com.android.settings D/HdmiReceiver: hdmi receiver action=android.intent.action.BOOT\_COMPLETED

06-13 11:23:35.324 1753-1753/com.android.settings D/HdmiReceiver: BOOT\_COMPLETED

06-13 11:23:35.375 1528-1936/system\_process I/ActivityManager: Start proc 2502:com.facebook.katana/u0a32 for broadcast com.facebook.katana/com.facebook.push.mqtt.receiver.BootCompleteBroadcastReceiver

**06-13 11:23:35.814 1528-1936/system\_process I/ActivityManager: Start proc 2522:com.dpad.ui/1000 for broadcast com.dpad.ui/com.dji.systemui.BootBroadcastReceiver**

**06-13 11:23:38.398 1528-1936/system\_process I/ActivityManager: Start proc 2758:com.twitter.android/u0a44 for broadcast com.twitter.android/com.evernote.android.job.JobBootReceiver**

**No Debuggable Processes**

06-13 04:43:24.375 588-625/? I/ActivityManager: Start proc 1062:com.dpad.update/1000 for broadcast com.dpad.update/.controller.DJIImageUpReceiver

06-13 04:43:26.520 1062-1062/? W/ContextImpl: Calling a method in the system process without a qualified user: android.app.ContextImpl.startService:1358 android.content.ContextWrapper.startService:613 android.content.ContextWrapper.startService:613 com.dpad.update.controller.DJIImageUpReceiver.onReceive:31 android.app.ActivityThread.handleReceiver:3095

06-13 12:43:50.224 1522-2128/system\_process I/ActivityManager: Start proc 2389:com.dpad.update/1000 for broadcast com.dpad.update/.controller.DJIImageUpReceiver