# TODO

它带了critical标志，即如果该进程连续crash几次，系统会进入恢复模式

还是不能回调啊

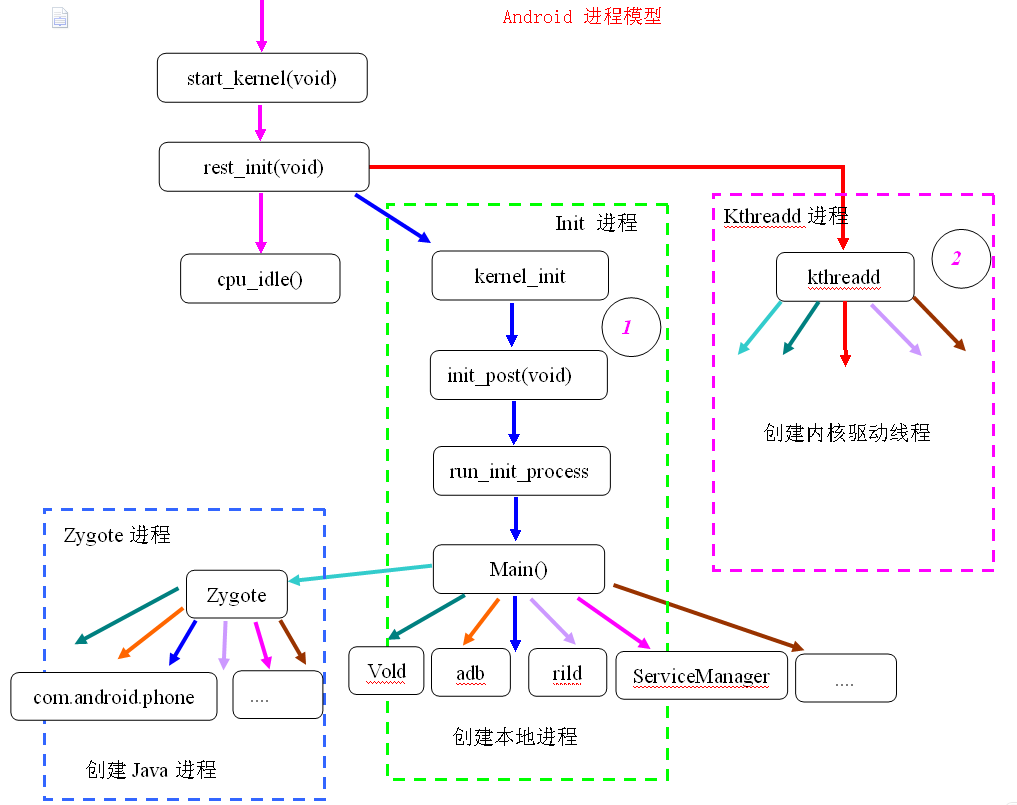
<https://blog.csdn.net/xiayu98020214/article/details/9372401>

# Init

基于Linux内核的android系统，在内核启动完成后将创建一个Init用户进程，实现了内核空间到用户空间的转变。在[Android 启动过程介绍](http://blog.csdn.net/yangwen123/article/details/8023654)一文中介绍了Android系统的各个启动阶段，init进程启动后会读取init.rc配置文件，通过fork系统调用启动init.rc文件中配置的各个Service进程。init进程首先启动启动android的服务大管家ServiceManager服务，然后启动Zygote进程。Zygote进程的启动开创了Java世界，无论是SystemServer进程还是android的应用进程都是Zygote的子进程，[Zygote进程启动过程的源代码分析](http://blog.csdn.net/yangwen123/article/details/8059995)一文中详细介绍了Zygote进程的启动过程，[System Server进程启动过程源码分析](http://blog.csdn.net/yangwen123/article/details/8060156)则详细介绍了在Zygote进程启动完成后创建的第一个进程SystemServer进程的启动过程，SystemServer进程的启动包括两个阶段，在第一阶段主要是启动C++相关的本地服务，如SurfaceFlinger等，在第二阶段通过在ServerThread线程中启动android的各大关键Java服务。[Zygote孵化应用进程过程的源码分析](http://blog.csdn.net/yangwen123/article/details/8080924)一文中详细介绍了Zygote进程创建android应用进程的过程，当用户点击Luncher上的应用图标时，Luncher进程通过socket向Zygote进程发送进程创建请求，Zygote进程接受客户端的请求后，通过fork系统调用为应用程序创建相应的进程。本文则介绍android用户进程的始祖Init进程，Init进程是Linux系统中用户空间的第一个进程，负责创建系统中的关键进程，同时提供属性服务来管理系统属性。

## Android进程模型

Linux通过调用start\_kernel函数来启动内核，当内核启动模块启动完成后，将启动用户空间的第一个进程——Init进程，下图为Android系统的进程模型图：



从上图可以看出，Linux内核在启动过程中，创建一个名为kthreadd的内核进程，PID=2，用于创建内核空间的其他进程；同时创建第一个用户空间Init进程，该进程PID = 1，用于启动一些本地进程，比如Zygote进程，而Zygote进程也是一个专门用于孵化Java进程的本地进程，上图清晰地描述了整个Android系统的进程模型，为了证明以上进程模型的正确性，可以通过ps命令来查看进程的PID级PPID，下图显示了Init进程的PID为1，其他的本地进程的PPID都是1，说明它们的父进程都是Init进程，都是由Init进程启动的。

bullhead:/ # ps -A

USER PID PPID VSIZE RSS WCHAN PC NAME

**root 1 0 744 404 c0118a30 0003503c S /init**

**root 2 0 0 0 c0053f24 00000000 S kthreadd**

root 3 2 0 0 c005acc4 00000000 S ksoftirqd/0

root 5 2 0 0 c004e538 00000000 S kworker/0:0H

logd 145 1 8704 2116 ffffffff b6f97408 S /system/bin/logd

system 148 1 1216 352 c0495dc4 b6f71490 S /system/bin/servicemanager

root 150 1 6936 1892 ffffffff b6ef0a68 S /system/bin/vold

system 151 1 258108 15032 ffffffff b6f837dc S /system/bin/surfaceflinger

**root 164 1 1362960 42992 ffffffff b6e54300 S zygote**

u0\_a15 1607 164 1461176 62568 ffffffff b6e547dc S com.twitter.android

## 源码分析

<http://blog.csdn.net/yangwen123/article/details/9029959>

<http://blog.csdn.net/gaugamela/article/details/52133186>?

# Android系统启动

## 概述

Android系统底层基于Linux Kernel, 当Kernel启动过程会创建init进程, 该进程是用户空间的鼻祖, init进程会启动servicemanager(binder服务管家), Zygote进程(Java进程的鼻祖). Zygote进程会创建 system\_server进程以及各种app进程.



## init

[**init**](http://gityuan.com/2016/02/05/android-init/)**是Linux系统中用户空间的第一个进程(pid=1)**, Kernel启动后会调用/system/core/init/Init.cpp的main()方法.

127|bullhead:/ # ps -A| grep init

root 1 0 11840 2036 SyS\_epoll\_wait 4fb8b4 S init

xpose 的强大功能，就是对 init 进行 hook，然后修改。但是替换 init 这个文件是需要 root 权限的，所以使用 xpose 这个框架，是需要进行 root 的。

在运行环境中查看命令“/sbin/ueventd”，其实它是”/init”的软链接：

bullhead:/ # ls sbin -l

total 2528

-rwxr-x--- 1 root root 1746080 1970-01-01 00:00 adbd

-rwxr-x--- 1 root root 838192 1970-01-01 00:00 charger

lrwxrwxrwx 1 root root 7 1970-01-01 00:00 ueventd -> ../init

lrwxrwxrwx 1 root root 7 1970-01-01 00:00 watchdogd -> ../init

通过分析Android.mk可知，ueventd.c、watchdog.c与init.c被编译成了同一个可执行文件“/init”，并创建了软链接“/sbin/ueventd”、“/sbin/watchdog”指向“/init”:

### Init.main

|  |
| --- |
| int main(int argc, char\*\* argv) {  klog\_init(); //初始化kernel log  property\_init(); //创建一块共享的内存空间，用于属性服务  signal\_handler\_init(); //初始化子进程退出的信号处理过程  property\_load\_boot\_defaults(); //加载/default.prop文件  start\_property\_service(); //启动属性服务器(通过socket通信)  init\_parse\_config\_file("/init.rc"); //解析init.rc文件  //执行rc文件中触发器为 on early-init的语句  action\_for\_each\_trigger("early-init", action\_add\_queue\_tail);  //执行rc文件中触发器为 on init的语句  action\_for\_each\_trigger("init", action\_add\_queue\_tail);  //执行rc文件中触发器为 on late-init的语句  action\_for\_each\_trigger("late-init", action\_add\_queue\_tail);  while (true) {  if (!waiting\_for\_exec) {  execute\_one\_command();  restart\_processes();  }  int timeout = -1;  if (process\_needs\_restart) {  timeout = (process\_needs\_restart - gettime()) \* 1000;  if (timeout < 0)  timeout = 0;  }  if (!action\_queue\_empty() || cur\_action) {  timeout = 0;  }  epoll\_event ev;  //循环 等待事件发生  int nr = TEMP\_FAILURE\_RETRY(epoll\_wait(epoll\_fd, &ev, 1, timeout));  if (nr == -1) {  ERROR("epoll\_wait failed: %s\n", strerror(errno));  } else if (nr == 1) {  ((void (\*)()) ev.data.ptr)();  }  }  return 0;  } |

init进程的主要功能点:

* 分析和运行所有的init.rc文件;
* 生成设备驱动节点; （通过rc文件创建）
* 处理子进程的终止(signal方式);
* 提供属性服务property service。

### 启动Zygote

当init解析到下面这条语句,便会启动Zygote进程

|  |
| --- |
| service zygote /system/bin/app\_process -Xzygote /system/bin --zygote --start-system-server  class main //伴随着main class的启动而启动  socket zygote stream 660 root system //创建socket  onrestart write /sys/android\_power/request\_state wake  onrestart write /sys/power/state on  onrestart restart media //当zygote重启时,则会重启media  onrestart restart netd // 当zygote重启时,则会重启netd  } |

当init子进程(Zygote)退出时，会产生SIGCHLD信号，并发送给init进程，通过socket套接字传递数据，调用到wait\_for\_one\_process()方法，根据是否是oneshot，来决定是重启子进程，还是放弃启动。由于缺省模式oneshot=false,因此**Zygote一旦被杀便会再次由init进程拉起**.



接下来,便是进入了Zygote进程.

## Zygote

当[Zygote](http://gityuan.com/2016/02/13/android-zygote/)进程启动后, 便会执行到frameworks/base/cmds/app\_process/App\_main.cpp文件的main()方法. 整个调用流程:

|  |
| --- |
| App\_main.main  AR.start  AR.startVm  AR.startReg  ZygoteInit.main (首次进入Java世界)  registerZygoteSocket  preload  startSystemServer  runSelectLoop |

### App\_main.main

在 app\_main 里面的 main 方法最后，调用了 **runtime.start(“com.android.internal.os.ZygoteInit”, args, zygote);**  
点击查看 run 是第一 AppRuntime。

所以 app\_process 调用了 com.android.internal.os.ZygoteInit 这个类，这是第一个被调用的 java 类。对应源码位置是 **\frameworks\base\core\java\com\android\internal\os**

|  |
| --- |
| int main(int argc, char\* const argv[])  {  AppRuntime runtime(argv[0], computeArgBlockSize(argc, argv));  while (i < argc) {  ...//参数解析  }  //设置进程名  if (!niceName.isEmpty()) {  runtime.setArgv0(niceName.string());  set\_process\_name(niceName.string());  }  if (zygote) {  // 启动AppRuntime  runtime.start("com.android.internal.os.ZygoteInit", args, zygote);  }  ...  } |

### AndroidRuntime::start

AppRuntime 继承于 AndroidRuntime，AndroidRuntime 位于**\frameworks\base\core\jni**

在 AndroidRuntime 的 start 方法中，调用了 startVm，这个方法，这个方法才是真正的去开启虚拟机。手机启动的时候只是开启 Linux 系统，当执行到这里的时候，Linux 系统开启安卓运行的虚拟机。

|  |
| --- |
| void AndroidRuntime::start(const char\* className, const Vector<String8>& options)  {  ALOGD("\n>>>>>> AndroidRuntime START %s <<<<<<\n",  className != NULL ? className : "(unknown)");  ...  // 虚拟机创建  if (startVm(&mJavaVM, &env, zygote) != 0) {  return;  }  onVmCreated(env);  // JNI方法注册  if (startReg(env) < 0) {  return;  }  ...  // 调用ZygoteInit.main()方法[见小节3.3]  env->CallStaticVoidMethod(startClass, startMeth, strArray); |

**startVm 部分代码：**

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11 | /\*   \* Initialize the VM.   \*   \* The JavaVM\* is essentially per-process, and the JNIEnv\* is per-thread.   \* If this call succeeds, the VM is ready, and we can start issuing   \* JNI calls.   \*/  if (JNI\_CreateJavaVM(pJavaVM, pEnv, &initArgs) < 0) {      ALOGE("JNI\_CreateJavaVM failed\n");      return -1;  } |

在 startVm 末尾调用 JNI\_CreateJavaVM，去创建一个虚拟机。

#### JNI\_CreateJavaVM

Sdf

JNI\_CreateJavaVM 方法位于 **\art\runtime\jni\_internal.cc** 文件中。

**JNI\_CreateJavaVM ：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | // JNI Invocation interface.    extern "C" jint JNI\_CreateJavaVM(JavaVM\*\* p\_vm, JNIEnv\*\* p\_env, void\* vm\_args) {    const JavaVMInitArgs\* args = static\_cast<javavminitargs\*>(vm\_args);    if (IsBadJniVersion(args->version)) {      LOG(ERROR) << "Bad JNI version passed to CreateJavaVM: " << args->version;      return JNI\_EVERSION;    }    Runtime::Options options;    for (int i = 0; i < args->nOptions; ++i) {      JavaVMOption\* option = &args->options[i];      options.push\_back(std::make\_pair(std::string(option->optionString), option->extraInfo));    }    bool ignore\_unrecognized = args->ignoreUnrecognized;    if (!Runtime::Create(options, ignore\_unrecognized)) {      return JNI\_ERR;    }    Runtime\* runtime = Runtime::Current();    bool started = runtime->Start();    if (!started) {      delete Thread::Current()->GetJniEnv();      delete runtime->GetJavaVM();      LOG(WARNING) << "CreateJavaVM failed";      return JNI\_ERR;    }    \*p\_env = Thread::Current()->GetJniEnv();    \*p\_vm = runtime->GetJavaVM();    return JNI\_OK;  }</javavminitargs\*> |

其中最主要的最后两行代码，实例化了 p\_env 和 p\_vm ，p\_env 就是我们编写 jni 方法的第一个参数 JNIEnv \*env ，p\_vm 就是虚拟机。

//JNIEnv \*env 实例化  
\*p\_env = Thread::Current()->GetJniEnv();  
//实例化虚拟机的地方  
\*p\_vm = runtime->GetJavaVM();

**注：虚拟机在 Linux 就是一个结构体的方式保存着。**

#### p\_env

GetJniEnv() 这个函数定义在文件 **\art\runtime** 下的 thread.h 中。  
\* thread.h \*

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7 | // Every thread may have an associated JNI environment  JNIEnvExt\* jni\_env\_;    // JNI methods  JNIEnvExt\* GetJniEnv() const {    return jni\_env\_;  } |

JNI 方法的第一个参数是 JNIEnv，JNIEnv 是一个接口， JNIEnvExt 是 JNIEnv子类。

#### 加载 java 文件

D

在 **\frameworks\base\core\jni\AndroidRuntime** 中继续往下，会发现加载 java 类，实际上是调用 env->FindClass(slashClassName) 进行加载的。（java 中 双亲委托机制 ClassLoader 进行加载 java 文件，最底层的实现也是使用 FindClass 这个方法）

##### 1.FindClass

FindClass 是在 **libnativehelper\include\nativehelper\jni.h** 中，  
**jni.h 下 FindClass ：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | jclass FindClass(const char\* name)  { return functions->FindClass(this, name); } |

这里的 functions 是 JNINativeInterface，最终调用的是 **\art\runtime\jni\_internal.cc**下的 FindClass 。  
**\jni\_internal.cc 下 FindClass：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18 | static jclass FindClass(JNIEnv\* env, const char\* name) {    CHECK\_NON\_NULL\_ARGUMENT(name);    Runtime\* runtime = Runtime::Current();    ClassLinker\* class\_linker = runtime->GetClassLinker();    std::string descriptor(NormalizeJniClassDescriptor(name));    ScopedObjectAccess soa(env);    mirror::Class\* c = nullptr;    //判断虚拟机是否开启    if (runtime->IsStarted()) {      StackHandleScope<1> hs(soa.Self());      Handle<mirror::classloader> class\_loader(hs.NewHandle(GetClassLoader(soa)));      c = class\_linker->FindClass(soa.Self(), descriptor.c\_str(), class\_loader);    } else {      //还没开启虚拟机，即加载的是系统的类      c = class\_linker->FindSystemClass(soa.Self(), descriptor.c\_str());    }    return soa.AddLocalReference<jclass>(c);  }</jclass></mirror::classloader> |

最终程序调用到 class\_linker 的 FindClass 方法进行加载类。

##### 2. class\_linker 的 FindClass

class\_linker 所在目录 **\art\runtime** 下有一个 class\_linker.cc 文件，找到里面的 FindClass 方法。

**FindClass 部分代码：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8 | if (pair.second != nullptr) {    return DefineClass(self,                       descriptor,                       hash,                       ScopedNullHandle<mirror::classloader>(),                       \*pair.first,                       \*pair.second);  } </mirror::classloader> |

在这边调用了 DefineClass。

**DefineClass 部分代码：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13 | // Add the newly loaded class to the loaded classes table.  mirror::Class\* existing = InsertClass(descriptor, klass.Get(), hash);  if (existing != nullptr) {    // We failed to insert because we raced with another thread. Calling EnsureResolved may cause    // this thread to block.    return EnsureResolved(self, descriptor, existing);  }    // Load the fields and other things after we are inserted in the table. This is so that we don't  // end up allocating unfree-able linear alloc resources and then lose the race condition. The  // other reason is that the field roots are only visited from the class table. So we need to be  // inserted before we allocate / fill in these fields.  LoadClass(self, dex\_file, dex\_class\_def, klass); |

这是调用了两个比较重要的方法， InsertClass 和 LoadClass。

InsertClass(descriptor, klass.Get(), hash); 有一个参数是 hash，这样会把类进行缓存，在 DefineClass 执行 InsertClass 之前，会先进行这个判断，如果已经加载的就不再进行加载。

LoadClass(self, dex\_file, dex\_class\_def, klass); 是真正的去进行加载 Class。

**LoadClass：**

[?](https://www.2cto.com/kf/201805/743995.html)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20 | void ClassLinker::LoadClass(Thread\* self,                              const DexFile& dex\_file,                              const DexFile::ClassDef& dex\_class\_def,                              Handle<mirror::class> klass) {    const uint8\_t\* class\_data = dex\_file.GetClassData(dex\_class\_def);    if (class\_data == nullptr) {      return;  // no fields or methods - for example a marker interface    }    bool has\_oat\_class = false;    if (Runtime::Current()->IsStarted() && !Runtime::Current()->IsAotCompiler()) {      OatFile::OatClass oat\_class = FindOatClass(dex\_file, klass->GetDexClassDefIndex(),                                                 &has\_oat\_class);      if (has\_oat\_class) {        LoadClassMembers(self, dex\_file, class\_data, klass, &oat\_class);      }    }    if (!has\_oat\_class) {      LoadClassMembers(self, dex\_file, class\_data, klass, nullptr);    }  }</mirror::class> |

最开始是通过 DexFile 去获取到 ClassData。因为在类还没加载的时候，class 是以 dex格式 存在在 **磁盘** 文件下，这时候需要先把 dex 转为 class，再把 class 加载到内存中。

然后通过 LoadClassMembers 进行加载类的信息，分配内存。LoadClassMembers 中分别对 ArtField 和 ArtMethod 进行初始化。

### ZygoteInit.main

|  |
| --- |
| public static void main(String argv[]) {  try {  ...  registerZygoteSocket(socketName); //为Zygote注册socket  preload(); // 预加载类和资源[见小节3.4]  ...  if (startSystemServer) {  startSystemServer(abiList, socketName);//启动system\_server【见小节3.6】  }  Log.i(TAG, "Accepting command socket connections");  runSelectLoop(abiList); //进入循环模式[见小节3.5]  ...  } catch (MethodAndArgsCaller caller) {  caller.run(); //启动system\_server中会讲到。  }  ...  } |

### ZygoteInit.preload

|  |
| --- |
| static void preload() {  Log.d(TAG, "begin preload");  preloadClasses();  preloadResources();  preloadOpenGL();  preloadSharedLibraries();  WebViewFactory.prepareWebViewInZygote();  Log.d(TAG, "end preload");  } |

### ZygoteInit.runSelectLoop

|  |
| --- |
| private static void runSelectLoop(String abiList) throws MethodAndArgsCaller {  ArrayList<FileDescriptor> fds = new ArrayList<FileDescriptor>();  ArrayList<ZygoteConnection> peers = new ArrayList<ZygoteConnection>();    //sServerSocket是socket通信中的服务端，即zygote进程  fds.add(sServerSocket.getFileDescriptor());  peers.add(null);  while (true) {  StructPollfd[] pollFds = new StructPollfd[fds.size()];  for (int i = 0; i < pollFds.length; ++i) {  pollFds[i] = new StructPollfd();  pollFds[i].fd = fds.get(i);  pollFds[i].events = (short) POLLIN;  }  ...  Os.poll(pollFds, -1);  for (int i = pollFds.length - 1; i >= 0; --i) {  //采用I/O多路复用机制，当客户端发出连接请求或者数据处理请求时，跳过continue，执行后面的代码  if ((pollFds[i].revents & POLLIN) == 0) {  continue;  }  if (i == 0) {  //创建客户端连接  ZygoteConnection newPeer = acceptCommandPeer(abiList);  peers.add(newPeer);  fds.add(newPeer.getFileDesciptor());  } else {  //处理客户端数据事务  boolean done = peers.get(i).runOnce();  if (done) {  peers.remove(i);  fds.remove(i);  }  }  }  }  } |

### ZygoteInit.startSystemServer

|  |
| --- |
| private static boolean startSystemServer(String abiList, String socketName)  throws MethodAndArgsCaller, RuntimeException {  ...  // fork子进程system\_server  pid = Zygote.forkSystemServer(  parsedArgs.uid, parsedArgs.gid,  parsedArgs.gids,  parsedArgs.debugFlags,  null,  parsedArgs.permittedCapabilities,  parsedArgs.effectiveCapabilities);  ...  if (pid == 0) {  if (hasSecondZygote(abiList)) {  waitForSecondaryZygote(socketName);  }  //进入system\_server进程[见小节4.1]  handleSystemServerProcess(parsedArgs);  }  return true;  } |

Zygote进程创建Java虚拟机,并注册JNI方法, 真正成为Java进程的母体,用于孵化Java进程. 在创建完[小节4.1]system\_server进程后,zygote功成身退，调用runSelectLoop()，随时待命，当接收到请求创建新进程请求时立即唤醒并执行相应工作。

<http://gityuan.com/2016/02/01/android-booting/>

## system\_server

Zygote通过fork后创建system\_server进程。

### handleSystemServerProcess

|  |
| --- |
| private static void handleSystemServerProcess(  ZygoteConnection.Arguments parsedArgs)  throws ZygoteInit.MethodAndArgsCaller {  ...  if (parsedArgs.niceName != null) {  //设置当前进程名为"system\_server"  Process.setArgV0(parsedArgs.niceName);  }  final String systemServerClasspath = Os.getenv("SYSTEMSERVERCLASSPATH");  if (systemServerClasspath != null) {  //执行dex优化操作,比如services.jar  performSystemServerDexOpt(systemServerClasspath);  }  if (parsedArgs.invokeWith != null) {  ...  } else {  ClassLoader cl = null;  if (systemServerClasspath != null) {  cl = new PathClassLoader(systemServerClasspath, ClassLoader.getSystemClassLoader());  Thread.currentThread().setContextClassLoader(cl);  }  //[见小节4.2]  RuntimeInit.zygoteInit(parsedArgs.targetSdkVersion, parsedArgs.remainingArgs, cl);  }  } |

system\_server进程创建PathClassLoader类加载器.

### RuntimeInit.zygoteInit

|  |
| --- |
| public static final void zygoteInit(int targetSdkVersion, String[] argv, ClassLoader classLoader)  throws ZygoteInit.MethodAndArgsCaller {  Trace.traceBegin(Trace.TRACE\_TAG\_ACTIVITY\_MANAGER, "RuntimeInit");  redirectLogStreams(); //重定向log输出  commonInit(); // 通用的一些初始化  nativeZygoteInit(); // zygote初始化  applicationInit(targetSdkVersion, argv, classLoader); // [见小节3.4]  } |

nativeZygoteInit()方法经过层层调用,会进入app\_main.cpp中的onZygoteInit()方法, Binder线程池的创建也是在这个过程,如下:

|  |
| --- |
| virtual void onZygoteInit()  {  sp<ProcessState> proc = ProcessState::self();  proc->startThreadPool(); //启动新binder线程  } |

applicationInit()方法经过层层调用,会抛出异常ZygoteInit.MethodAndArgsCaller(m, argv), ZygoteInit.main() 会捕捉该异常, 见下文.

### ZygoteInit.main

ZygoteInit.java

|  |
| --- |
| public static void main(String argv[]) {  try {  startSystemServer(abiList, socketName); //抛出MethodAndArgsCaller异常  ....  } catch (MethodAndArgsCaller caller) {  caller.run(); //此处通过反射,会调用SystemServer.main()方法 [见小节4.4]  } catch (RuntimeException ex) {  ...  }  } |

采用抛出异常的方式,用于栈帧清空,提供利用率, 以至于现在大家看到的每个Java进程的调用栈如下:

|  |
| --- |
| ...  at com.android.server.SystemServer.main(SystemServer.java:175)  at java.lang.reflect.Method.invoke!(Native method)  at com.android.internal.os.ZygoteInit$MethodAndArgsCaller.run(ZygoteInit.java:738)  at com.android.internal.os.ZygoteInit.main(ZygoteInit.java:628) |

**六. 实战分析**

以下列举启动部分重要进程以及关键节点会打印出的log

/system/bin/vold: 383

/system/bin/lmkd: 432

/system/bin/surfaceflinger: 434

/system/bin/debuggerd64: 537

/system/bin/mediaserver: 540

/system/bin/installd: 541

/system/vendor/bin/thermal-engine: 552

zygote64: 557

zygote: 558

system\_server: 1274

**1. before zygote**

//启动vold, 再列举当前系统所支持的文件系统. 执行到system/vold/main.cpp的main()

11-23 14:36:47.474 383 383 I vold : Vold 3.0 (the awakening) firing up

11-23 14:36:47.475 383 383 V vold : Detected support for: ext4 vfat

//使用内核的lmk策略

11-23 14:36:47.927 432 432 I lowmemorykiller: Using in-kernel low memory killer interface

//启动SurfaceFlinger

11-23 14:36:48.041 434 434 I SurfaceFlinger: SurfaceFlinger is starting

11-23 14:36:48.042 434 434 I SurfaceFlinger: SurfaceFlinger's main thread ready to run. Initializing graphics H/W...

// 开机动画

11-23 14:36:48.583 508 508 I BootAnimation: bootanimation launching ...

// debuggerd

11-23 14:36:50.306 537 537 I : debuggerd: starting

// installd启动

11-23 14:36:50.311 541 541 I installd: installd firing up

// thermal守护进程

11-23 14:36:50.369 552 552 I ThermalEngine: Thermal daemon started

**2. zygote**

// Zygote64进程(Zygote): AndroidRuntime::start

11-23 14:36:51.260 557 557 D AndroidRuntime: >>>>>> START com.android.internal.os.ZygoteInit uid 0 <<<<<<

// Zygote64进程: AndroidRuntime::startVm

11-23 14:36:51.304 557 557 D AndroidRuntime: CheckJNI is OFF

// 执行ZygoteInit.preload()

11-23 14:36:52.134 557 557 D Zygote : begin preload

// 执行ZygoteInit.preloadClasses(), 预加载3860个classes, 花费时长746ms

11-23 14:36:52.134 557 557 I Zygote : Preloading classes...

11-23 14:36:52.881 557 557 I Zygote : ...preloaded 3860 classes in 746ms.

// 执行ZygoteInit.preloadClasses(), 预加载86组资源, 花费时长179ms

11-23 14:36:53.114 557 557 I Zygote : Preloading resources...

11-23 14:36:53.293 557 557 I Zygote : ...preloaded 86 resources in 179ms.

// 执行ZygoteInit.preloadSharedLibraries()

11-23 14:36:53.494 557 557 I Zygote : Preloading shared libraries...

11-23 14:36:53.503 557 557 D Zygote : end preload

// 执行com\_android\_internal\_os\_Zygote\_nativeForkSystemServer(),成功fork出system\_server进程

11-23 14:36:53.544 557 557 I Zygote : System server process 1274 has been created

// Zygote开始进入runSelectLoop()

11-23 14:36:53.546 557 557 I Zygote : Accepting command socket connections

**3. system\_server**

//进入system\_server, 建立跟Zygote进程的socket通道

11-23 14:36:53.586 1274 1274 I Zygote : Process: zygote socket opened, supported ABIS: armeabi-v7a,armeabi

// 执行SystemServer.run()

11-23 14:36:53.618 1274 1274 I SystemServer: Entered the Android system server! <===> boot\_progress\_system\_run

// 等待installd准备就绪

11-23 14:36:53.707 1274 1274 I Installer: Waiting for installd to be ready.

//服务启动

11-23 14:36:53.732 1274 1274 I ActivityManager: Memory class: 192

//phase100

11-23 14:36:53.883 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting phase 100

11-23 14:36:53.902 1274 1274 I SystemServer: Package Manager

11-23 14:37:03.816 1274 1274 I SystemServer: User Service

...

11-23 14:37:03.940 1274 1274 I SystemServer: Init Watchdog

11-23 14:37:03.941 1274 1274 I SystemServer: Input Manager

11-23 14:37:03.946 1274 1274 I SystemServer: Window Manager

...

11-23 14:37:04.081 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting com.android.server.MountService$Lifecycle

11-23 14:37:04.088 1274 2717 D MountService: Thinking about reset, mSystemReady=false, mDaemonConnected=true

11-23 14:37:04.088 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting com.android.server.UiModeManagerService

11-23 14:37:04.520 1274 1274 I SystemServer: NetworkTimeUpdateService

//phase480 && 500

11-23 14:37:05.056 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting phase 480

11-23 14:37:05.061 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting phase 500

11-23 14:37:05.231 1274 1274 I ActivityManager: System now ready <==> boot\_progress\_ams\_ready

11-23 14:37:05.234 1274 1274 I SystemServer: Making services ready

11-23 14:37:05.243 1274 1274 I SystemServer: WebViewFactory preparation

//phase550

11-23 14:37:05.234 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting phase 550

11-23 14:37:05.237 1274 1288 I ActivityManager: Force stopping com.android.providers.media appid=10010 user=-1: vold reset

//Phase600

11-23 14:37:06.066 1274 1274 I SystemServiceManager: Starting phase 600

11-23 14:37:06.236 1274 1274 D MountService: onStartUser 0

**七. 总结**

各大核心进程启动后，都会进入各种对象所相应的main()方法，如下

| **进程** | **主方法** |
| --- | --- |
| init进程 | Init.main() |
| zygote进程 | ZygoteInit.main() |
| app\_process进程 | RuntimeInit.main |
| system\_server进程 | SystemServer.main() |
| app进程 | ActivityThread.main() |

注意其中app\_process进程是指通过/system/bin/app\_process来启动的进程，且后面跟的参数不带–zygote，即并非启动zygote进程。 比如常见的有通过adb shell方式来执行am,pm等命令，便是这种方式。

关于重要进程重启的过程，会触发哪些关联进程重启名单：

* zygote：触发media、netd以及子进程(包括system\_server进程)重启；
* system\_server: 触发zygote重启;
* surfaceflinger：触发zygote重启;
* servicemanager: 触发zygote、healthd、media、surfaceflinger、drm重启

所以，surfaceflinger,servicemanager,zygote自身以及system\_server进程被杀都会触发Zygote重启。

# ueventd启动过程

由ueventd进程实现了类似功能（管理设备节点权限、创建设备节点）。

ueventd通过两种方式创建设备节点：

* **静态**，ueventd启动时，根据在sysfs中预定义的uevent信息创建设备节点；
* **动态**，系统运行过程中，当接收到内核uevent事件时（如插入u盘），动态创建设备节点。

在init.rc中，当触发条件为“early-init”时ueventd被启动：   
**system/core/rootdir/init.rc**

在运行环境中查看命令“/sbin/ueventd”，其实它是”/init”的软链接：

shell@wwt:/ # ls sbin -l

-rwxr-x--- root root 499152 1970-01-01 08:00 adbd

-rwxr-x--- root root 3325472 1970-01-01 08:00 healthd

lrwxrwxrwx root root 1970-01-01 08:00 ueventd -> ../init

lrwxrwxrwx root root 1970-01-01 08:00 watchdogd -> ../init

通过分析Android.mk可知，ueventd.c、watchdog.c与init.c被编译成了同一个可执行文件“/init”，并创建了软链接“/sbin/ueventd”、“/sbin/watchdog”指向“/init”:

on early-init  
 start ueventd

service ueventd /sbin/ueventd  
 class core  
 critical  
 seclabel u:r:ueventd:s0

## system/core/init/Android.mk

LOCAL\_MODULE:= init

......

# Make a symlink from /sbin/ueventd and /sbin/watchdogd to /init

SYMLINKS := \

$(TARGET\_ROOT\_OUT)/sbin/ueventd \

$(TARGET\_ROOT\_OUT)/sbin/watchdogd

原来在文件init.c的main()函数中有一个巧妙的处理：可以通过判断第一个运行参数来启动不同的进程：

* 如果执行“./ueventd”，进入第一个条件分支，执行uevent\_main()函数；
* 如果执行“./watchdog”，进入第二个条件分支，执行watchdogd\_main()函数；
* 如果执行”./init”，跳过所有分支条件，继续执行main()函数。

***system/core/init/init.c***

int main(int argc, char \*\*argv)

{

......

if (!strcmp(basename(argv[0]), "ueventd"))

return ueventd\_main(argc, argv);

if (!strcmp(basename(argv[0]), "watchdogd"))

return watchdogd\_main(argc, argv);

......

}

因此，脚本init.rc中的命令“start ueventd”最终执行的是ueventd\_main()函数。

## ueventd代码分析

### ueventd\_main

ueventd\_main()函数就是ueventd进程的主体，实现了以下几个功能：

* 解析ueventd.rc文件，管理设备节点权限；
* 递归扫描/sys目录，根据uevent文件，静态创建设备节点；
* 通过netlink获取内核uevent事件，动态创建设备节点。

***system/core/init/ueventd.c***

int ueventd\_main(int argc, char \*\*argv)

{

struct pollfd ufd;

int nr;

char tmp[32];

INFO("starting ueventd\n");

......

// 解析ueventd.rc文件

ueventd\_parse\_config\_file("/ueventd.rc");

// 解析厂商相关的ueventd.$(TARGET\_BOARD\_PLATFORM).rc文件

snprintf(tmp, sizeof(tmp), "/ueventd.%s.rc", hardware);

ueventd\_parse\_config\_file(tmp);

// 创建netlink sockfd(全局变量device\_fd)，用于监听uevent事件

// 执行coldboot，递归扫描/sys目录下uevent文件，创建相应设备节点

device\_init();

ufd.events = POLLIN;

// 获取device\_init()创建的sockfd

ufd.fd = get\_device\_fd();

while(1) {

ufd.revents = 0;

// 通过sockfd监听内核uevent事件

nr = poll(&ufd, 1, -1);

if (nr <= 0)

continue;

if (ufd.revents & POLLIN)

// 当接收到内核uevent事件时，创建相应设备节点

handle\_device\_fd();

}

}

### device\_init

**system/core/init/devices.c**

device\_init()函数做了两件事：

uevent\_open\_socket()，创建netlink套接字，并赋值给全局变量device\_fd，用于后续的uevent事件监听，uevent\_open\_socket()函数涉及到netlink机制与socket编程，具体分析请参考：uevent\_open\_socket()浅析

coldboot()，递归扫描/sys目录下的uevent节点，然后写入字符串“add”，强制触发内核uevent事件。

这里我们对coldboot()函数代码进行重点分析，调用关系如下：

main() -> device\_init()-> coldboot() -> do\_coldboot()

system/core/init/devices.c

#### void device\_init(void)

{

......

// 创建netlink sockfd(全局变量device\_fd)，用于监听uevent事件

device\_fd = uevent\_open\_socket(256\*1024, true);

if(device\_fd < 0)

return;

fcntl(device\_fd, F\_SETFD, FD\_CLOEXEC);

fcntl(device\_fd, F\_SETFL, O\_NONBLOCK);

// 递归扫描/sys目录下uevent文件，创建相应设备节点

if (stat(coldboot\_done, &info) < 0) {

......

coldboot("/sys/class");

coldboot("/sys/block");

coldboot("/sys/devices");

......

}

......

}

#### static void coldboot(const char \*path)

{

DIR \*d = opendir(path);

if(d) {

do\_coldboot(d);

closedir(d);

}

}

#### static void do\_coldboot(DIR \*d)

{

struct dirent \*de;

int dfd, fd;

// 获得目录文件描述符

dfd = dirfd(d);

// 打开目录中的uevent节点，写入“add\n”触发内核uevent事件并处理

fd = openat(dfd, "uevent", O\_WRONLY);

if(fd >= 0) {

write(fd, "add\n", 4);

close(fd);

handle\_device\_fd();

}

// 递归调用do\_coldboot(),扫描uevent节点

while((de = readdir(d))) {

DIR \*d2;

if(de->d\_type != DT\_DIR || de->d\_name[0] == '.')

continue;

fd = openat(dfd, de->d\_name, O\_RDONLY | O\_DIRECTORY);

if(fd < 0)

continue;

d2 = fdopendir(fd);

if(d2 == 0)

close(fd);

else {

do\_coldboot(d2);

closedir(d2);

}

}

}

### handle\_device\_fd

在main()函数中通过poll监听到内核uevent事件后，由handle\_device\_f d()函数进行处理：

解析uevent事件；

动态创建设备节点。

这一部分代码的调用关系如下：

main() -> handle\_device\_id() -> handle\_device\_event() -> handle\_generic\_device\_event() -> handle\_device() -> make\_device() -> mknode()

system/core/init/devices.c

#### void handle\_device\_fd()

{

char msg[UEVENT\_MSG\_LEN+2];

int n;

// 通过sockfd调用recvmsg()获取内核uevent事件,以字符串形式存入msg

while ((n = uevent\_kernel\_multicast\_recv(device\_fd, msg, UEVENT\_MSG\_LEN)) > 0) {

......

struct uevent uevent;

// 将字符串msg解析成uevent

parse\_event(msg, &uevent);

......

// 处理设备相关uevent事件

handle\_device\_event(&uevent);

// 处理固件相关uevent事件（暂不分析）

handle\_firmware\_event(&uevent);

}

}

#### static void handle\_device\_event(struct uevent \*uevent)

{

......

handle\_generic\_device\_event(uevent);

......

}

#### static void handle\_generic\_device\_event(struct uevent \*uevent)

{

......

// 根据uevent事件中子系统名称，创建/dev目录及其子目录

} else if(!strncmp(uevent->subsystem, "input", 5)) {

base = "/dev/input/";

make\_dir(base, 0755);

} else if(!strncmp(uevent->subsystem, "mtd", 3)) {

base = "/dev/mtd/";

make\_dir(base, 0755);

} else if(!strncmp(uevent->subsystem, "sound", 5)) {

base = "/dev/snd/";

make\_dir(base, 0755);

} else if(!strncmp(uevent->subsystem, "misc", 4) &&

!strncmp(name, "log\_", 4)) {

kernel\_logger();

base = "/dev/log/";

make\_dir(base, 0755);

name += 4;

} else

base = "/dev/";

links = get\_character\_device\_symlinks(uevent);

if (!devpath[0])

snprintf(devpath, sizeof(devpath), "%s%s", base, name);

// 根据uevent事件中的信息创建/删除节点及链接

handle\_device(uevent->action, devpath, uevent->path, 0,

uevent->major, uevent->minor, links);

}

static void handle\_device(const char \*action, const char \*devpath,

const char \*path, int block, int major, int minor, char \*\*links)

{

......

// 当uevent事件中的atcion为“add”时，创建节点及链接

if(!strcmp(action, "add")) {

make\_device(devpath, path, block, major, minor, (const char \*\*)links);

if (links) {

for (i = 0; links[i]; i++)

make\_link(devpath, links[i]);

}

}

// 当uevent事件中的atcion为“remove”，删除链接

if(!strcmp(action, "remove")) {

if (links) {

for (i = 0; links[i]; i++)

remove\_link(devpath, links[i]);

}

unlink(devpath);

}

......

}

static void make\_device(const char \*path,

const char \*upath UNUSED,

int block, int major, int minor,

const char \*\*links)

{

......

// 合成设备号

dev = makedev(major, minor);

......

// 根据文件路径、权限、设备号创建节点

mknod(path, mode, dev);

......

}

# AIL语言

init.rc文件由系统第一个启动的init程序进行解析.它由"Android Init Language"语言编写而成.在/system/core/init/下有一份readme.txt文件,AIL语言非常简单,主要包括两部分:结构语法及注释语法.下面我们就这两点进行说明

## 结构语法

AIL语言包含主要包含五种结构语法:

1. Actions
2. Services
3. Options
4. Commands
5. Imports

需要注意,AIL采用是面向行的代码风格,即用换行符作为一条语句的分隔符,也就是在init.rc中以一条语句通常占据一行.如果一行写不下,可以在行尾添加反斜杠来链接到下一行,换言之,通过行尾添加反斜杠符可以将多行代码链接为一行代码.

Action和Service显式声明了一个语句块,而Commands和Options则分别用来定义Actions和Service(你可以理解为这是Action或者Service的属性).

另外,我们声明的Commands和Options属于最近声明的语句块,即就近原则.需要注意,在第一个语句块之前的commands和options会被忽略.

每个Actions或者Services应该有唯一的名字.对于名字重复的情况,

Action覆盖策略：如果第二个定义的Action的名字和之前存在Action的名字相同,第二个Action中定义的Commands将会被添加到已经存在的同名Action中.

Service禁止重复定义：如果第二个定义的Service的名字和之前存在的Service的名字相同,第二个Service会被忽略并输出错误信息

## 注释语法

AIL中的注释语法和Shell脚本一致,以#开头即可

## 结构语法详解

### Imports

用来引入一个要解析的其他配置文件,通常用于当前配置文件的扩展.  
其格式如下:

import <path>

如果path是个一个目录,则该目录下的每个.rc文件都被引入.

在初始化过程中,共有两次使用import来引入.rc文件:

1. 在初始化引导期间,引入/init.rc文件
2. 在执行mount\_all命令时,引入/{system,vendor,odm}/etc/init/或者指定路径下的.rc文件

我们来看看init.rc文件引入的.rc文件:

////引入其他要解析的rc文件

import /init.environ.rc

import /init.usb.rc

import /init.${ro.hardware}.rc

import /init.usb.configfs.rc

import /init.${ro.zygote}.rc

bullhead:/ # getprop ro.hardware

bullhead

bullhead:/ # getprop ro.zygote

zygote64\_32

Properties

Properties代表Init进程运行中的一些属性信息.在Init运行中,通过以下属性能够获取当前程序内部信息:

| **类型** | **说明** |
| --- | --- |
| init.svc.<name> | 指定名称服务的状态,有stopped,stopping,runing,restarting这种四种状态 |
| init.action | 获取当前正在执行的action |
| init.command | 获取当前正在执行的command |

bullhead:/ # getprop | grep init.action

1|bullhead:/ # getprop | grep init.com

1|bullhead:/ # getprop | grep init.svc

[init.svc.adbd]: [running]

### Actions监听

Actions代表一些Action.Action代表一组命令,它包含一个触发器,该触发器决定了何时执行这个Action,即在什么情况下才能执行该Action中的定义命令.当一些条件满足触发器的条件时,该Action中定义的命令会被添加到要执行命令队列的尾部(如果这组命令已经在队列中,则不会再次添加).

当一个Action从队列移除时,该Action定义的命令会依次被执行.

Action的格式如下:

on <trgger> [&& <trigger>]\*

<command>

<command>

<command>

...

不难发现Action都是以on开始,随后会定义触发器(trigger),接着便是为其定义命令(Commmand).在开始讲解Trigger和Command之前,我们先来看一段Action的示例代码:

on boot

# 初始化网络

ifup lo

hostname localhost

domainname localdomain

#定义了一个action,在init初始化之前触发

on early-init

#### trigger

trigger即我们上面所说的触发器,本质上是一个字符串,能够匹配某种包含该字符串的事件.  
trigger又被细分为事件触发器(event trigger)和属性触发器(property trigger).

事件触发器可由"trigger"命令或初始化过程中通过QueueEventTrigger()触发,通常是一些事先定义的简单字符串,例如:boot,late-init  
属性触发器是当指定属性的变量值变成指定值时触发,其格式为property:<name>=\*

一个Action可以有多个属性触发器,但是最多有一个事件触发器.下面我们看两个例子:

on boot && property:a=b

该Action只有在boot事件发生时,并且属性a和b相等的情况下才会被触发.

-----------------

on property:a=b && property:c=d

该Action会在以下三种情况被触发:

* 在启动时,如果属性a的值等于b并且属性c的值等于d
* 在属性c的值已经是d的情况下,属性a的值被更新为b
* 在属性a的值已经是b的情况下,属性c的值被更新为d

当前AIL中常用的有以下几种事件触发器:

类型 说明

boot init.rc被装载后触发

device-added-<path> 指定设备被添加时触发

device-removed-<path> 指定设备被移除时触发

service-exited-<name> 在特定服务(service)退出时触发

early-init 初始化之前触发

late-init 初始化之后触发

init 初始化时触发

#### Commands

命令 解释

|  |  |
| --- | --- |
| bootchart\_init | 如果配置了bootcharing,则启动.包含在默认的init.rc中 |
| chmod | 更改文件权限 |
| chown <owner> <group> <path> | 更改文件的所有者和组  chown system system /sys/class/timed\_output/vibrator/enable |
| class\_start <serviceclass> | 启动指定类别服务下的所有未启动的服务 |
| class\_stop <serviceclass> | 停止指定类别服务类下的所有已运行的服务 |
| class\_reset <serviceclass> | 停止指定类别的所有服务(服务还在运行),但不会禁用这些服务.后面可以通过class\_start重启这些服务 |
| copy <src> <dst> | 复制文件,对二进制/大文件非常有用 |
| domainname <name> | 设置域名称 |
| enable <servicename> | 启用已经禁用的服务 |
| exec [ <seclabel> [ <user> [ <group> ]\* ]] |  |
| --<command> [ <argument> ]\* | fork一个进程执行指定命令,如果有参数,则带参数执行 |
| export <name> | 在全局环境中,将<name>变量的值设置为<value>,即以键值对的方式设置全局环境变量.这些变量对之后的任何进程都有效 |
| hostname | 设置主机名 |
| ifup <interface> | 启动某个网络接口 |
| insmod [-f] <path> [<options>] | 加载指定路径下的驱动模块。-f强制加载，即不管当前模块是否和linux kernel匹配 |
| load\_all\_props | 从/system，/vendor加载属性。默认包含在init.rc |
| load\_persist\_props | 当/data被加密时，加载固定属性 |
| loglevel <level> | 设置kernel日志等级 |
| mkdir <path> [mode] [owner] [group] | 在制定路径下创建目录 |
| mount\_all <fstab> [ <path> ]\* | 在给定的fs\_mgr-format上调用fs\_mgr\_mount和引入rc文件 |
| mount <type> <device> <dir>[ <flag> ]\* [<options>] | 挂载指定设备到指定目录下. |
| powerct | 用来应对sys.powerctl中系统属性的变化,用于系统重启 |
| restart <service> | 重启制定服务，但不会禁用该服务 |
| restorecon <path> [ <path> ]\* | 恢复指定文件到file\_contexts配置中指定的安全上线文环境 |
| restorecon\_recursive <path> [ <path> ]\* | 以递归的方式恢复指定目录到file\_contexts配置中指定的安全上下文中 |
| rm <path> | 删除指定路径下的文件 |
| rmdir <path> | 删除制定路径下的目录 |
| setprop <name> <value> | 将系统属性<name>的值设置为<value>,即以键值对的方式设置系统属性 |
| setrlimit <resource> <cur> <max> | 设置资源限制 |
| start <service> | 启动服务(如果该服务还未启动) |
| stop <service> | 关闭服务(如果该服务还未停止) |
| swapon\_all <fstab> |  |
| symlink <target> <path> | 创建一个指向<path>的符合链接<target> |
| sysclktz <mins\_west\_of\_gmt> | 设置系统时钟的基准,比如0代表GMT,即以格林尼治时间为准 |
| trigger <event> | 触发一个事件,将该action排在某个action之后(用于Action排队) |
| verity\_load\_state |  |
| verity\_update\_state <mount\_point> |  |
| wait <path> [ <timeout> ] | 等待一个文件是否存在,存在时立刻返回或者超时后返回.默认超时事件是5s |
| write <path> <content> | 写内容到指定文件中 |

动作列表用于创建所需目录，以及为某些特定文件指定权限等。  
AndroidO上支持的Command详见/system/core/init/builtins.cpp，如:

static const Map builtin\_functions = {

{"bootchart", {1, 1, do\_bootchart}},

{"chmod", {2, 2, do\_chmod}},

{"chown", {2, 3, do\_chown}},

{"class\_reset", {1, 1, do\_class\_reset}},

{"class\_restart", {1, 1, do\_class\_restart}},

{"class\_start", {1, 1, do\_class\_start}},

{"class\_stop", {1, 1, do\_class\_stop}},

...

### Services

Services代表一些Service.Service是一些在系统初始化时就启动或者退出时需要重启的程序.其格式如下:

service <name> <pathname> [ <argument> ]\*

<option>

<option>

...

不难发现,首先需要为服务定义名字,并指定程序路径,然后便是通过option来修饰服务.同样先来看一下示例:

#定义ueventd服务,设置服务为/sbin/ueventd

service ueventd /sbin/ueventd

class core#为其设置类名为core

critical#表明这是一个关键服务

seclabel u:r:ueventd:s0 #设置其安全上下文

#### Options

Options代表一些option.option用来修饰服务,决定了服务在什么时候运行以及怎样运行.AIL中提供了非常多的option,下面我们做个简单说明:

| **选项** | **解释** |
| --- | --- |
| console | 服务需要一个控制台. |
| critical | 表示这是一个关键设备服务.如果4分钟内此服务退出4次以上,那么这个设备将重启进入recovery模式 |
| disabled | 服务不会自动启动,必须通过服务名显式启动 |
| setenv <name> <value> | 在进程启动过程中,将环境变量<name>的值设置为<value>,即以键值对的方式设置环境变量 |
| socket <name> <type> <perm> [ <user> [ <group> [seclabel]]] | 创建一个unix域下的socket,其被命名/dev/socket/<name>. 并将其文件描述符fd返回给服务进程.其中,type必须为dgram,stream或者seqpacke,user和group默认是0.seclabel是该socket的SELLinux的安全上下文环境,默认是当前service的上下文环境,通过seclabel指定. |
| user <username> | 在执行此服务之前切换用户名,当前默认的是root.自Android M开始,即使它要求linux capabilities,也应该使用该选项.很明显,为了获得该功能,进程需要以root用户运行 |
| group <groupname> | 在执行此服务之前切换组名,除了第一个必须的组名外,附加的组名用于设置进程的补充组(借助setgroup()函数),当前默认的是root |
| seclabel <seclabel> | 在执行该服务之前修改其安全上下文,默认是init程序的上下文 |
| oneshot | 当服务退出时,不重启该服务 |
| class <name> | 为当前service设定一个类别.相同类别的服务将会同时启动或者停止,默认类名是default. |
| onrestart | 当服务重启时执行该命令 |
| priority <priority> | 设置服务进程的优先级.优先级取值范围为-20~19,默认是0.可以通过setpriority()设置 |

AndroidO上支持的Option详见/system/core/init/service.cpp，如：

static const Map option\_parsers = {

{"capabilities",

{1, kMax, &Service::ParseCapabilities}},

{"class", {1, kMax, &Service::ParseClass}},

{"console", {0, 1, &Service::ParseConsole}},

{"critical", {0, 0, &Service::ParseCritical}},

{"disabled", {0, 0, &Service::ParseDisabled}},

{"group", {1, NR\_SVC\_SUPP\_GIDS + 1, &Service::ParseGroup}},

{"ioprio", {2, 2, &Service::ParseIoprio}},

{"priority", {1, 1, &Service::ParsePriority}},

## 参考

[深入理解AIL语言及init.rc文件](https://www.jianshu.com/p/d08e1affd5ec)

# 属性系统

个人看来属性系统有一下四个优点，当然缺点也很明显，只能支持三种基本类型：string、int、boolean

* 全局：只要拥有对应的权限，就可以同步获取和修改
* 通用：在Java层，native层，shell层都可以获取和修改
* 初始化早：属性服务实在 init 进程中启动的，
* 使用简单：主要就两个方法 set 和 get

## 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

## Api

Systemproperties类在android.os下，但这个类是隐藏的，上层程序开发无法直接使用。其实用java的反射机制是可以使用这个类。何谓java反射机制，请自行研究学习，在此不做介绍。用JNI 的方式，可以绕过Systemproperties这个类，直接本地调用来实现创建、获取及修改系统属性。

至于native的接口，则是通过jni调用的底层的，详细可以查看android\_os\_SystemProperties.cpp就知道了，例如prop set就调用了jni的static void SystemProperties\_set函数，最终通过err = property\_set(key, val);调用底层的接口函数，底层的接口具体流程后面有讲解。

## 如何使用系统属性

### native

当编写本地应用程序时，可以使用 property\_get 和 property\_set 这两个API来读取/设置属性。要使用它们，我们需要 include cutils/properties.h，并链接 libcutils 库。

int property\_get(const char \*key, char \*value, const char \*default\_value);

int8\_t property\_get\_bool(const char \*key, int8\_t default\_value);

int64\_t property\_get\_int64(const char \*key, int64\_t default\_value);

int32\_t property\_get\_int32(const char \*key, int32\_t default\_value);

int property\_set(const char \*key, const char \*value);

int property\_list(void (\*propfn)(const char \*key, const char \*value, void \*cookie), void \*cookie);

以上就是 properties.h 中申明的所有方法，其中 property\_set 返回 0 表示执行成功，返回值 <0 表示失败。

### Java

java 层调用 /frameworks/base/core/java/android/os/SystemProperties.java 中的 set 和 get 方法即可设置和获取系统属性

public static String get(String key) {}

public static String get(String key, String def) {}

public static int getInt(String key, int def) {

public static long getLong(String key, long def) {}

public static boolean getBoolean(String key, boolean def) {}

public static void set(String key, String val) {}

public static void addChangeCallback(Runnable callback) {}

通过 JNI 最终调用的还是 /system/core/libcutils/properties.c 中的 property\_get 和 property\_set

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |

### Shell

Android toolbox 程序提供了两个工具： setprop 和 getprop 获取和设置属性。其使用方法：

getprop <属性名>

setprop <属性名><<属性值>

可以通过命令adb shell: getprop查看手机上所有属性状态值。

默认情况下，设置属性只会使 "init" 守护程序写入共享内存，它不会执行任何脚本或二进制程序。但是，您可以将您的想要的实现的操作与init.rc中某个属性的变化相关联.例如，在默认的init.rc中有：

# adbd on at boot in emulator

on property:ro.kernel.qemu=1

start adbd

on property:persist.service.adb.enable=1

start adbd

on property:persist.service.adb.enable=0

stop adbd

这样，如果你设置persist.service.adb.enable为1 ，"init"守护程序就知道需要采取行动：开启adbd服务。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Adb命令 |  | adb shell getprop xxxx | adb shell setprop xxxx  临时修改，不重启系统 |

### 件修改

|  |  |
| --- | --- |
| /system/build.prop | Pull/push要修改build.prop权限。可以改为644，重启生效。 |

### addChangeCallback

android-7.1.1\_r1/frameworks/base/core/java/android/view/WindowManagerGlobal.java

if (mSystemPropertyUpdater == null) {

mSystemPropertyUpdater = new Runnable() {

@Override public void run() {

synchronized (mLock) {

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

mRoots.get(i).loadSystemProperties();

}

}

}

};

SystemProperties.addChangeCallback(mSystemPropertyUpdater);

}

### 回调原理

frameworks/base/core/jni/android\_os\_SystemProperties.cpp

**static void** SystemProperties\_add\_change\_callback(JNIEnv \*env, jobject clazz)  
{  
 *// This is called with the Java lock held.* **if** (sVM == NULL) {  
 env->GetJavaVM(&sVM);  
 }  
 **if** (sClazz == NULL) {  
 sClazz = (jclass) env->NewGlobalRef(clazz);  
 sCallChangeCallbacks = env->GetStaticMethodID(sClazz, **"callChangeCallbacks"**, **"()V"**);  
 add\_sysprop\_change\_callback(do\_report\_sysprop\_change, -10000);  
 }  
}

### key前缀分类

系统属性根据不同的应用类型，分为不可变型，持久型，网络型，启动和停止服务等。

合法性检查

**bool** is\_legal\_property\_name(**const** std::string& name) {  
 size\_t namelen = name.size();  
  
 **if** (namelen < 1) **return false**;  
 **if** (name[0] == **'.'**) **return false**;  
 **if** (name[namelen - 1] == **'.'**) **return false**;  
  
 */\* Only allow alphanumeric, plus '.', '-', '@', ':', or '\_' \*/  
 /\* Don't allow ".." to appear in a property name \*/* **for** (size\_t i = 0; i < namelen; i++) {  
 **if** (name[i] == **'.'**) {  
 *// i=0 is guaranteed to never have a dot. See above.* **if** (name[i-1] == **'.'**) **return false**;  
 **continue**;  
 }  
 **if** (name[i] == **'\_'** || name[i] == **'-'** || name[i] == **'@'** || name[i] == **':'**) **continue**;  
 **if** (name[i] >= **'a'** && name[i] <= **'z'**) **continue**;  
 **if** (name[i] >= **'A'** && name[i] <= **'Z'**) **continue**;  
 **if** (name[i] >= **'0'** && name[i] <= **'9'**) **continue**;  
 **return false**;  
 }  
  
 **return true**;  
}

#### ro

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

prop\_info\* pi = (prop\_info\*) \_\_system\_property\_find(name.c\_str());  
**if** (pi != **nullptr**) {  
 *// ro.\* properties are actually "write-once".* **if** (android::base::StartsWith(name, **"ro."**)) {  
 LOG(ERROR) << **"property\_set(\""** << name << **"\", \""** << value << **"\") failed: "** << **"property already set"**;  
 **return** PROP\_ERROR\_READ\_ONLY\_PROPERTY;  
 }  
  
 \_\_system\_property\_update(pi, value.c\_str(), valuelen);  
}

root@KL300E:/data/property # setprop ro.test 1

root@KL300E:/data/property # setprop ro.test 2

setprop: failed to set property 'ro.test' to '2'

root@KL300E:/data/property # getprop ro.test

[ro.test]: [1]

生命周期：存在于内存上，手机一旦关机这些属性值，也不存在了

bullhead:/ # getprop ro.test

bullhead:/ # getprop | grep ro.test

1|bullhead:/ #

#### persist.

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

root@KL300E:/data/property # ls

persist.country.code

persist.dji.install.go

persist.hdmi.enable

其他类型的属性除了位于属性文件中的属性值之外，手机一旦关机这些属性值都会丢失，不能持久存在

#### net.

属性名称以“net.”开头，当设置这个属性时，“net.change”属性将会自动设置，以加入到最后修改的属性名。（这是很巧妙的。 netresolve模块的使用这个属性来追踪在net.\*属性上的任何变化。）

1|root@KL300E:/ # setprop net.test 0

root@KL300E:/ # getprop | grep net.test

[net.change]: [net.test]

[net.test]: [0]

root@KL300E:/ # setprop net.test2 2

root@KL300E:/ # getprop | grep net.test

[net.change]: [net.test2]

[net.test2]: [2]

[net.test]: [0]

#### ctrl.start/stop

属性“ ctrl.start ”和“ ctrl.stop ”是用来启动和停止服务。每一项服务必须在/init.rc中定义.系统启动时，与init守护进程将解析init.rc和启动属性服务。一旦收到设置“ ctrl.start ”属性的请求，属性服务将使用该属性值作为服务名找到该服务，启动该服务。这项服务的启动结果将会放入“ init.svc.<服务名>“属性中 。客户端应用程序可以轮询那个属性值，以确定结果。

#### 其他

全是虚拟机参数

dalvik.vm.

gsm.XX

init.svc.：服务控制参数

sys.usb.：usb相关

大部分前缀都可以随便选择的

### 权限鉴定

只有有权限的进程才能修改属性，要不随便写一个就改系统属性那当黑客也太容易了。权限相关定义在下面两个文件里：

system/core/init/property\_service.c

#### 定制

1. 设置了一个属性值，广播出来？.brocast.
2. 设置meta.

## 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.type

*user:性能好,Log/Debug信息少,相当于是正式版*

*//eng:Log/Debug信息相对多*

*//userdebug:debug强*

**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。

*/\*\* The end-user-visible name for the end product. \*/***public static final** String ***MODEL*** = *getString*(**"ro.product.model"**);

如小米的

C:\Users\key.guan>adb shell

sagit:/ $ getprop | grep product

[ro.boot.product.region]: [cn]

[ro.build.product]: [sagit]

[ro.product.board]: [msm8998]

[ro.product.brand]: [Xiaomi]

[ro.product.cert]: [MCE16]

[ro.product.cpu.abi]: [arm64-v8a]

[ro.product.cpu.abilist]: [arm64-v8a,armeabi-v7a,armeabi]

[ro.product.cpu.abilist32]: [armeabi-v7a,armeabi]

[ro.product.cpu.abilist64]: [arm64-v8a]

[ro.product.cuptsm]: [XIAOMI|ESE|02|01]

[ro.product.device]: [sagit]

[ro.product.first\_api\_level]: [25]

[ro.product.locale]: [zh-CN]

[ro.product.manufacturer]: [Xiaomi]

[**ro.product.model**]: [MI 6]

[ro.product.name]: [sagit]

*/\*\* The name of the overall product. \*/***public static final** String ***PRODUCT*** = *getString*(**"ro.product.name"**);  
  
*/\*\* The name of the industrial design. \*/***public static final** String ***DEVICE*** = *getString*(**"ro.product.device"**);  
  
*/\*\* The name of the underlying board, like "goldfish". \*/***public static final** String ***BOARD*** = *getString*(**"ro.product.board"**);

# ro.build.product is obsolete; use ro.product.device （旧代码ro.build.product，使用代码ro.product.device）

**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。

### 参数定制建议

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 原生定义 | 现状 | 修改意见 |
| 系统设置-》关于设备显示-》  产品名 | **ro.product.model：**The end-user-visible name for the end product. | 硬编码或者，没有 | 类似公司华为手机，实现属性ro.product.model |
| 打印在产品硬件印刷名：同上 | 同上 | 直接是ma；GL300A | 同上 |
| 上传到服务器产品名字：同上 | 同上 | 同上 | 同上 |
| 对外宣传的名字 | **无** |  | * 旧产品保留，新产品改为，加一个ro. \*\*.product. [**media**](http://dict.cn/media)   在系统设置-》关于设备显示-》增加一个显示 |
| App与系统之间代码标志名字 | **ro.product.device ：***The name of the industrial design.* | 使用**ro.product.name** | 旧产品保留，新产品改为原生定义**ro.product.device** |
|  |  |  |  |

ro.build.product，使用代码ro.product.device

/\*\* \*/

public static final String MODEL = getString("ro.product.model");

*/\*\* The name of the overall product. \*/***public static final** String ***PRODUCT*** = *getString*(**"ro.product.name"**);  
  
*/\*\* The name of the industrial design. \*/***public static final** String ***DEVICE*** = *getString*(**"ro.product.device"**);  
  
*/\*\* The name of the underlying board, like "goldfish". \*/***public static final** String ***BOARD*** = *getString*(**"ro.product.board"**);

## 源码分析

### frameworks

**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

### **bionic：设置属性**异步socket通信

bionic是一种 [C 标准库](https://zh.wikipedia.org/wiki/C%E6%A8%99%E6%BA%96%E5%87%BD%E5%BC%8F%E5%BA%AB)，由 [Google](https://zh.wikipedia.org/wiki/Google) 所开发的[自由软件](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E7%94%B1%E8%BB%9F%E9%AB%94)，用于 [Android](https://zh.wikipedia.org/wiki/Android) [嵌入式](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B5%8C%E5%85%A5%E5%BC%8F)系统上，采用 [BSD 授权条款](https://zh.wikipedia.org/wiki/BSD%E6%8E%88%E6%AC%8A%E6%A2%9D%E6%AC%BE)。Google 希望用它来取代 [glibc](https://zh.wikipedia.org/wiki/Glibc)，它的发展目标是达到轻量化以及高运行速度。

**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

|  |
| --- |
| 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？

### \system\core\init\

#### Property Service创建服务端socket

bullhead:/dev/socket # ls -al | grep property\_service

srw-rw-rw- 1 root root 0 1970-01-04 04:46 property\_service

**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);  } |

bullhead:/data/property # ls -al

total 40

drwx------ 2 root root 4096 1970-01-04 04:46 .

drwxrwx--x 45 system system 4096 1970-01-03 11:22 ..

-rw------- 1 root root 1 1970-01-04 04:46 persist.radio.adb\_log\_on

-rw------- 1 root root 5 1970-01-04 04:46 persist.radio.eons.enabled

-rw------- 1 root root 1 1970-01-04 04:46 persist.radio.ril\_payload\_on

-rw------- 1 root root 9 1970-01-04 04:46 persist.sys.dalvik.vm.lib.2

-rw------- 1 root root 1 1970-01-04 04:46 persist.sys.profiler\_ms

-rw------- 1 root root 3 1970-01-04 04:46 persist.sys.timezone

-rw------- 1 root root 9 1970-01-04 04:46 persist.sys.webview.vmsize

#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（根据key类型）

|  |
| --- |
| **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

# setprop ctl.start bootanim

　　　　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

### 开机动画情景分析

Android系统的开机动画是由应用程序bootanimation来实现的，它位于/system/bin目录下，bootanimation在init.rc中的定义如下：

1. service bootanim /system/bin/bootanimation
2. class core
3. user graphics
4. group graphics audio
5. disabled
6. oneshot

可见，由于设置为"disable"，该应用在init启动过程中是不会启动的，需要其他地方显示的调用才能启动。那是什么时候启动的呢？当SurfaceFlinger服务启动时，会修改系统属性值ctl.start，通知init进程启动bootanimation。

SurfaceFlinger调用了startBootAnim()启动了开机动画。该函数代码如下：

1. void SurfaceFlinger::startBootAnim() {
2. // start boot animation
3. property\_set("service.bootanim.exit", "0");
4. property\_set("ctl.start", "bootanim");
5. }

可见，将系统属性ctl.start的值设置为"bootanim"。

回到init进程的init.c的main函数中：

1. **int** main(**int** argc, **char** \*\*argv) {
2. **for**(;;) {
3. nr = poll(ufds, fd\_count, timeout);
4. **if** (nr <= 0)
5. **continue**;
6. **for** (i = 0; i < fd\_count; i++) {
7. **if** (ufds[i].revents & POLLIN) {
8. **if** (ufds[i].fd == get\_property\_set\_fd())
9. handle\_property\_set\_fd();
10. **else** **if** (ufds[i].fd == get\_keychord\_fd())
11. handle\_keychord();
12. **else** **if** (ufds[i].fd == get\_signal\_fd())
13. handle\_signal();
14. }
15. }
16. }
17. }

可以看到，init进程会使用poll机制来轮询事件，其中一个事件是系统属性值被修改。得到该事件后，会执行handle\_property\_set\_fd()，代码如下：

1. if(memcmp(msg.name,"ctl.",4) == 0) {
2. // Keep the old close-socket-early behavior when handling
3. // ctl.\* properties.
4. close(s);
5. if (check\_control\_mac\_perms(msg.value, source\_ctx)) {
6. handle\_control\_message((char\*) msg.name + 4, (char\*) msg.value);
7. } else {
8. ERROR("sys\_prop: Unable to %s service ctl [%s] uid:%d gid:%d pid:%d\n",
9. msg.name + 4, msg.value, cr.uid, cr.gid, cr.pid);
10. }
11. }

该函数会进一步执行handle\_control\_message()，传入的参数msg.name=ctl.start，msg.value=bootanim。

1. void handle\_control\_message(const char \*msg, const char \*arg)
2. {
3. if (!strcmp(msg,"start")) {
4. msg\_start(arg);
5. } else if (!strcmp(msg,"stop")) {
6. msg\_stop(arg);
7. } else if (!strcmp(msg,"restart")) {
8. msg\_restart(arg);
9. } else {
10. ERROR("unknown control msg '%s'\n", msg);
11. }
12. }

由于msg == "start"，handle\_control\_message进一步执行msg\_start（），且传入的arg参数等于bootanim。msg\_start代码如下：

1. static void msg\_start(const char \*name)
2. {
3. struct service \*svc = NULL;
4. char \*tmp = NULL;
5. char \*args = NULL;
7. if (!strchr(name, ':'))
8. svc = service\_find\_by\_name(name);
9. else {
10. tmp = strdup(name);
11. if (tmp) {
12. args = strchr(tmp, ':');
13. \*args = '\0';
14. args++;
16. svc = service\_find\_by\_name(tmp);
17. }
18. }
20. if (svc) {
21. service\_start(svc, args);
22. } else {
23. ERROR("no such service '%s'\n", name);
24. }
25. if (tmp)
26. free(tmp);
27. }

该函数首先调用service\_find\_by\_name()，从service\_list中查询要启动的服务是否有存在，若存在，返回服务的相关信息。因为init.rc中有bootanimation的定义，因此在init进程执行parse\_config()时，会将该服务添加到service\_list中，所以bootanimation应用是存在的。然后，如果找到了该服务，就调用service\_start启动服务。

到此，bootanimation应用就启动了。

### 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。**

## 小结

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)

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/)

## REF

[Android系统启动-概述](http://gityuan.com/2016/02/01/android-booting/)