

# Handler消息处理机制

未分类

---

Handler 用来线程间通信

## AsyncTask

1. 创建对象必须在主线程
2. 开启任务也必须在主线程

构造

1. 泛型3个

params : 执行任务的参数

progress : 进度

result : 返回结果

1. 五个方法

onPreExecute : 初始化，一般弹出进度条

doInBackground: 子线程，执行耗时任务，接受params，返回result

onPostExecute: 任务完成之后，关闭进度条，处理result

onProgressUpdate: 任务执行时的进度

所有方法都不许直接调用,能调用的更新进度

publishProgress(progress)

AsyncTask只能被执行一次，否则多次调用时将会出现异常

## Handler

1. Looper 循环者

使用prepare ( ) 提升为Looper

一条线程被提升为循环者，多了一个Message Queue, 使用loop()开始无限循环，从Message Queue不断拿去消息，如果没有就等待,放到Handler中去处理

## 2. Message 消息

存在于MessageQueue，通过Handler去发送到消息队列，Looper在拿出来交给Handler去处理

## 3. Handler 处理者

关联着当前创建的Looper，在任意位置发送消息，到Looper所在的线程的队列中，Looper将消息拿出来后在HandlerMessage中处理。

Handler消息类型

1. Runnable 也会被封装成一个Message然后发送

2. Message

发送的方法，

1. 空消息 延迟发送空消息 atTime

2. 发送Message 延迟发送Message atTime

3. 发送postCallback 延迟 atTime

取消延迟发送的

removeCallback(Runnable)

removeMessage(int what)

# Message

2个int类型的字段，1个object的字段，1个bundle,1个int字段的what区分消息类型