在Android中当加载大量图片时首先需要考虑的一个问题是如何避免OOM。为了保证内存的使用始终维持在一个合理的范围，通常会把移出屏幕的图片进行回收处理，此时垃圾回收器会认为你不再持有这些图片的引用，从而对这些图片进行GC。然而当某些图片被回收之后用户又将它重新滑入屏幕时，这时又会去重新加载一遍刚刚加载过的图片。这样频繁地处理图片的加载和回收不利于操作的流畅性，而内存和硬盘的Cache就会帮助解决这个问题，实现快速加载已加载过的图片。   
在缓存上，主要有两种级别的Cache：LruCache和DiskLruCache。 前者是基于内存的，后者是基于硬盘的。