

上面是OKHttp总体设计图，主要是通过Diapatcher不断从RequestQueue中取出请求（Call），根据是否已缓存调用Cache或Network这两类数据获取接口之一，从内存缓存或是服务器取得请求的数据。该引擎有同步和异步请求，同步请求通过Call.execute()直接返回当前的Response，而异步请求会把当前的请求Call.enqueue添加（AsyncCall）到请求队列中，并通过回调（Callback）的方式来获取最后结果。

一、okhttp类使用建造者模式来返回OkHttpClient 的对象（设置缓存，连接时间，代理等），如果要对okhttpclient进行配置，则使用new出来的对象进行配置

二、Request类通过builder去设置url,get/post/body/header等

三、通过okhttpclient.newCall()去new出一个Call的实现类RealCall，然后在去执行enqueue，

这个方法中使用okhttpclent的dispatche（调度）方法去获得dispatcher的对象，再去调用dispatcher的enqueue()方法

四、dispatcher中的enqueue方法先判断异步队列中的请求数量是否小于最大请求数，如果小于，就将请求保存到正在运行的请求队列，相反就保存在准备的队列中。

五、enquene方法中需要new 一个AsyncCall异步任务类传入构造方法,AsynaCall的父类实现了Runnable接口，在run()里执行execute()。

六、getResponseWithInterfaceChain()使用责任链模式调用拦截器

1. 第一步

创建OkhttpClient对象和Request对象，并使用builder设计模式进行配置数据

1. 第二步

获取call对象，执行通过操作或者异步操作

1. 第三步

RealCall.enqueue()方法获取dispatcher对象，dispatcher再去执行dispatcher.enqueue方法，将请求放到请求队列中。并且创建线程池。然后执行线程池

1. 第四步

执行线程池的running方法，在该方法中执行网络操作，在将请求结果返回