## 布局优化

重用布局文件，关键词include标签，merge标签。

ViewStub，在需要的时候才去加载布局。没有大小，没有绘制功能，也不参与布局，资源消耗很低，不影响性能。

## 内存优化

获取手机中分配给每个应用内存大小的方法是：

ActivityManager manager = (ActivityManager)getSystemService(Context.ACTIVITY\_SERVICE);

int heapSize = manager.getMemoryClass();

该方法返回的就是系统为每个应用分配的内存大小。

GC全称是：Garbage Collection。

节制的使用service，如果应用中需要Service来执行后台任务的话，一定注意只有放任务正在执行的时候才应该让service运行起来，当任务执行完毕后停止service的时候，要小心service停止失败导致的内存泄漏。当然也更加推荐使用IntentService，这种service最大的优点是后台任务执行结束自动停止。

当界面不可见的时候释放内存

避免在Bitmap上浪费内存

使用优化过的数据集合

尽量避免使用依赖注入

## 性能编码优化

**避免创建不必要的对象**：如果需要拼接一个长字符串，可以优先考虑使用StringBuffer或者StringBuilder来进行拼接，而不是用加号连接符，因为使用加号连接符会创建过多的对象，拼接的字符串越长，加号连接符的性能越低。

**静态优于抽象**：如果是调用一个对象中的某一个方法来完成一项通用的功能，可以将这个方法设置成静态方法。这个设置可以让程序的运行速度提高百分之15到百分之二十。

**对常量使用static final 修饰符**：

**使用增强型for循环语法**：

**多使用系统封装好的API:**系统封装好的api性能会更好，执行效率会更高，假如我们要实现一个数据拷贝的功能，使用循环的方式来对数组中的每一个元素进行遍历赋值可是可以的，但是我们也可以直接使用系统提供的System.arraycopy方法，这个方法能将执行效率提高好几倍。

**避免在内部调用getters和setters方法**：