**final** String url = **"https://www.baidu.com/img/bd\_logo1.png"**;  
Glide.*with*(**this**) //创建一个加载图片的实例  
 .load(url) //支持加载各种各样的图片资源，包括网络图片、本地图片、应用资源、二进制流、Uri对象等

.placeholder(R.drawable.***test\_image***) //添加占位图

.error(R.drawable.***error***) *//出现异常的时候显示的占位图*

.skipMemoryCache(**true**) *//禁用内存缓存*

.diskCacheStrategy(DiskCacheStrategy.***NONE***) *//禁用硬盘缓存*

* *Option*
* DiskCacheStrategy.NONE： 表示不缓存任何内容。
* DiskCacheStrategy.SOURCE： 表示只缓存原始图片。
* DiskCacheStrategy.RESULT： 表示只缓存转换过后的图片（默认选项）。
* DiskCacheStrategy.ALL ： 表示既缓存原始图片，也缓存转换过后的图片。

.into(**iv**); //不仅仅是只能接收ImageView类型的参数，还支持很多更丰富的用法

Glide.with()创建一个加载图片的实例。 🚶三步：with()->load()->into();最简单的使用方法；

内存缓存：

LRUC ache算法

Glide的图片加载过程中会调用两个方法来获取内存缓存，loadFromCache()采用LRU算法，loadFromActiveResources()采用弱引用

正在使用中的图片使用弱引用来进行缓存，不在使用中的图片使用LruCache来进行缓存的功能。

硬盘缓存：

.preload(); *//预加载图片 加载而不显示图片*

@Override  
**public void** onResourceReady(GlideDrawable resource, GlideAnimation glideAnimation) {  
 **iv**.setImageDrawable(resource);  
} //加载图片完成 显示图片的回调方法

**retrofit:**

动态的URL路径设置 @Path(**"name"**)

ps: <http://url.com/users/jackyang> 获取jackyang的信息

**public interface** IUser {  
 @GET(**"**users**"**)  
 Call<List<User>> getUser(@Path(**"name"**)String name); *//动态的URL路径设置*}

查询参数设置 @Query(**"name"**)

ps: [http://url.com/users?name=jackyang](http://url.com/users/jackyang) 获取jackyang的信息

**public interface** IUser {  
 @GET(**"**users**"**)  
 Call<List<User>> getUser(@Query(**"name"**)String name); *//动态的URL路径设置*}

源码：

动态代理：

在invoke方法里面，拿到所有的参数，注解信息然后就可以去构造RequestBody，再去构建Request，得到Call对象封装后返回。

ServiceMethod主要用于将我们接口中的方法转化为一个Request对象

**private** okhttp3.Call createRawCall() **throws** IOException {  
 Request request = **serviceMethod**.toRequest(**args**);  
 okhttp3.Call call = **serviceMethod**.**callFactory**.newCall(request);  
 **if** (call == **null**) {  
 **throw new** NullPointerException(**"Call.Factory returned null."**);  
 }  
 **return** call;  
}

性能优化：

1布局优化：

1. 减少布局的嵌套（减少了绘制的时间）
2. 采用较简单的viewgroup ps:LinearLayout FrameLayout
3. 采用<liclude>.<merge>标签
4. 用ViewStub按需加载布局;

2 内存优化

··总要防止内存泄漏

1. 静态变量导致内存泄漏
2. Bitmap导致内存泄漏
3. Cursor游标导致内存泄漏
4. 动画导致内存泄漏 （ps：动画没有在 onDestroy方法里取消 animator.cancel(), 导致view会被动画一直持有，而view持有Activity，导致Activity 无法释放）

**安卓里的线程和线程池：**

**AsyncTask(里面有采用线程池(总要是通过Executor来派生特定类型的线程池)):封装了Thread和Handler**

**package** com.yw.threaddemo;  
  
**import** android.os.AsyncTask;  
  
*/\*\*  
 \* Created by yw on 17/10/25.  
 \* author jackyang  
 \* com.yw.threaddemo  
 \*/***public class** AsyncTaskDemo **extends** AsyncTask<String, Integer, String> {  
  
 @Override  
 **protected void** onPreExecute() {  
 *//在ui线程中执行，ps：先弹一个加载框 表示你正在处理* **super**.onPreExecute();  
 }  
  
 @Override  
 **protected void** onPostExecute(String s) {  
 *//在ui线程中执行* **super**.onPostExecute(s);  
 }  
  
 @Override  
 **protected void** onProgressUpdate(Integer... values) {  
 *//当进度发生改变时，在ui线程中执行* **super**.onProgressUpdate(values);  
 }  
  
 @Override  
 **protected void** onCancelled(String s) {  
 *//在ui中执行，当任务被取消时执行* **super**.onCancelled(s);  
 }  
  
 @Override  
 **protected** String doInBackground(String... params) {  
 *//在子线程中执行 返回result onPostExecute得到回调的结果* **return null**;  
 }  
}

**new** AsyncTaskDemo().execute(**"yw"**); *//创建和执行task*

**注意事项：**

**AsyncTask必须在主线程里创建**

execute()必须在主线程里调用;

**IntentService:**

**采用了HandlerThread**

@Override  
**public void** onCreate() {  
 *//* ***TODO: It would be nice to have an option to hold a partial wakelock*** *// during processing, and to have a static startService(Context, Intent)  
 // method that would launch the service & hand off a wakelock.* **super**.onCreate();  
 HandlerThread thread = **new** HandlerThread(**"IntentService["** + **mName** + **"]"**);  
 thread.start();  
  
 **mServiceLooper** = thread.getLooper();  
 **mServiceHandler** = **new** ServiceHandler(**mServiceLooper**);  
}

**HandlerThread:**

**继承Thread，可以使用handler的Thread；run()方法里会**Looper.prepare()**创建一个消息队列，并且开启消息循环**Looper.*loop*();

**public class** HandlerThread **extends** Thread {

…

@Override  
**public void** run() {  
 **mTid** = Process.*myTid*();  
 Looper.*prepare*();  
 **synchronized** (**this**) {  
 **mLooper** = Looper.*myLooper*();  
 notifyAll();  
 }  
 Process.*setThreadPriority*(**mPriority**);  
 onLooperPrepared();  
 Looper.*loop*();  
 **mTid** = -1;  
}

…}

**安卓消息机制 Handler消息机制**

handler :

**public boolean** sendMessageAtTime(Message msg, **long** uptimeMillis) {  
 MessageQueue queue = **mQueue**;  
 **if** (queue == **null**) {  
 RuntimeException e = **new** RuntimeException(  
 **this** + **" sendMessageAtTime() called with no mQueue"**);  
 Log.*w*(**"Looper"**, e.getMessage(), e);  
 **return false**;  
 }  
 **return** enqueueMessage(queue, msg, uptimeMillis);  
}

enqueueMessage:将消息插入消息队列里；

IPC机制：

进程：一般指一个执行单元，例如一个应用。

线程: cpu的调度的最小单元。

·····进程可以包含多个线程。

安卓里进程间通信：一般采用binder或者socket

一个应用里创建多个进程：

在四大组件里指定 配置

创建私有进程

**android:process=":progress" 进程为包名+:progress**

**创建全局进程**

**android:process="cn.com.progeress" 进程为cn.com.progeress**

**二者区别：**

**其他应用不可以跟私有进程在同一个进程**

**其他应用可以通过ShareUID跟全局进程在同一个进程**

**序列化接口：**

**Serializable**

**Parcelable**

**二者的区别：**

**Serializable是java中的序列化接口**

**Serializable使用较简单，占用内存大**

**Parcelable是安卓中的序列化接口**

**Parcelable使用较复杂，占用内存小**

**一．Bundle：**

**Activity service** broadcast 通过Intent中传递Bundle数据，数据必须能够被序列化

二．文件共享：

注意线程同步问题，防止多个线程改同一个文件

三.Messenger:

底部的实现用到了binder

**public** Messenger(IBinder target) {  
 **mTarget** = IMessenger.Stub.asInterface(target);  
}

**四．Binder:**

**Aidl文件是系统会完美提供的一种实现binder的工具；**

**五．ContentProvider**