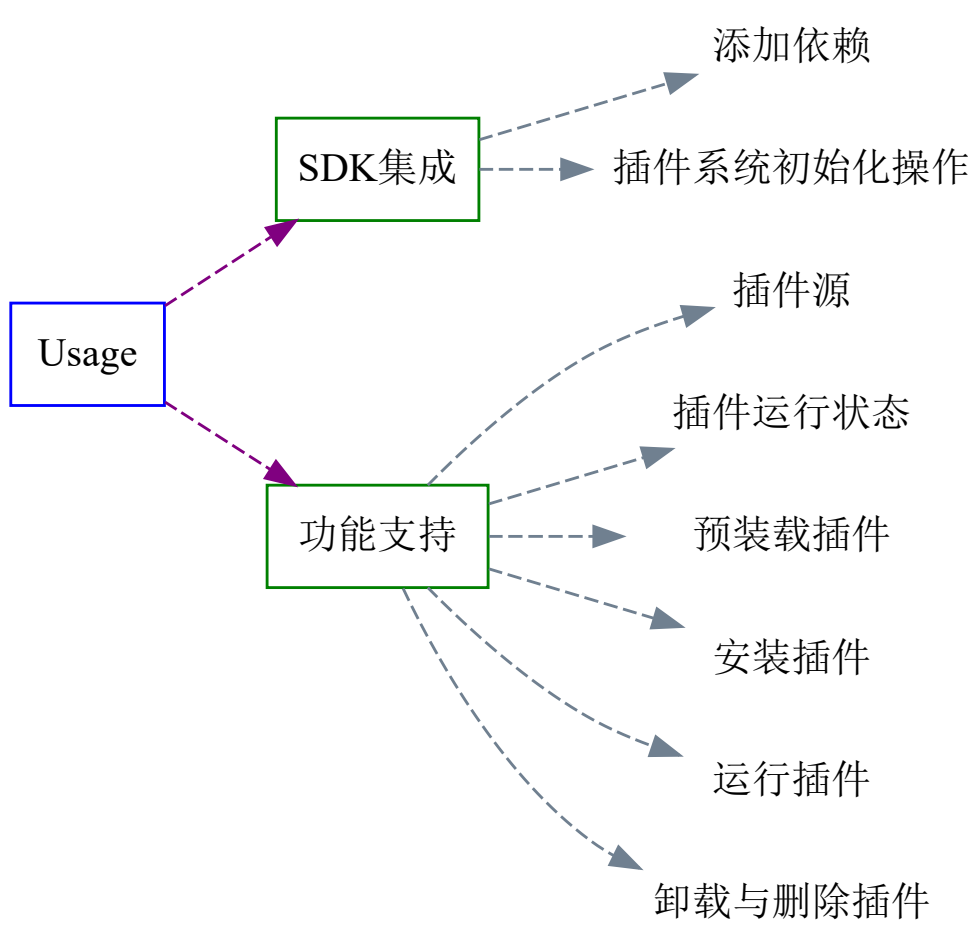


- Usage
 - Overview
 - SDK集成
 - 功能支持
 - 添加依赖
 - 插件系统初始化操作
 - 插件服务器配置
 - 本地插件
 - 预装载插件
 - 插件安装
 - 运行插件
 - 插件的运行状态
 - 卸载与删除插件

Usage

- Overview
- 添加依赖
- 插件系统初始化操作
- 插件服务器配置
- 本地插件
- 预装载插件
- 安装插件
- 运行插件
- 插件运行的状态
- 卸载与删除插件

Overview



上图是整篇内容的一个概览，主要划分成了系统使用前的**SDK集成**和使用时的功能支持。

SDK集成

部分主要时为了介绍怎么样去将**SDK**集成到你当前正在开发的系统中。在按照这部分内容完成所有的步骤之后就可以在当前开发的应用在使用插件管理系统提供的功能支持

功能支持

枚举了插件管理系统提供的关键功能，这些功能在下面都会有进一步的详细介绍在这里只是先说明每个功能实现的需求

- 插件源 关于插件系统中运行的插件来源和配置操作流程
- 插件运行状态 介绍插件在使用周期中的不同状态
- 预装载插件 获取插件中用于展示的信息
- 安装插件 将插件安装到插件运行环境中，为插件运行做准备
- 运行插件 运行指定已安装插件
- 卸载与删除插件 对已经弃用的插件进行对应的操作

添加依赖

项目在公司仓库的地址

添加管理系统的依赖，**Maven**构建的项目可以直接使用公司仓库中提供的**Maven**依赖配置对构建出来的**aar**进行依赖。但是因为在管理系统中预先注册了用于插件运行使用的各种组件信息和权限，所以需要在主模块的**POM**文件中增加如下的配置来将管理系统中创建的**AndroidManifest**文件进行合并操作。

```
<build>
  <pluginManager>
    <plugins>
      <plugin>
        <groupId>com.jayway.maven.plugins.android.generation2</groupId>
        <artifactId>android-maven-plugin</artifactId>
        <configuration>
          <!-- add the following mergeManifests option -->
          <mergeManifests>true</mergeManifests>
        </configuration>
      </plugin>
    </plugins>
  </PluginManager>
</build>
```

对于使用**Gradle**构建的项目，则需要在公司仓库中手动下载构建出来的**aar**然后进行本地依赖，因为**Gradle**构建的脚本默认支持**mergeManifests**操作，所以这里不需要增加额外的配置。

插件系统初始化操作

在依赖添加完成之后，需要再宿主程序合适的位置调用**api**进行插件管理系统的初始化操作。这部分的初始化分成**DroidPlugin**初始化和管理系统初始化两个部分。

DroidPlugin初始化依然沿用原有的代码，可选择在宿主程序中使用管理系统中提供的**PluginApplication**，也可以在合适的位置调用下面的两个接口

```
// 在宿主程序application.onCreate中调用
PluginHelper.getInstance().applicationOnCreate(Context context)

// 在宿主程序application.attachBaseContext中调用
PluginHelper.getInstance().applicationAttachBaseContext(Context context)
```

管理系统初始化需要调用下面的结果来完成

```
/**
 * @param appId 宿主程序ID
 * @param appver 宿主程序版本
 * @param market 宿主程序的市场渠道
 * @param uid 当前用户的uid
 */
DroidPlugin.init(Context context, int appId, String appVer, String market, String uid)
```

在调用上面的接口进行初始化操作的同时，也会向服务器发送请求获取对应的插件配置来更新当前系统的插件内容。



在创建插件的tab填入插件对应的信息之后，save完成插件的创建操作。



插件创建完成之后就可以在应用的插件创建列表中查看到。



在插件列表中点击对应的插件名称可以进入到该插件对应的版本列表中查看该插件已经创建了哪些版本的内容，同时也可以使用创建新版本的Tab来为该插件创建新的版本。

版本列表

创建新版本

插件包名

插件描述

插件ID 8

App的版本

App的版本

apkUrl

apk download url

icon

icon

渠道

渠道

OS

手机的系统

Debug UID-(uid不为空时，该插件只有该uid可以获取，支持多个用","号分隔)

uid不为空时，该补丁只有该uid可以获取

验证签名 ☐ 验证 ☒ 不验证

备注

☐ 启用 ☒ 停用

Save

在创建插件的新版本的时候需要填入对应的详细参数，在此之前，插件的ID在插件创建完成的时候已经分配好的。填入的参数如下：

1. 插件包名

2. 现在创建的该版本的插件将会使用在哪个版本的app上

3. apkUrl要填入的是插件apk下载链接，这个链接在使用工具上传apk之后可以获得

4. icon配置的是插件图标下载的链接，同样可以使用工具上传之后获得

5. 渠道配置当前插件应用于哪些渠道对应的应用

6. OS对应于手机的操作系统ROM

7. Debug UID 配置多个uid，只有这些uid才可以获取到该插件

8. 是否启动插件的签名验证

9. 备注填入的信息可以用于插件的预览时的特定信息展示

10. 是否启用插件可以配置该插件是否启用

最后保存上面配置的信息，该版本的插件就创建完成

App Plugin

dw_zengzhijian

App Plugin Manage

应用列表

插件列表


插件版本列表

插件版本列表

首页 / 插件版本列表

版本列表

创建新版本

插件版本	插件包名	插件ID	Version	apkUrl	icon	渠道	OS	Uid	验证签名	是否启用	备注	更新时间	用户
17	com.qihoo.wxclear	8	1.0	http://makefriends.bs2dljy.com/wxclear.apk					true	true		2016/10/18 上午10:26:08	dw_zengzhijian

当在插件版本列表中看到刚刚配置的插件时就说明该插件的创建操作已经完成。

本地插件

插件管理系统除了可以在后台配置应用对应的插件配置信息从而来使用对应的插件之外，同样会支持直接使用存放于手机本地的插件。本地插件的使用并不需要像之前那样繁琐的配置过程，在第一次使用该插件的时候只需要将其对应的文件保存路径作为参数传入对应的接口中。本地插件被使用过一次之后，就会被直接保存在系统中而不需要再次从原来的路径去获取该插件。

```
// 预加载本地插件
DroidPluginManager.instance().preloadPluginFromPath(PLUGINS_PATH);

// 安装本地插件
DroidPluginManager.instance().installPluginFromPath(PLUGINS_PATH)
```

调用上面的两个接口都可以将PLUGINS_PATH路径下的本地插件加载系统中，差别只是前者在加载的时候对插件执行的是预装载的操作从而获得插件用于展示的信息，而后者在执行完成的时候插件已经被安装在系统中可以直接使用。

预装载插件

在插件使用的时候可能会遇到这样的一种情况，当前系统拥有多个插件需要展示出来供用户进行选择。而为了获取到这些插件用于展示的信息就需要对插件进行预装载。在后台创建插件的时候已经填入了插件用于展示的一些信息(icon/desc)，所以在这个步骤其实可以直接拿来使用的。但是在目前的处理中，考虑到从网络下载icon的效率可能没有直接从apk中直接解析高，所以目前只有desc字段会被使用到，其他用于展示的参数都来自于插件APK的解析。预装载操作完成之后，可以获得插件对应的icon/label用于展示。

```
1. DroidPluginManager.instance().preloadPlugin(String packageName)
2. DroidPluginManager.instance().preloadPluginFromPath(String path)
```

对于插件的预装载操作系统提供了两个不同的接口，第一个接口用于预装载所有已经存在于系统的中插件，这些插件包括了服务器配置的插件和本地插件，执行返回的结果是该包名对应插件预装载之后创建出来的PlugInfo对象；第二个接口专门服务于本地配置的插件，参数传入的是一个本地插件存放路径，执行的结果是该路径下所有插件预装载之后生成的PlugInfo列表。在预装载操作完成只有，可以使用插件的icon/label/desc进行插件的展示。

插件安装

当前的插件管理系统是基于360的DroidPlugin开发出来的，插件的安装逻辑基本上也是沿用了原本的代码逻辑。因为系统使用的所有插件最初的形态都是一个apk文件，插件安装的目的是对该文件进行解析获取其中在插件运行环境需要用到的信息。和预装载插件提供的接口相同，系统中同样针对于已存在的插件和本地插件提供了两个不同的安装接口。

```
1. DroidPluginManager.instance().installPlugin(String packageName)
2. DroidPluginManager.instance().installPluginFromPath(String path);
```

插件安装完成之后，该插件运行时需要用的信息已经被解析到当前系统中，此时插件已经处于一个可以运行的状态。

运行插件

在插件安装完成之后，可以在需要的使用调用下面的接口运行指定的插件完成对应的功能

```
DroidPluginManager.instance().startPlugin(String packageName)
```

传入的参数是对应插件的包名，这个接口内容执行的也是一个常规启动流程

```
PackageManager pm = context.getPackageManager();
Intent intent = pm.getLaunchIntentForPackage(packageName);
intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK)
context.startActivity(intent);
```


插件的运行状态

插件在使用的过程中会存在不同的状态，这些状态都统一封装在了插件对应的`PlugInfo`对象中。

```
enum STATUS{
    NONE, // 插件创建初始状态
    PRELOAD, // 插件预装载之后的状态
    INSTALLED, // 插件安装之后的状态
    RUNNING // 插件正在运行中
}
```

卸载与删除插件

插件使用一段时间之后，可能会因为某些原因而被弃用，系统提供了两种不同类型对插件弃用的操作。第一种类型是卸载插件。卸载操作会将插件的安装信息进行删除而保留下来一下基本信息，这个功能针对于当前用户不希望再使用该插件的功能但仍然希望将该插件保留再自己的插件列表中当再次需要使用的時候再进行安装，省去查找和下载插件的麻烦；第二种类型是删除插件。在删除操作执行完成之后，该插件在系统中存在的所有信息都会被清除干净。

```
// 卸载插件
DroidPluginManager.instance().uninstallPlugin(String packageName)

// 删除插件
DroidPluginManager.instance().deletePlugin(String packageName)
```

