1. 使用源生的ThreadPoolExecutor+Runnabel+Handler；
2. 三个类：RemoteService，RequestCallback，RequestParameter； callback是处理回调的类，其中有两个方法onSuccess和onFail。Parameter则是处理接口参数。Service来发起请求，会创建一个request放到DefaultThreadPool的一个线程中执行。

使用httpUrlConnection来请求。本来最初是想用HttpClient的，但是因为过时了，看着划掉的线非常难受，所以就不考虑HttpClient了。本来已经是无法使用HttpClient了，如果还是有小伙伴想要去使用的话，那么AS中

在对应的Module下的build.gradle中加入：

android{ useLibrary 'org.apache.http.legacy'}

即可。

开发前问题：

1. 首先，http的最基本结构和请求方式（重要）必须要理解，并且能够熟练使用和了解其机制。
2. 要对ThreadPoolExecutor有一定的了解。对于本次实验与编程，此项是对自己技能的一个提升。必须掌握。
3. 对于封装有一定的了解。为什么这么封装，不能盲目的进行编码，不要想着一下子就能封装好一个网络框架。先编写一个V1.0。后续进行改进。

目标：完成一个httpClient为基础的网络框架。V1.0；并放到github上。Tip：进度需要每日更新一点到github上。能做多少是多少。