### 2.5 Handler

* 1.子线程一定不能更新UI吗？

这个问题要回答2个要点：
第1个要点：是否有些控件支持在子线程更新UI呢？比如：SurfaceViw 第2个要点：在Activity的onResume()生命周期函数之前是可以在子线程中更新UI的。

* 2.给我说说Handler的原理。

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/huhx/p/handlerTheory.html)

* 3.Handler导致的内存泄露你是如何解决的？

**Handler导致内存泄漏的原因是**：非静态内部类持有外部类的引用，导致外部类在没有被使用的时候，迟迟不能被回收，从而导致内存泄漏。即非静态Handler内部类持有外部Activity的引用，导致外部Activity退出/销毁的时候，它迟迟不能被回收，最终导致Activity的内存泄漏。 **解决方法**：将Handler类声明为静态，如果Handler需要访问外部类Activity的成员变量或者成员方法，可以用弱引用的方式解决。

* 4.如何使用Handler让子线程和子线程通信？
* 5.你能给我说说Handler的设计原理？

[4~5题答案](https://blog.csdn.net/ClAndEllen/article/details/79343538)

* 6.HandlerThread是什么 & 原理 & 使用场景？

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/ClAndEllen/article/details/79346492)

* 7.IdleHandler是什么 & 原理？

[点击查看答案](https://www.jianshu.com/p/a1d945c4f5a6)

* 8.一个线程能否创建多个Handler,Handler和Looper之间的对应关系？

一个线程可以有多个Handler，但是一个线程只能有一个Looper，一个MessageQueue。因此它们之间的关系是一个线程只能有一个Looper,一个MessageQueue,多个Handler。

* 9.为什么Android系统不建议子线程访问UI？

首先，UI控件不是线程安全的，如果多线程并发访问UI控件可能会出现不可预期的状态

那为什么系统不对UI控件的访问加上锁机制呢？

缺点有两个：

加上锁机制会让UI访问的逻辑变得复杂; 锁机制会降低UI访问的效率，因为锁机制会阻塞某些线程的执行;

* 10.Looper死循环为什么不会导致应用卡死？

[点击查看答案](https://www.jianshu.com/p/cfe50b8b0a41)

* 11.使用Handler的postDealy后消息队列有什么变化？

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/qingtiantianqing/article/details/72783952)

* 12.可以在子线程直接new一个Handler出来吗？

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/jingmo0319/p/5730963.html)

* 13.Message对象创建的方式有哪些 & 区别？

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/dfskhgalshgkajghljgh/article/details/52672115)