



链滴

# Android源码：Binder机制（二）

作者：[wind](#)

原文链接：<https://ld246.com/article/1444574474115>

来源网站：[链滴](#)

许可协议：[署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>  
之前的这篇博文排版有问题。。重新写一下。。当复习了==&nbsp;

</p>

<p>  
<br />

</p>

<p>

上次说到Binder的BpBinder是客户端的Proxy，这回我们看看BpBinder是如何具体地与Binder设交互。

</p>

<p>  
接着上次提到的main()函数

</p>

<p>  
<br />

</p>

```
class="prettyprint lang-java">MediaPlayerService::instantiate()
{
    defaultServiceManager()-&gt;addService(String16("media.player"),new MediaPlayerService(
);
}
```

</pre>

<p>  
这里是添加一个服务了，已知defaultServiceManager是一个BpServiceManager对象，即和BpBi der有关。

</p>

<p>  
virtual status\_t addService(const String16& name, co st sp&|Binder& service){

```
....
    status_t err=remote()-&gt;transact(ADD_SERVICE_TRANSACTION, data, &reply);
}</pre>
```

</p>

<p>

remote()指向的就是BpBinder，终于出现了，这里是让BpBinder去传输数据吗？

</p>

<p>

其实这个函数最终是由IPCThreadState来调用，IPCThreadState是每个线程特有的一个对象，每个PCThreadState对象都有一个mIn，mOut，分别用来接收Binder数据和发送Binder数据，这里听起来是不是合理？用每个线程都存在的一个对象来实现线程之间的交互，包括和Binder的交互。

</p>

<p>

发送和接收的具体函数呢，就是read()和write()来实现的。

</p>

<p>

其中，接收到的数据采用switch(case)的方式，对不同类型的命令来进行不同的处理。

</p>

<p>

<br />

</p>

<p>

看到书中还有很多关于Binder的内容，但是自己一直都消化不来。。包括BBinder，ServiceManag r，AIDL这些，可能以后如果有涉及到系统的编程会更懂一些吧！

</p>

```
<p>
  <br />
</p>
<p>
  <br />
</p>
<p>
  <br />
</p>
<p>
  <br />
</p>
```