

58一面

1. 四大组件
2. Activity A 启动 Activity B，再退出B，它们的生命周
3. MainActivity的启动模式是什么，为什么这么设计？
4. Service启动方式
5. LeakCanary原理
6. synchronized修饰实例方法和静态方法的区别
7. App会初始化几次application
8. 垃圾回收的策略，环形引用问题，GcRoots
9. HashMap 和 ArrayMap的区别
10. 8.0对前台服务的限制，通过什么来解决的
11. scheme跳转
12. armeabi 兼容性，市场上常见的架构
13. App打包流程
14. 包体积优化
15. JsBridge相关
16. App安全性，so的安全性
17. Crash处理，常见Crash，如何检测空指针（静态工具扫描？），如何处理第三方和nativeCrash
18. 市场上的其它跨平台方案

58二面

1. 聊项目
 - a. 文章详情页优化
 - b. 权限请求库
 - c. 视频播放模块

小猿搜题

1. 抽象类和接口的区别
2. Java GC
3. Handler机制介绍，内存泄漏
4. 广播和EventBus的优劣
5. 按奇偶排序数组

iHandy一、二面

1. Activity的生命周期， onSaveInstSate的触发条件，杀死进程之后也能恢复？
2. Activity和Fragment的通信

3. 讨论双检索机制，Volatile原理
4. Builder模式和普通方式的区别（Builder更加安全）
5. n个长度的小写字母破解密码
6. 为什么要跳槽
7. 在同事之间发生争执，批评的时候你是怎么表现的
8. 你想要去的公司，你期望的工作环境
9. 你遇到最大的压力，困难是什么

滴滴一面

1. 抽象类和接口的区别
2. 重写和重载的区别
3. Serializable, id问题, Parcelable, 本地持久化操作
4. hashCode和equals的关系
5. Integer缓存问题（-128-127）
6. Handler机制，内存泄漏问题，Handler推荐使用obintMessage的原因，多对一关系，紧急消息如何插入
7. i++的线程安全操作，解决它的办法
8. float、double类型计算
9. JsBridge的通信原理
10. 双亲委派模型
11. 对于Context的理解，应用到的设计模式
12. 下拉状态栏对activity生命周期的影响，还有哪些（Dialog，Toast），为什么
13. 如何停止一个线程
14. BlockCanary原理
15. 夜间模式，new出来的View如何实现的（遍历View树的时候可以遍历到）
16. RxJava背压
17. 项目架构

滴滴二面

1. 夜间模式相关 如何保证资源正确（编译时报错）
2. 文章详情页优化可以通过push来更新资源
3. Handler延迟消息原理
4. 适配器模式，Adapter
5. MVP模式的优势，解决了哪些问题
6. JSBridge通信原理
7. synchronized锁是公平锁还是非公平锁
8. 单例模式，Volatile关键字的作用，重排序指的是啥
9. 两个栈模拟一个队列

字节-懂车帝一面

1. 介绍Handler机制，Handler延迟消息实现原理，idHandler原理
2. Handler无参构造函数，它是如何和Looper关联起来的
3. View的绘制流程
4. MeasureSpec，与LayoutParams的对应关系，什么场景下用UNSPECIFIED
5. DecorView的父类是什么(ViewRootImpl)
6. ViewRootImpl，invalidate执行的步骤
7. 事件分发流程介绍
8. 分析自定义ScrollView的事件分发过程
9. View动画、属性动画的原理，与其它View有约束的时候是怎么变化的
10. 插值器、估值器、执行时间之间的关系
11. 泛型擦除之后，json是怎么获取泛型信息的
12. HashMap的get方法执行步骤
13. hashCode和equal的关系
14. 二叉树层序遍历

字节-懂车帝二面

1. OKHTTP的源码分析，异步执行的步骤，拦截器链
2. RxJava操作符，zip，flatMap，线程转换操作符；设置了多个线程转换，第几个管用，为什么
3. Retrofit的设计模式，动态代理，能不能代理抽象类
4. 作者关注同步实现
5. RecyclerView局部刷新，DiffUtil，List<Object> payloads为啥是List类型，三级缓存实现，如何修改某一个ViewHolder中具体的值，避免闪烁
6. JsBridge桥接原理
7. SurfaceView和TextureView的区别
8. TextureView的CallBack?
9. 视频播放View层是怎么做的，各个View上的功能层级是怎么分布的
10. 怎么获取帧率，fps60帧，列表卡顿优化
11. 如何获取卡顿堆栈
12. 屏幕刷新机制，16ms的刷新机制，刷新的是啥，要不要走measur、layout、draw流程
13. 启动优化，并发初始化后有关联的任务怎么处理，一个任务完成之后如何去通知另一个任务
14. Java内存模型，GC roots，栈帧结构
15. LeackCanary原理
16. 夜间模式介绍
17. 有向无环图两个节点之间的最短路径
18. 反转链表

