

最新 Android 面试点梳理，我收藏了你呢？

由 Xnip 截图

百度（健康部门）：

1. hashmap原理，hash碰撞
 2. service和thread的区别
 3. java 垃圾回收机制，可达性分析算法
 4. retrofit原理
 5. 嵌套滑动机制
 6. kotlin协程
 7. 对Google jetpack组件的了解
 8. 对flutter的了解
- 总结：对kotlin，mvvm和flutter不了解

好未来：

1. 类加载机制
 2. EventBus原理（粘性事件，内部代码实现细节）
 3. view的绘制流程
 4. http和https协议
 5. UI性能问题的定位
 6. Activity的优化？？？
 7. 异步任务的处理？？？
 8. 列表展示对于大数据量的处理？？？
 9. 本地数据处理存和取的优化
 10. 一个类被加载后，分配给该类的内存会不会再变化？
- 总结：整体感觉不太好，面试问的问题较奇怪

慧聪网：

1. EventBus原理
2. 其他和技术毫不相关的问题。。。无语

字节跳动-西瓜视频

第一面：（围绕项目来提问）

1. 夜间模式，官方的实现方式
2. 内存占用的优化（fragment的销毁），内存泄漏的优化（用了哪些工具），线上内存泄漏的检测机制，leakCanry对于内存泄漏的收集
3. GC算法有哪些，可达性分析算法（gcroot怎么选）
4. 列表滑动优化的检测（项目中的耗时方式分析）
5. 触摸事件的分发和处理（两个ListView嵌套滑动，PS:用两个ScrollView替代去理解触摸事件冲突的解决方式）
6. TextureView和SurfaceView的区别
7. 手写单例并解释设计意图
8. 算法：从整型数组中找出两数比较的下标

第二面：

1. string，stringBuilder和StringBuffer的区别
2. hashCode和equals的关系
3. GC和垃圾回收机制
4. 四种引用，对虚引用的了解
5. Java中wait，notify，notifyAll
6. 多线程，多线程锁，多线程锁的优化，多线程锁的优化

6. fragment为什么不构造器去传值，fragment的销毁
7. activity的四种模式，intent的flag标签
8. View的绘制流程，子View的测量
9. 滑动冲突场景的解决
10. onDraw和draw的区别
11. SVG图片的绘制
12. camera的使用
13. canvas-Path的方法有哪些， canvas-PorterDuff.Mode，绘图层级
14. 属性动画，插值器，估值器，属性动画的原理，没有属性时的解决方案
15. eventbus的原理，粘性事件
16. 内存泄漏的常见场景，检测方式
17. rxJava，map和flatMap的区别，返回值的区别
18. kotlin携程

- 总结：二面对基础答的很不好

滴滴

1. Retrofit的优势，OKHTTP的优势，Volley对于轻量和密集的实现原理
2. RxJava的常用操作符，map和flatMap的区别
3. glide优势，缓存实现
4. OKHTTP的网络请求实现原理
5. 内存优化，内存占用优化和内存泄漏优化，列表滑动优化
6. RelativeLayout为什么比LinearLayout耗时，只有一个子View时的性能表现，约束布局的实现原理
7. Java四种引用
8. leakcanry的原理，如何检测fragment的泄漏和View的泄漏
9. GC是什么时候触发的

百度（移动端研发部）

1. 快速排序，二分查找，判断链表有没有环，判断两个链表是否有交叉点，int数组中前m大的数
2. hashmap原理，红黑树结构，初始长度为2的次幂，扩容条件，线程不安全的结果
3. SparseArray原理，与hashmap的对比，查找效率对比
4. wait和notify，使用注意事项
5. 对字节码操作的了解
6. 插件化原理，ClassLoader，双亲委派
7. 自定义一个宽度自动换行的View
8. 内存优化，滑动优化
9. LeakCanary原理
10. 项目中的负责模块

- 总结：常见算法掌握的太差

快手面试

一面

1. 内存优化，卡顿优化，虚拟内存和物理内存
2. hashCode和equals
3. 双亲委派
4. StringBuilder和StringBuffer的区别
5. tcp三次握手，常见错误码
6. fragment为什么不用构造器去传值
7. 两种序列化的方式
8. 一个进度条的自定义View实现场景
9. TextureView和SurfaceView的区别
10. 算法：求两个View的第一个parent
11. recyclerview三级缓存
12. 自己实现一个图片加载库
13. Handler原理，ThreadLocal，Handler延迟消息的实现

14. 手写单例模式

二面

(部分忘记了)

1. 内存优化，卡顿优化
2. recyclerview三级缓存
3. FutureTask, get()方法的实现原理，手写实现get()方法
4. 两个页面之间的通信方式
5. 两个Activity的传值方式
6. 两个页面复用一张图片
7. 常见的内存泄漏
8. 算法：求有序数组对调后最小的一个对调点，要求时间复杂度最低

三面

1. 项目中做的有成绩的东西，解决过的疑难问题（围绕项目来问）
2. 场景：网络请求的取消（Retrofit和Okhttp）
3. 算法：合并两个有序数组，要求合并后的数组也是有序，时间复杂度最低
4. Handler延迟消息的实现
5. 自己实现一个ANR机制
6. recyclerview和listview的对比，recyclerview三级缓存
7. 图片内存占用大小的计算
8. 多进程之间的SharedPreferences

- 总结：算法太弱，网络部分不太熟，对一二面的结果也没总结

小米

1. 项目问题：介绍做的较难的功能，改功能的架构设计
2. Binder通信原理，跨进程中的数据拷贝过程，为什么使用Binder通信
3. 算法：进制转换，IP地址判断

腾讯视频

1. java异常处理机制，Runtime异常，了解自己的代码风格
2. 算法：生成长度为n的int型随机数组，数组元素范围为0~n-1，每个元素都是唯一的。只使用基本数据类型。（不用无重复集合辅助）
3. 版本号比较，版本号格式为4段式(x.x.xx.x)，最长4段，最短1段，每段取值范围0~999，不可为空。给定版本号v1和v2，v1>v2返回1，v1<v2返回-1，否则0，版本号由数字和.构成。如：
1.7.3和1.8.2，返回-1
1.7.23和1.7.3，返回1
1.1和1.1.0，返回0
1.2和1.0.2，返回1
1.1和1.1.0.1 返回 -1
4. 对单元测试的了解
5. hashmap的原理，key-value为null时的存贮，扩容原理，和hashtable的区别
6. 序列化，Parcelable
7. 对kotlin的了解，kotlin协程，项目中的使用
8. 四种引用
9. 对一段长代码的优化

```
if(v1 && v2 && v3 && v4 ...){  
  
}
```

10. 对线程池的了解以及使用，有什么优点，java中线程池的创建，线程池的大小
11. 抛物线动画的实现
12. Handler机制
13. 项目的架构和设计，项目中负责的模块，你是怎么设计的？为什么使用这样的设计？模块中的技术选型的原因？项目中解决的难题。
14. 对Flutter的了解
15. EXOplayer的选型，和其他播放器的对比，对ijkPlayer的了解
16. 个人擅长的点，喜欢的方面
17. 性能优化：内存优化和列表卡顿优化操作

- 总结：面试官说基础没问题，但是项目无亮点，性能优化很常规，另外地点在深圳

掌阅科技

一面

1. 对自定义View的了解
2. getTop值的坐标系，和getY的区别，scrollY是什么，改变了什么？setTransY改变了什么？
3. 事件分发流程，给一个场景去分析这个过程，move事件的传递过程，事件分发源码，实现过程
4. 100 * 100的ViewGroup中右上角放置10 * 10的View，把这个view放到1000 * 1000的位置能否看得到？为什么？View的可视边界怎么判断
5. Canvas的绘制流程，超出view大小的绘制过程
6. RecyclerView的三级缓存，为什么要设计屏幕内和屏幕外的缓存？
7. HashMap的原理
8. 线程并发安全类

- 总结：对于view的坐标系理解不足

二面

1. 项目问题：做了什么工作，负责的模块，该模块的架构和设计
2. 性能优化，内存优化，卡顿优化
3. 内存泄漏的常见案例，对内部类的了解，和静态内部类的区别
4. view的绘制流程
5. draw, onDraw, dispatchDraw, drawChild的区别，调用关系
6. 介绍一下项目中复杂模块的设计
7. 对retrofit的了解，和okhttp的对比，优点
8. okhttp相对于传统网络请求的有点，对拦截器的使用

1. hashCode和equals的关系？重写equals时，需要重写hashCode吗？
2. 对HashMap的了解，对SparseArray/ArrayMap的了解
3. Java中的wait, notify, notifyAll了解
4. java的四种引用，对LeakCanary的了解
5. Fragment为什么不用构造器去传值？
6. 属性动画中插值器和估值器的区别？没有对应属性时的解决办法？
7. Handler延迟消息机制的实现原理
8. 对多进程的了解，对Binder通信的了解
9. 需求功能：WebView和RecyclerView嵌套滑动怎么处理？
10. 有没有做过性能优化的工作？
11. 新技术：对MVVM的了解，对组件化的了解