1. **数据库内外网交换怎么做的，如果交换给你做，你怎么做**

方案一

           1.外网需要同步的表加上触发器，保存在临时表。

           2、task定时导出临时表记录,修改已导出记录的状态,上传到类似ftp目录上。  
           3、内网task通过连接Ftp取下文件,将记录导入到内网临时表,后台task通过调用存储过程解析数据

方案二

             1、编写应用路由程序，实现内外网通讯。  
             2、获取外网数据变革，转换为SQL脚本，由应用路由同步传输进入内网机器。  
             3、执行SQL脚本，更新内网数据。

1. **Linux修改权限的命令是什么，你对Shell编程了解多少，通常用来做什么**

 查看linux文件的权限：ls -l 文件名称  
查看linux文件夹的权限：ls -ld 文件夹名称（所在目录）  
修改文件及文件夹权限：  
sudo chmod -（代表类型）×××（所有者）×××（组用户）×××（其他用户）

r 表示可读取，w 表示可写入，x 表示可执行

hmod abc file   
其中a,b,c各为一个数字，分别表示User、Group、及Other的权限。   
r=4，w=2，x=1   
若要rwx属性则4+2+1=7；

shell应用

1．Node自动重启

2.利用crontab（定时处理命令）+shell实现每天对数据库备份：

0 6 \* \* \* backup

backup.sh

#!/bin/bash

# 数据库认证

user=""

password=""

host=""

db\_name=""

# 备份路径

backup\_path="/path/to/your/home/\_backup/mysql"

date=$(date +"%d-%b-%Y")

# 设置导出文件的缺省权限

umask 177

# Dump数据库到SQL文件，**mysqldump命令**是[mysql](http://man.linuxde.net/mysql)数据库中备份工具，用于将MySQL服务器中的数据库以标准的sql语言的方式导出，并保存到文件中。

mysqldump --user=$user --password=$password --host=$host $db\_name > $backup\_path/$db\_name-$date.sql

# 删除30天之前的就备份文件

find $backup\_path/\* -mtime +30 -exec rm {} \;

1. **设计数据库表时是否用到三范式？**

三范式：

第一范式（1NF）：符合1NF的关系中的每个属性都不可再分，实际上，1NF是所有关系型数据库的最基本要求

第二范式（2NF）满足第一范式,表中的字段必须完全依赖于全部主键而非部分主键。其他字段组成的这行记录和主键表示的是同一个东西，而主键是唯一的，它们只需要依赖于主键，也就成了唯一的

第三范式（NF）满足第二范式，非主键外的所有字段必须互不依赖，就是数据只在一个地方存储，不重复出现在多张表中，可以认为就是消除传递依赖

需要权衡代价，不一定要完全遵从三范式，使得表结构没有冗余。

第一，如果在设计的时候，已经明确地知道这个系统的数据量不会太大，比如一个中学的图书管理系统，最多有5万条书本的数据，过去一个月里借阅记录不会超过1千条。也就是说，表之间的关联代价不会太高，那么用“三范式”的原则是必需的。毕竟三范式能避免数据冗余带来的更新插入上的“需要同时多表里相同字段”的麻烦。

第二，如果表的数据量很大，我们可能就需要冗余数据。在订单流水表里，同时放入用户邮件地址和商品名的字段。

1. **假设一个a类变到b类，那么你用适配器模式怎么完成**

①、类适配器——通过继承来实现适配功能

1. **public** **class** AdapterDemo {
2. **public** **static** **void** main(String[] args) {
3. Ps2 p = **new** Adapter();
4. p.isPs2();
5. }
6. }
8. **interface** Ps2 {
9. **void** isPs2();
10. }
12. **interface** Usb {
13. **void** isUsb();
14. }
16. **class** Usber **implements** Usb {
17. @Override
18. **public** **void** isUsb() {
19. System.out.println("USB口");
20. }
21. }
23. **class** Adapter **extends** Usber **implements** Ps2 {
24. @Override
25. **public** **void** isPs2() {
26. isUsb();
27. }
28. }

②对象适配器模式——通过组合来实现适配器功能

1. **public** **class** AdapterDemo {
2. **public** **static** **void** main(String[] args) {
3. Ps2 p = **new** Adapter(**new** Usber());
4. p.isPs2();
5. }
6. }
8. **interface** Ps2 {
9. **void** isPs2();
10. }
12. **interface** Usb {
13. **void** isUsb();
14. }
16. **class** Usber **implements** Usb {
17. @Override
18. **public** **void** isUsb() {
19. System.out.println("USB口");
20. }
21. }
23. **class** Adapter **extends** Usber **implements** Ps2 {
24. **private** Usb usb;
26. **public** Adapter(Usb usb) {
27. **this**.usb = usb;
28. }
29. @Override
30. **public** **void** isPs2() {
31. usb.isUsb();
32. }
33. }
34. **数据库你通常是怎么优化的，使用过什么其他的工具优化没有，怎么用的**
    1. 选取最适用的字段属性，尽量把字段设置为NOT NULL
    2. 使用连接（JOIN）来代替子查询(Sub-Queries)

连接（JOIN）..之所以更有效率一些，是因为MySQL不需要在内存中创建临时表来完成这个逻辑上的需要两个步骤的查询工作。

* 1. 事务

以BEGIN关键字开始，COMMIT关键字结束

* 1. 使用外键

Foreign key()

On delete cascade 保证作为外键的表一条记录删除的时候，原表中所有有关记录也会被自动删除。

使用外键必须指定 engine = innodb

* 1. 使用索引

一般说来，索引应建立在那些将用于JOIN,WHERE判断和ORDERBY排序的字段上

* 1. 优化查询语句
  2. 分析慢查询

1）Windows下开启MySQL慢查询

MySQL在Windows系统中的配置文件一般是是my.ini找到[mysqld]下面加上

代码如下

log slow queries = F:/MySQL/log/mysqlslowquery.log

long\_query\_time = 2

2）Linux下启用MySQL慢查询

MySQL在Linux系统中的配置文件一般是是my.cnf找到[mysqld]下面加上

代码如下

log slow queries = /data/mysqldata/slowquery.log

long\_query\_time = 2

* 1. 使用redis缓存

pom.xml引入spring-boot-starter-data-redis库、

application.properties中配置redis的连接信息

新建一个类实现org.apache.ibatis.cache.Cache接口，使用Spring封装的redisTemplate来操作Redis

在mapper.xml中开启二级缓存，<cache type="com.wooyoo.learning.util.RedisCache"/>表示开启基于redis的二级缓存，并且在update语句中，我们设置flushCache为true，这样在更新product信息时，能够自动失效缓存（本质上调用的是clear方法）。

优化工具：

mysqldumpslow查看并分析慢查询日志

explain分析SQL，显示的信息：涉及到的表、连接类型、可能用到的索引、实际使用的索引、索引长度（不损失精确度情况下，越短越好）、Using temporary

1. **存储过程的异常怎么分类的，你所写的存储过程中，是如何使用异常的**

默认情况下，当存储过程运行出错时，过程会立即终止，并打印系统错误消息。

* 1. 定义异常处理

DECLARE ... HANDLER语句：（注意：declare……handler语句必须出现在变量或条件声明的后面）

当某个错误（condition\_value）发生时--->执行指定的语句（statement--记录错误信息），执行完之后再决定如何操作（handler\_action）。

　　1、handler\_action

　　　　continue：继续执行当前的程序(接着执行出错的SQL的下一条语句)；

　　　　exit：当前程序终止(退出当前declare所在的begin end)；

　　目前还不支持undo功能。

　　2、statement

　　　　可以是单条语句或复合语句。

3、condition\_value指明handler被何种条件触发；如果条件被触发，却没有handler被声明用于处理该条件，程序的进行将取决于条件类型。

②单个异常处理程序

在输出参数中包含出错消息的SQLSTATE码。

③多个异常处理

可以在一个过程中定义多个异常处理程序，针对不同的错误进行不同的处理。

④当不想为每个错误都定义一个处理程序时，可以使用3个处理程序

e.g：DECLARE CONTINUE HANDLER FOR SQLWARNING,NOT FOUND,SQLEXCEPTION

⑤异常命名

⑥异常传播

在嵌套块的情况下，内部块中发生异常了，首先由本块的异常处理程序来处理，如果本块没有处理，则由外部块的异常处理程序来处理。

1. **utf8和utf8mb4**

utf8mb4比utf8多了对emoji编码的支持

对应utf8mb4\_general\_ci utf8mb4\_unicode\_ci

1. **如何解决SQL注入问题**
   1. 采用正则表达式将包含有 单引号(')，分号(;) 和 注释符号(--)的语句给替换掉来防止SQL注入
   2. Mybatis实现了预编译，可防止SQL注入，因为sql注入只能对编译过程起作用，但是例外：sql语句使用${xxx}，纯粹的string替换，会引起SQL注入问题，因此一般使用#{XXX}

**9 .Linux查看CPU、内存占用**

CPU占用率查看：top

内存占用率：free –m

**10.数据库的对比**

**Oracal：**

**优点：** 高稳定性、可靠性。

 优秀的安全机制：没有读锁，采取快照SNAP方式完全消除了分布读写冲突。自动检测死锁和冲突并解决，并且数据安全级别为C2级（最高级）。

 在处理大数据方面Oracle会更稳定。

 兼容绝大多数主流平台。

 采用标准的SQL结构化查询语言。

 具有丰富的开发工具，覆盖开发周期的各阶段。

 支持大型数据库，数据类型支持数字、字符、大至2GB的二进制数据，为数据库的面向对象存储提供数据支持。

### 缺点

太贵。

管理维护麻烦一些；

对内存的高依赖导致数据库崩溃后回复很麻烦。

对数据库管理员的经验要求较高；

对硬件的要求很高；

Mysql：

优点：

 支持5000万条记录的数据仓库

 适应于所有的平台

 是开源软件，版本更新较快

 性能很出色。

 价格便宜

可自由选择引擎

缺点：

不支持热备份； MySQL最大的缺点是其安全系统，主要是复杂而非标准，另外只有到调用mysqladmin来重读用户权限时才发生改变；

SqlServer：

优点：易用性

图形化界面

适合分布式组织的可伸缩性

用于决策支持的数据仓库功能、与许多其他服务器软件紧密关联的集成性

缺点：只能在Windows上运行

价格高

不开放

# 11. JAVA访问数据库，从数据库连接池开始到数据库返回结果，都发生了哪些事情？

利用JDBC driver和mysql数据库建立TCP连接之后的连接对象放在池中，当需要操作数据库的时候从池中取出一个连接，发送sql到Mysql，Mysql经过语法解析、查询优化、生成实际物理计划及执行、链接处理与类型处理等一系列的过程之后返回要查询的数据给JDBC driver的resultset，把连接对象重新放到池子中。

**12.git使用**

git init 把目录变为仓库

git add <file>或git add .把文件添加到暂存区

git commit –m “ ” 把暂存区的所有内容提交到当前分支

git status 查看仓库的状态

git diff 查看修改的内容

git log显示提交日志，历史版本，以便确定回退到哪个版本

git reset –hard HEAD^ 回退到上个版本，其中HEAD表示当前版本，上上个版本HEAD^,上100个版本HEAD~100

Git的版本回退速度非常快，因为Git在内部有个指向当前版本的HEAD指针，当你回退版本的时候，Git仅仅是把HEAD从指向append GPL

git reflog 记录每次命令，以便确定回到未来哪个版本

git checkout –file 让文件回到最近一次git commit或git add的状态，可以恢复删除的文件

git push把当前分支推送到远程仓库

git pull拉取远程仓库到本地

git merge –abort 撤销合并

git reset –hard 回滚到合并开始前的状态

查看分支：git branch

创建分支：git branch <name>

切换分支：git checkout <name>

创建+切换分支：git checkout -b <name>

合并某分支到当前分支：git merge <name>

删除分支：git branch -d <name>

**13. TCP协议如何来保证传输的可靠性和数据的顺序性**

TCP提供一种面向连接的、可靠的字节流服务。

面向连接：意味着两个使用TCP的应用（通常是一个客户和一个服务器）在彼此交换数据之前必须先建立一个TCP连接。

**可靠传输原理**是以下两个协议：

1、**停止等待协议**：每发送完一个分组，就停止发送，等待对方的确认，收到确认后再发送下一个分组。

 (1)**出现差错**，采用**超时重传**功能，若B检测到收到的分组有错，就丢弃此分组，什么也不做(TCP将保持它首部和数据的检验和。这是一个端到端的检验和，目的是检测数据在传输过程中的任何变化)，A在发送后就设置一个超时定时器，若超过定时器时间还没有收到确认，就重新发送此分组（注意：A发送完一个分组后必须保留副本，为超时重传使用；分组和确认分组都要进行编号；超时重传时间必须大于一个往返时间）；   
(2)**确认丢失和确认迟到**：B发送的确认丢失或迟到后，A过了超时定时器的时间，就重新发送分组，B丢弃这个分组，同时向A发送确认；

2、**连续ARQ协议**：利用发送窗口，位于发送窗口内的所有分组都可以连续发送出去，而不需要等待对方的确认。A每收到一个确认，就把发送窗口向前滑动一个分组的位置。B采用累积确认方式，**对按序到达的最后一个分组发送确认**，就表示到这个分组之前的所有分组都收到了。

**保证数据的顺序性**：

**对失序数据进行重新排序，然后才交给应用层**

**14.java的引用和C++的指针有什么区别**

都是指向一块内存地址，通过引用或指针完成对内存数据的操作。

区别：

1.类型：引用其值为地址的数据元素，java封装了的地址，可以转成字符串查看，长度可以不必关心。C++指针是一个装地址的变量,长度一般是计算机字长，可以认为是个int。

2.所占内存： 引用声明时没有实体，不占空间。C++指针如果声明后会用到才会赋值，如果用不到不会分配内存。

3.类型转换：引用的类型转换，也可能不成功，抛异，或者IDE就不能通过。C++指针只是个内存地址，指向那里，对程序来说还都是一个地址，但可能所指的地址不是程序想要的！

4.初始值：引用初始值为java关键字null。C++指针是INT，如不初始化指针，那他的值就不是固定的了。

5.计算：引用是不可以计算的。C++指针是INT，所以他可以计算，所以经常用指针来代替数组下标。

6.控制：引用不可以计算，所以他只能在自己程序里，可以被控制。C++指针是内存地址，也可以计算，所以他有可能指向了一个不归自己程序使用的内存地址，对于其他程序来说是很危险的，对自己程序来说也是不容易被控制的。

7.内存泄露：JAVA引用不会产生内存泄露。C++指针是容易产生内存泄露的，所以程序员要小心使用，及时回收。

8.作为参数：JAVA的方法参数只是传值，引用做为参数使用时候，回给函数内引用的值的COPY，所以在函数内交换两个引用参数是没意义的，因为 函数只交换的参数的COPY值，但在函数内改变一个引用参数的属性是有意义的，因为引用参数的COPY所引用的对象是和引用参数是同一个对象。 C++指针做为参数给函数使用，实际上就是他所指的地址在被函数操作，所以函数内用指针参数的操作都将直接作用到指针所指向的地址（变量，对象，函数，等 等）。

9.操作符和声明：java里用"."。C++指针用"->" 用"\*"声明指针。（似乎这条没什么用！）

10.本质：java中的引用和C++中的指针本质上都是想通过一个叫做引用或者指针的东西，找到要操作的目标（变量 对象等），方便在程序里操作。所不同的是JAVA的办法更安全，方便些，但没有了C++的灵活，高效。

**15.手写生产者与消费者模型**

**16.字符和字节**

**字节（Byte）：**计量存储容量和传输容量的单位，1个字节8位（bit，计算机存储的最小单位）。

**字符**：抽象意义上的一个符号

ANSII编码：一个字符八位，即一个字节

UNICODE编码：一个字符16位，两个字节，java采用uncode编码