1 什么是类，对象，他们的关系是怎么样的。

答：类:它是对一类事物的一个描述---------------例:手机图纸 : ~~~~~抽象的

对象:它是一类事物里的实例 ----------------例:手机 ~~~~~具体的

类与对象的关系:类是对象的模板

对象是类的的实体

2 构造方法有几种？请简单说一下

答：两种。分为有参构造和无参构造。一个类中可以同时存在有参和无参构造，而且有参构造可以有若干个。当类中没有构造函数时，默认有无参构造。

3 数据类型有几种？以及每种的默认值是多少?请简单说一下

答：

byte (byte)0

short (short)0

int 0

long 0L

float 0.0f

double 0.0d

char \u0000

boolean false

4 强制类型转换需要注意什么？

答：1. 强制类型转换一般不推荐使用，因为有可能发生精度损失、数据溢出。

2. byte/short/char这三种类型都可以发生数学运算，例如加法“+”.

3. byte/short/char这三种类型在运算的时候，都会被首先提升成为int类型，然后再计算。

4. boolean类型不能发生数据类型转换

5 变量有几种？他们的作用范围是什么？

答：按照变量的作用域来分,变量可分为两种, 即局部变量和全局变量.

局部变量是在函数内作定义说明的.其作用域仅限于函数内, 离开该函数后再使用这种变量是非法的.

全局变量也称为外部变量,它是在函数外部定义的变量. 它不属于哪一个函数,它属于一个源程序文件.其作用域是整个源程序.

6 访问修饰符有几种？他们的作用范围是什么？

答：private

被private修饰的属性和方法，不能被其他类访问，子类不能继承也不能访问。只能在所在类内部访问。

default

变量或者方法前没有访问修饰符时，可以被所在类访问，可以被同一包内的其他类访问 或者继承。但是不能被其他包访问。

protected

被protected修饰的方法和属性，在同一包内可被访问和继承。不同包内，子类可继承，非子类不能访问。

public

方法和属性前有public修饰，可以被任意包内的类访问。

另外，类要想被其他包导入，必须声明为public。被public修饰的类，类名必须与文件名相同。

7 static 修饰的类，变量，方法和普通对象的类，变量，方法有什么区别

答：static修饰的成员变量又bai称为类变量。不加static修饰的du成员变量又叫对zhi象变量。对象变量依附于dao具体的对象实例，它的值因具体对象实例的不同而不同，而类变量为该类的 所有对象共享，它的值不因类的对象不同而不同。

8 a++ 和 ++a的区别是什么

答：关于两者的区别大家记住一句话i++是先参与运算然后自加1,++i是先自加1然后参与运算。

9 运算符优先级最高的是哪个？

答：()

10 循环语句有几种？请简单列一下

答：while循环、for循环、foreach循环、do-while循环

11 if条件语句可以有多个else吗？

答：可以

12 continue 和 break 在循环语句中的区别？

答：continue是结束本次循环，继续下次循环。

break是直接结束循环

13 StringBuilder 与StringBuffer的区别？

答：1、首先说运行速度，或者说是执行速度，在这方面运行速度快慢为：StringBuilder > StringBuffer > String

　　String最慢的原因：

　　String为字符串常量，而StringBuilder和StringBuffer均为字符串变量，即String对象一旦创建之后该对象是不可更改的，但后两者的对象是变量，是可以更改的。

2、再来说线程安全

　　在线程安全上，StringBuilder是线程不安全的，而StringBuffer是线程安全的

3、总结：

String：适用于少量的字符串操作的情况

　　StringBuilder：适用于单线程下在字符缓冲区进行大量操作的情况

　　StringBuffer：适用多线程下在字符缓冲区进行大量操作的情况

14 final, finally的区别？

答：Final 是一个安全修饰符,就是用 final 修饰的类不能被继承,用 final 声明的方法不能被重 写,使用 final 声明的变量就相当于常量,不能被修改。

Finally 是在异常里经常用到的, 就是 try 和 cach 里的代码执行完以后,必须要执行的方法,我 们经常在 finally 里写一些关闭资源的方法,比如说关闭数据库连接,或者关闭 IO 流什么的.

15 jvm由哪几部分组成

答：JVM 的结构基本上由 4 部分组成：

类加载器，在 JVM 启动时或者类运行时将需要的 class 加载到 JVM 中

执行引擎，执行引擎的任务是负责执行 class 文件中包含的字节码指令，相当于实际机器上的 CPU

内存区，将内存划分成若干个区以模拟实际机器上的存储、记录和调度功能模块，如实际机器上的各种功能的寄存器或者 PC 指针的记录器等

本地方法调用，调用 C 或 C++ 实现的本地方法的代码返回结果

16 用java语言描述你周围常见的事物？例如一只猫，一条狗，一座大楼，空调，手机，等等。

答：一个Cat类继承于Animal类，Cat类里面的属性有：毛发颜色，名字，种类登

17 自己手动画一下jvm的内存分部图。