Java

1. 内部类和内部静态类的区别？
2. 如何使一个类不能被继承？
3. 写一个单例模式，保证线程安全。
4. 如果你写的这个单例被继承，然后多次实例化，还是单例吗？(构造函数时private的类不能被继承)。
5. Float怎么存储
6. Int可以表示的范围
7. Catch中return了，finally还会不会执行
8. 几种创建进程的方法
9. 几种创建线程的方法
10. Java中线程互斥的实现，synchronized怎么用
11. 哈希的应用场景
12. String.Copy的缺点
13. Equals和hashcode
14. 线程池原理？
15. HashMap？
16. 图片压缩过程和缓存
17. 内存溢出和内存泄漏
18. String，StringBuffer，StringBuilder
19. Java 的引用
20. 进程间的通信？socket是什么？怎么保持连接
21. 进程调度算法
22. 内存的页面置换算法有哪些？说一下LRU
23. Final， finally，finalize有什么区别
24. 频繁GC如何处理
25. Final的使用
26. Wait和notify怎么使用
27. 指针碰撞
28. Java的多态与实现？
29. 对象的创建过程
30. 实现线程安全的方式？每种方式的特点
31. Synchronized的锁优化
32. ConcurrentHashMap，新版的改进
33. 红黑树
34. 虚拟机类加载机制
35. 双亲委派模型？好处
36. ClassLoader与JVM里的源码实现？
37. 如何判断对象是否已经死亡
38. JMM
39. 用队列实现生产者和消费者模式
40. 反射机制
41. NIO
42. Static关键字
43. 泛型，泛型擦除
44. CountDownLatch，RecyclicBarrier
45. LinkedHashMap，LRU
46. 虚拟内存的优势
47. 内存每次从磁盘换页进来的效率很低，怎么优化？
48. 对象可达性分析，哪些是GC root？
49. Volatile和synchronized

Android

1. Dalvik和ART的区别？
2. 虚拟内存是什么？
3. CPU 32位和64位的区别？Android CPU是多少位的？
4. 手机内部存储目录是什么样的？能不能访问其他应用的目录？
5. Java虚拟机和Android虚拟机的区别
6. NDK？JNI过程
7. 有哪些持久化存储方式？
8. Activity的启动模式和应用场景，生命周期
9. ANR？如何避免
10. Fragment生命周期
11. ListView的优化方案
12. Service的生命周期
13. Android的内存管理
14. Android线程间的通信
15. 如何实现服务端推送信息给应用
16. 动画有几种
17. Margin和padding 的区别
18. View的绘制原理？
19. View的分发机制？
20. ListView如何异步加载图片
21. 加载bitmap如何避免OOM
22. 代码混淆的原理
23. 布局优化的方法
24. 内存优化的方法
25. Android MVC
26. Handler机制
27. Recyclerview与listview的对比
28. Binder源码
29. 后台加载的工具类
30. 广播？
31. Dp和dpi
32. 将图片资源放错文件夹，xxdpi
33. Android 7， 8，9有哪些代表性的更新
34. Context是什么？有哪些实现？
35. 缓存的实现？
36. 滑动冲突的解决
37. 框架(RxJava，OkHttp，MVP，Retrofit，Dragger)
38. 如何计算Bitmap占用的内存大小？OOM怎么处理？如何保真？
39. AOP和OOP的区别
40. Bundle的源码
41. 自定义view
42. 插件化和组件化
43. Android虚拟机的优化
44. Android系统架构
45. 事件的分发机制
46. Binder的作用
47. Service中可以进行网络请求吗？
48. 四大组件？哪些可以执行耗时操作？
49. 从网络上下载图片存在缓存和磁盘，说一下流程和注意事项。
50. 如何访问服务器？OkHttp和Retrofit的源码？
51. 在broadcast里执行耗时操作会怎么样？
52. AIDL的实现
53. Binder连接池
54. 权限机制
55. viewGroup的onTouchEvent一定会执行吗？
56. Httpclient和httpURLconnection的内部实现
57. 极光推送的原理
58. Jpg和png图片的区别？
59. 三级缓存机制
60. Asynctask内部机制
61. View 60s刷新机制
62. 机型适配
63. Eventbus
64. 插件化
65. DLA原理
66. 65535方法及解决
67. Volley
68. 消息机制
69. intentService和HandlerThread
70. Retrofit框架
71. Android序列化对象的两种方式
72. 序列化的应用
73. Handler postdelayed的原理
74. Fragement的startActivityForResult和Activity的startActivityForResult的对比
75. sharedPreference原理？commit和apply的原理？apply会导致ANR吗？
76. SharedPreference可以跨进程吗？
77. Flutter对比Android原生开发优劣

网络：

1. http是哪一层的协议？
2. Tcp和udp的区别？
3. TCP三次握手过程？为什么要三次握手？
4. TCP四次挥手？为什么要四次挥手？
5. 什么是死锁？如何产生？如何避免？
6. 数组和链表的区别？(ArrayList和LinkedList的区别)
7. 拥塞控制，流量控制的原理
8. HTTP能用UDP吗？
9. HTTP的header有哪些字段？哪些是必须的？
10. HTTP状态码
11. POST和GET的区别？POST的参数能不能放在URL？
12. 浏览器从输入网址到成功打开网页的全过程
13. TCP滑动窗口的原理
14. http和https的区别
15. TCP的确认重传机制
16. https的加密流程？各种加密方式
17. DNS域名劫持
18. SSL握手
19. Time\_wait
20. 断点续传

数据库：

1. 事务的特性？具体含义？
2. 事务的作用
3. 索引
4. 手写SQL，分页，排序和多表连接
5. SQLite如何从版本1升级到100
6. Char能不能存汉字
7. 数据库因为并发而产生的问题
8. 布局之间的性能比较

设计模式

1. 六大原则，应用场景
2. 线程安全的单例模式
3. MVC，MVP，MVVM的区别及应用
4. MVP的解耦

代码

1. 带括号的表达式求值，如1加(3减2)。
2. 二叉排序树(二叉搜索树)是什么？查找的时间复杂度？怎么降低时间复杂度？
3. 输入参数x和y，求x的y次方，分析时间复杂度。
4. 二叉树遍历(先序，后序，中序)。
5. 1T大小的文件，内容是“用户名 背单词数”的列表，一个用户可能有多个记录，如何找出前十名？
6. 说出快排的第一次划分过程。
7. 如何不用额外的空间交换两个数
8. 给定一个三角形和一个点，判断点是否在三角形中。
9. 数组如何存放静态链表，不许使用额外的空间
10. 寻找数组前k大的数
11. 快排什么情况下会O(n)
12. 给你n个数找到最大的m个数
13. 给一个字符串，判断是不是标准的ip地址
14. 生产者和消费者模式？实现？
15. 二叉树按层遍历？
16. 有哪几种自平衡树？
17. 排序算法有哪些？时间复杂度？
18. 什么时候不适合使用排序算法
19. 合并两个升序排序的数组，时间复杂度？
20. 单链表找环入口
21. 归并排序？
22. 在完全二叉树里面找两个子节点的最近的祖先节点？
23. 判断单链表是否成环？
24. 单链表反转
25. 给大量的无序数字，在任何时候都知道这堆数字中哪个数字最大？
26. 有一亿个数字，仅有一个数出现一次，其它的数字都出现2次，请问如何找到这个数？如果其它数字都出现三次怎么办？
27. 中序遍历的下一个节点
28. 用数组实现双头栈
29. 二叉搜索树中第k小的元素
30. 删除一个整数数组中value为50的数字，并返回最终的长度
31. 最大连续子序列之和
32. TopK
33. 获得单链表的最后N个元素
34. 一个装了7升水的桶，和一个装了13升水的桶，怎么得到5升水

Git

1. 已经commit了，如何将后续的内容与commit的合并
2. Git merge与git rebase的区别