1. 进程与线程的区别与联系
2. 简单介绍一下进程的切换过程
3. 你经常使用那些Linux命令，主要用来解决什么问题
4. 为什么TCP建连需要3次握手而断连需要4次
5. 为什么TCP关闭连接时需要TIME\_WAIT状态，为什么要等2MSL?
6. 一次完整的HTTP请求过程是怎么样的
7. HTTP2和HTTP的区别有哪些
8. 在你项目中你使用过哪些设计模式，主要用来解决什么问题？
9. Object中的equals和hashcode的作用分别是什么
10. final，finally ，的区别与使用场景
11. 简单描述一下java的异常机制
12. 线上使用的哪个JDK，为什么使用这个版本有什么特点？
13. 简单描述一下JVM的内存模型
14. 什么情况下会触发FullGC
15. java类加载器有几种，关系是怎么样的
16. 双亲委派机制的加载流程是怎么样的，有什么好处
17. 1.8为什么用Metaspace替换掉PermGen？Metaspace保存在哪里？
18. 编译器会对指令做哪些优化？（简单秒速编译器的指令重排）
19. 简单描述下volatitle可以解决什么问题？如何做到的？
20. 简单描述一下GC的分代回收
21. G1垃圾回收算法与CMS的区别有哪些？
22. 对象应用有哪几种方式，有什么特点
23. 使用过哪些JVM调试工具，主要分析哪些内从？
24. 如何实现一个生产者与消费者模型（锁，信号量，线程通信，阻塞队列等）
25. 如何解决线程同步异步，阻塞与非阻塞
26. 线程池处理任务的流程是怎么样的
27. wait与sleep的区别
28. Synchronized和ReentrantLock有什么不同？各适合什么场景
29. 读写锁适用于什么场景，ReentrantReadWriteLock是如何实现的
30. 线程间如何通信？
31. 保证线程安全的方法有哪些
32. 如何尽可能提高多线程并发性能
33. ThreadLocal用来解决什么问题？ThreadLocal是如何实现的
34. 死锁的产生条件？如何分析是否有线程死锁