c# 反射, 以及CLR

下面两种资源都需要CLR进行GC的

托管资源:托管即是CLR控制的,new的对象,string字符串,变量

引用类型的资源

#### 1.Redis相关

Redis数据结构

Redis数据淘汰机制

如果Redis有1亿个key,使用keys命令是否会影响线上服务? Redis的持久化方式, aod和rdb, 具体怎么实现, 追加日志和备份文件, 底层实现原理的话知道么?

如何解决redis和mysql数据一致性?

- 6、常见的MySQL主从同步方案有哪些?优劣势比较过?
- 7、先谈秒杀的设计思路?
- 8、再谈谈秒杀如何防止超卖

Redis缓存雪崩、缓存穿透以及如何解决

MySQL和Redis的缓存如何解决数据一致性?

Redis是单进程单线程的? 为什么Redis高并发快?

NoSQL有哪些?他们的使用场景都说一下

edis分布式锁,其他实现方式, zookeeper如何实现的

## 2.数据结构相关

红黑树讲一下, 五个特性, 插入删除操作,时间复杂度?

快排的时间复杂度,最坏情况呢,最好情况呢,堆排序的时间复杂度呢,建堆的复杂度是多少

B+树索引和hash索引的区别

# 3.Http相关

socket网络编程,说一下TCP的三次握手和四次挥手

TCP三次握手的过程,如果没有第三次握手有什么问题

- tcp 于 http 的关系,如何基于 tcp 实现 http
- Java 打开一个 http 流不关闭的后果

cp与udp区别、tcp三次握手和四次挥手、流量控制、拥塞控制

网络, http, tcp, https, udp, 7层网络协议等, 最好结合自己理解, 背, 你都要背下来

## 4.数据库相关

主从复制的原理

数据库事务的原理

数据库索引的原理

事务隔离级别以及MVCC机制

- 数据库的乐观锁和悲观锁是什么
- 乐观锁实现原理, 讲到一半, 来写一个乐观锁吧

## 5.多线程

线程安全是什么

讲一下多线程把,用到哪些写一下

写了thread和runnable,然后写了线程池,又问了线程池由哪些组件组成,有哪些线程池,分别怎么使用,以及拒绝策略有哪些。

什么时候多线程会发生死锁,写一个例子吧,然后我写了一个两个线程,两个锁,分别持有一个,请 求另一个的死锁实例

几种内置的线程池

线程锁有使用过哪些?比如乐观锁、悲观锁类似这样使用区别?

分布式锁是锁住一部分还是整个系统, 既然是锁住整个, 为什么不用消息队列

超线程是什么

#### 6.c#/.net知识

集合类熟悉吧,写一个题目,一个字符串集合,找出pdd并且删除

#### 类中有什么方法

- 集合框架全部介绍, 从list set queue到map
- hashmap底层扩容线程安全问题
- 如果一个对象 要作为hashmap的key需要做什么

#### 7.微服务,远程调用相关

RPC了解么,我说了主要是协议栈+数据格式+序列化方式,然后需要有服务注册中心管理生产者和消费者

- 微服务了解过吧(了解过一点), 微服务都有什么好处?
- 微服务都有哪些框架或中间件

#### 8.MQ相关

如果让你实现一个MQ,怎么样保证消息不丢失

常用的中间件有哪些? Dubbo、RocketMQ、Redis...

然后继续随着中间件开始深入,RocketMQ的核心组件,以及如何解决消息去重

详细讲下怎么用 mq 实现的最终一致性, 还有怎么利用的消息事务?

### 9.计算机相关

同步IO和异步IO的区别

硬盘io速度会变慢,有什么解决办法吗

分布式事务的实现

熟悉哪些NIO框架,以及谈谈你对NIO、BIO、AIO的认识

io 流是基于抽象类还是接口实现的

#### 10.架构相关

分布式架构简单介绍

画一个典型的分布式架构图,从前端负载均衡到中间件,以及后端数据库,整个流程?

SOA和微服务有什么关联?以及你对微服务的理解

### 随着这个话题谈到了Dubbo的架构设计? 秒杀的设计思路

Java数据类型,同步机制

hashmap correnthashmap?

Threadlocal原理?

讲讲贪心算法

并发量很大, 服务器宕机。你会怎么做?

如果线上用户出现502错误你怎么排查?

说一下你平时的学习方法?

能告诉我你的博客地址吗? (当然可以啊,难道我要说不告诉你吗)

syn和lock的区别,哪个更好?

怎选择 三次握手, 第三次失败了, 失败怎么办? 为什么四次挥手?

hashmap源码,为什么8个节点变成红黑树又为什么到了6个节点才恢复为链表? (泊松分布)

缓存穿透, 怎解决?

负载均衡算法的实现

轮询和随机的缺点?

分布式服务治理

dns迭代和递归的区别

算法: 最大回文串

还有就是一些分布式事务实现,架构实现,比如抢红包,高并发下单等常规的场景设计,你来设计,你怎么去设计?多找一些大牛或者上网自己查,帮你看看有哪些漏洞,有那些解决方案?业界有哪些好的中间件

常用的负载均衡,该怎么用,你能说下吗

#### 11.项目相关

在公司做了什么事情,各个系统业务线都是做什么的,你的绩效,手写算法链表反转