# OPPO

1. 单例模式（双重加锁）<https://www.cnblogs.com/zhaoyan001/p/6365064.html>，如何优化
2. 字符数组中的空格替换为%20
3. 数据库引擎有哪些？特点是什么
4. InnoDb索引了解吗？底层原理
5. 数据库调优的方式？怎么查看一条语句用了什么索引？

4.

# 多益网络

1. m\*n的地图，0代表海洋，1代表陆地，如何判断陆地是否连通
2. 哈希冲突解决办法
3. 类和接口的区别
4. HashMap原理、不安全表现<https://coolshell.cn/articles/9606.html>
5. 泛型原理
6. 线程安全https://blog.csdn.net/weixin\_40459875/article/details/80290875
7. 死锁
8. 对象的生命周期<https://blog.csdn.net/qq_25005909/article/details/78981512>
9. 继承和组合
10. 合并两个有序数组
11. spring和spring boot区别<https://mp.weixin.qq.com/s/0qk2kaCKLdAViVzsw401sg>
12. MySQL存储过程
13. MySQL删除表
14. 内存泄漏https://blog.csdn.net/jie1175623465/article/details/81121548

# 阿里

1. String可以继承吗
2. hashmap，hashtable，concurenthashmap三件套。（问了一个hashmap在多线程下的一个冲突链表循环的问题，还有1.8之后的一些变化，这些东西都老生常谈）
3. jvm内存分配，gc分代，gc收集器

<https://www.jianshu.com/p/76959115d486> 内存模型

<https://www.jianshu.com/p/bf158fbb2432>

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1632054498996744393&wfr=spider&for=pc> 垃圾回收算法

1. 静态代码块、构造代码块、父类、子类执行顺序 <https://www.cnblogs.com/ysocean/p/8194428.html>
2. 同步异步，阻塞与非阻塞https://blog.csdn.net/mengzuchao/article/details/81294743
3. NIO https://blog.csdn.net/charjay\_lin/article/details/81810922
4. AOP原理，cglib原理
5. synchronized底层实现https://www.cnblogs.com/mingyao123/p/7424911.html，volatile作用，线程池有哪几种，线程池与threadlocal相关
6. HTTP幂等性 https://www.cnblogs.com/weidagang2046/archive/2011/06/04/2063696.html
7. 方法
8. 合并区间
9. 设计模式
10. 排序算法
11. Hashmap和concurrenthashmap
12. 二叉树的中序遍历非递归
13. Redis持久化
14. MySQL底层数据结构，底层原理
15. B+树的页分裂
16. Spring IOC和AOP
17. Dubbo原理
18. Spring，SpringBoot，SpringMVC的区别
19. 缓存一致性
20. 类加载机制https://www.jianshu.com/p/3556a6cca7e5
21. ArrayList和linkedlist的区别
22. 公平锁的实现原理<https://blog.csdn.net/qyp199312/article/details/70598480>

# 紫光云数

1. MVC
2. 线程启动方式
3. Synchronize和volatile
4. Redis
5. 设计模式：单例
6. 项目部署
7. List删除
8. 用户登录状态保存
9. SpringBoot的好处
10. 异常https://blog.csdn.net/michaelgo/article/details/82790253
11. Java8特性

# 百度

1. 旋转数组
2. 给定两个string类型的大数，返回他们相乘的结果
3. 接口调用
4. Redis

# 中兴

1. 两个计算机之间如何发送指令
2. TCP三次握手
3. JVM调优

# 字节跳动

1. HashMap实现原理<https://blog.csdn.net/gududedabai/article/details/85631398>

扩容为何是2倍 <https://blog.csdn.net/dalong3976/article/details/83934609>

为啥是1<<30

1. 数据库索引为什么用B+树
2. TCP的数据传输率受那些因素影响
3. 数据库隔离级别
4. 磁盘调度算法
5. 类加载机制 https://blog.csdn.net/m0\_38075425/article/details/81627349
6. G1和CMS <https://www.cnblogs.com/chenpt/p/9803298.html>，

Java虚拟机如何运行的https://blog.csdn.net/zhangfcu/article/details/79049081

1. GC为什么要分代 <https://www.cnblogs.com/wuhan729/p/8376615.html>
2. HTTP与HTTPS的区别
3. HTTPS加密过程
4. HTTP提交表单的方法
5. 非对称加密过程 <https://www.cnblogs.com/mujian/p/7665952.html>
6. TCP与UDP的区别
7. TCP四次挥手，第二到第三次挥手之间服务器在做什么？最后一次挥手，客户端与服务端的状态？<https://blog.csdn.net/wuuud1/article/details/89849236>
8. 数据库SQL、数据库如何建立索引
9. 数据库事务的特点、隔离级别
10. 给定一个int数组A，数组中元素互不重复，给定一个数x，求所有求和能得到x的数字组合，组合中的元素来自A，可重复使用。
11. CPU调度算法
12. 进程和线程。线程间如何通信、进程间通信
13. 拓扑排序
14. 红黑树和平衡二叉树的区别
15. 红黑树的应用
16. B和B+的区别
17. TCP三次握手
18. Time wait的作用
19. 在无限的整数序列 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, ...中找到第 n 个数字。

# 七牛云

1. 排序算法
2. Dijkstra和floyd
3. 完全二叉树、二叉查找树、平衡二叉树、红黑树
4. 哈希表
5. 优先队列
6. 并发与并行
7. 进程与线程
8. 僵尸进程和孤儿进程
9. 一个文件如何组织存储到硬盘
10. 文件系统
11. 死锁https://blog.csdn.net/qq\_34777600/article/details/79509425
12. OSI七层和TCP/IP五层
13. TCP/IP协议栈
14. HTTP状态码
15. 三次握手与四次挥手
16. POST传文件，怎么知道是不是传输完了
17. TCP与UDP的区别 https://blog.csdn.net/cmm0401/article/details/77878998
18. 路由选择协议RIP和OSPF https://blog.csdn.net/iyc\_q/article/details/51771193
19. Redis持久化<https://www.cnblogs.com/wdliu/p/9377278.html>
20. MySQL B+树
21. 事务
22. 数据库如何创建索引
23. 文件并发量大的情况下，如何保证高可用 <http://www.360doc.com/content/17/1216/09/10346540_713510555.shtml>
24. 设计一个负载均衡算法，实现每个用户随机访问不同服务器，不能重复
25. 设计一个系统，限制单个用户每5分钟只能访问100次接口<https://blog.csdn.net/xusheng__zhang/article/details/78856146>
26. Nignx反向代理<https://www.cnblogs.com/ysocean/p/9392908.html>
27. 消息队列好处，适用场景 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1611322319373331716&wfr=spider&for=pc>
28. 计算二进制整数中1的个数
29. 10万亿个文件，按照文件名称排序
30. 1TB数据使用32GB内存如何排序
31. K路归并

# GrowingIO

1. 安全攻击手段 （SQL注入、XSS）
2. Java容器，HashMap
3. 为什么HashMap中链表长度超过8会转换成红黑树 https://www.cnblogs.com/rgever/p/9643872.html
4. 快速排序
5. 单例模式
6. Java实现一个死锁

# 顺丰

1. TCP三次握手<https://www.cnblogs.com/lipengfei159263/p/9745986.html>
2. 单例模式https://blog.csdn.net/bjweimengshu/article/details/78716839
3. 单例模式的适用场景 <https://www.cnblogs.com/restartyang/articles/7770856.html>
4. GC <https://blog.csdn.net/bjweimengshu/article/details/96230178>
5. HashMap底层实现，红黑树原理
6. Linux CPU轮询方式<https://www.cnblogs.com/huchong/p/8595644.html>
7. Linux中查询当前系统有多少个进程的指令
8. NIO <https://blog.csdn.net/charjay_lin/article/details/81810922>
9. SpringMVC <https://blog.csdn.net/litianxiang_kaola/article/details/79169148>
10. Redis持久化机制
11. 内存结构、内存模型<https://blog.csdn.net/qq_36907589/article/details/80839385>