12.Launcher启动App的流程，中间有几种跨进程通信(socket)

13、Binder通信

3.讲讲mvc,mvp模式，presenter内存泄漏的问题

4.ANR了解过吗？有没有实际的ANR定位问题的经历

5.性能优化你做过哪些？

6.有什么实际解决UI卡顿优化的经历

7.有做过什么Bitmap优化的实际经验

8.项目搭建过程中有什么经验,有用到什么gradle脚本，分包有做什么操作

9.组件化有详细了解过吗？ARouter详细原理

10.讲一下事件分发机制,RecyclerView是怎么处理内部ViewClick冲突的

11.mainfest中配置LargeHeap，真的能分配到大内存吗？

#### B站

1.一个大致有序的数组如何排序，最快时间复杂度

2.如果叫你实现，你会怎样实现一个多主题的效果

3.如何自定义实现一个FlexLayout

5.说说你对注解的了解，是怎么解析的

6.synchronized是公平锁还是非公平锁,ReteranLock是公平锁吗？是怎么实现的

7.泛型是怎么解析的，比如在retrofit中的泛型是怎么解析的

8.mvp与mvvm的区别，mvvm怎么更新UI,databinding用得多吗,databinding的原理？

9.kotlin ?的原理

10.在项目中有直接使用tcp,socket来发送消息吗

11.如何在网络框架里直接避免内存泄漏，不需要在presenter中释放订阅

12.生命周期都是通过什么调用的？有用过AIDL吗？

13.讲一下RecyclerView的缓存机制,滑动10个，再滑回去，会有几个执行onBindView

14.如何实现RecyclerView的局部更新，用过payload吗,notifyItemChange方法中的参数？

15.讲讲LinkedHashMap的数据结构

16.put post有什么区别

17.A Activity打开B Activity的生命周期变化，会有什么方法打断吗？

18.Fragment hide show生命周期变化

19.Fragment replace生命周期变化

2.屏幕适配做过什么工作？

7.插件化的主要优点和缺点是什么？

10.ViewPager切换Fragment什么最耗时？

11.线程间同步的方法

12.锁之间的区别

2.Rxjava是怎么实现线程切换的

3.Rxjava自定义操作符

4.ARouter的原理

5.ARouter怎么实现接口调用

6.ARouter怎么实现页面拦截

7.MVP怎么处理内存泄漏

8.OkHttp怎么实现连接池

9.如果让你来实现一个网络框架，你会考虑什么

10.你做过什么性能优化的工作

11.热修复的原理，资源的热修复的原理,会不会有资源冲突的问题

12.ViewPager中嵌套ViewPager怎么处理滑动冲突

13.android源码中有哪些设计模式

14.说说binder机制的原理

1.ViewPager2原理

2.LifeCycle的原理是怎样的？

3.ViewModel为什么在旋转屏幕后不会丢失状态

4.Drawable与View有什么区别,Drawable有哪些子类

5.属性动画更新时会回调onDraw吗？

6.OkHttp网络拦截器，应用拦截器?OKHttp有哪些拦截器，分别起什么作用

8.PathClassLoader与DexClassLoader有什么区别

10.编译时注解与运行时注解，为什么retrofit要使用运行时注解？什么时候用运行时注解？

11.kotlin lazy使用,lazy viewmodel

12.有没有看一下Google官方的ViewModel demo

13.ViewModel在Activity初始化与在Fragment中初始化，有什么区别？

14.kotlin与Java互相调用有什么问题？

15.retrofit怎么做post请求

16.界面优化的一些方法，ConstraintLayout实现三等分,ConstraintLayout动画.

17.CoordinatorLayout自定义behavior,可以拦截什么？

2.视频播放,一个player怎么实现预加载，避免loading

2.webView加载本地图片，如何从安全方面考虑

3.http1.0,http1.1,http1.2有什么区别

4.https与http有什么区别

5.有用过什么加密算法？AES,RAS什么原理？

6.android跨进程通信了解吗？共享内存用过吗？binder怎么验证pid?binder驱动了解吗？

7.SharedParence可以跨进程通信吗？如何改造成可以跨进程通信的.commit和apply的区别.

8.Seriazable与Parceable的区别

9.Bundle是什么数据结构?利用什么传递数据

10.Jvm的内存结构，Jvm的垃圾回收，方法区有什么东西？

11.h5与native交互，webView.loadUrl与webView.evaluateUrl区别

#### 网易云音乐三面

1.有没有做过什么WebView秒开的一些优化

5.viewModel是怎么实现双向数据绑定的？

6.viewModel怎么实现自动处理生命周期？

7.图片加载优化有什么经验吗？

8.viewpager切换掉帧有什么处理经验？

9.一个wrap\_content的ImageView，加载远程图片，传什么参数裁剪比较好?

10.两个getDrawable取得的对象，有什么区别？

11.补间动画与属性动画的区别，哪个效率更高？

12.jsBridge实现方式

15.Mvp与Mvvm有什么区别?

#### 跟谁学

1.项目中的Webview与native通信

2.项目中对WebView的功能进行了怎样的增强

3.synchronized跟ReentranLock有什么区别？

4.synchronized与ReentranLock发生异常的场景.

5.算法,删除数组中的重复元素

6.手写双检查单例模式，各个步骤有什么区别

7.Activity生命周期

#### 快手

1.string,equals,==有什么区别

2.AsyncTask内存泄露

3.dispatchTouchEvent,onInterceptEvent,onTouchEvent顺序，关系

4.onMeasure,onLayout,onDraw关系

5.算法题，反转数组

6.算法题，链表求和

7.说说你对协程的理解

8.协程怎么取消

9.说说MVP与MVVM的区别

#### 快手二面

1.算法题，二叉树的最大深度

2.如果android端和IOS端调一个接口，一个通了一个没通，你会如何解决

3.如果android端和IOS端调一个接口，一个比较慢，一个比较快，有什么思路

4.ARouter的原理是什么？如果不用ARouter，你会怎么去解藕。接口？设计接口有什么需要注意的？

5.h5与native交互做过什么工作？

6.登陆功能，登陆成功然后跳转到一个新Activity，中间涉及什么？从事件传递，网络请求,AMS交互角度分析

7.AMS交互调用生命周期是顺序的吗？

8.binder进程间通信可以调用原进程方法吗？

9.mvp与mvvm有什么区别？

10.token放在本地如何保存？如何加密比较好？

#### 快手三面

1.viewModel的原理，为什么可以在Activity销毁后保存数据

2.mvvm双向数据绑定的原理是怎样的？ViewModel

3.说说你们项目中的难点是怎样的？

4.伪代码实现一个长按事件

5.实现一个下载功能的接口

#### 猿辅导

1.泛型有什么优点？

2.动态代理有什么作用？

3.拉圾回收的GCRoot是什么？

4.Handler机制了解吗？一个线程有几个Looper？为什么？

5.你了解协程吗？协程有什么作用？可以完全取代rxjava吗？

6.你们用的什么消息通信机制

8.算法题，二叉树最长结点集合

#### 猿辅导2面

2.编译期注解处理的是字节码还是java文件

3.你在项目中有用到什么设计模式吗？

4.ARouter的原理是怎样的？

5.插件化的原理是怎样的？

6.算法题，K个一组反转链表

7.广播与RxBus的区别，全局广播与局部广播区别

#### 猿辅导3面

1.你们项目中有什么难点？

2.@JavaScriptInterface为什么不通过多个方法来实现？

3.为什么不利用同步方法来做jsBridge交互？同步可以做异步，异步不能做同步

4.网络封装怎么实现？

5.算法题，不同面值的几个硬币，怎么求满足条件的最小值

#### 斗鱼

1.说说HashMap的原理

4.说说你对volatile字段有什么用途？

5.说说事件分发机制，怎么写一个不能滑动的ViewPager

7.说说插件化的原理，资源的插件化id重复如何解决？

8.mvp与mvvm模式的区别是什么？

9.JetPack组件用过哪些？lifeCycle的原理是什么？如果在onStart里面订阅，会回调onCreate吗？

10.单例模式有什么缺点？

11.说说App的启动过程,在ActivityThread的main方法里面做了什么事，什么时候启动第一个Activity？

12.说说你对Handler机制的了解，同步消息，异步消息等

13.说说你对屏幕刷新机制的了解，双重缓冲，三重缓冲，黄油模型

14.onCreate,onResume,onStart里面，什么地方可以获得宽高

15.为什么view.post可以获得宽高，有看过view.post的源码吗？

16.attachToWindow什么时候调用？

17.DataBinding的原理了解吗？

3.动画里面用到了什么设计模式？

4.OkHttp里面用到了什么设计模式？

5.OkHttp连接池是怎么实现的？里面怎么处理SSL？

6.泛型为什么要擦除？kotlin的泛型了解吗？泛型的pecs原则

7.同步屏障

8.性能优化做过什么工作？

9.RecyclerView的缓存结构是怎样的？缓存的是什么？cachedView会执行onBindView吗?

10.RecyclerView嵌套RecyclerView，NestScrollView嵌套ScrollView滑动冲突

11.ViewGroup在Action\_Move时onIntercept返回true，事件怎么传递

12.Launcher启动图标，有几个进程？

13.JMM可见性，原子性，有序性，synchronized可以保证什么？

14.源码中有哪里用到了AtomicInt

15.AQS了解吗？

16.Activity内LinearLayout红色wrap\_content,包含View绿色wrap\_content,求界面颜色

17.ViewModel的使用中有什么坑？

18.有用DSL,anko写过布局吗？

19.HashMap查找的时间复杂度是多少？

20.阿里编程规范不建议使用线程池，为什么？

21.四种线程池原理？

22.了解哪些算法？

23.IdleHandler用过吗？

#### 滴滴二面

1.如何封装一个字符串转数字的工具类

2.如何求当前Activity View的深度

3.多进程怎么实现？如果启动一个多进程APP，会有几个进程运行？

4.反射可以反射final修饰的字段吗？

5.Activity与AppCompactActivity区别，Activity会打包到包里面去吗？

6.如何让两个线程循环交替打印

7.怎么中止一个线程，Thread.Interupt一定有效吗？

8.动画连续调用的原理是什么？

9.做过一些SDK的操作吗？

10.协程可以在Java项目中使用吗？

11.SharedPreference原理？读取xml是在哪个线程?

12.了解APK打包的过程吗？

14.自动装箱发生在什么时候？编译期还是运行期

15.bugly日志收集的原理是什么？

16.启动优化做过什么工作？如果首页就要用到的初始化？

17.DataBinding原理

#### 滴滴3面

1.插件化的原理是什么？有没有什么非运行时插件化的解决方案？

2.ARouter的原理是怎样的？注解处理器是处理java还是字节码

4.kotlin空安全的原理是什么？

5.性能优化做过什么工作?有用过什么工具？有没有精确测量的工具？

9.说说热修复的原理？

3.WebView性能优化做过什么工作？

4.AIDL in out oneWay代表什么意思？

5.线程池了解多少？拒绝策略有几种,为什么有newSingleThread

6.跨进程通信了解多少？管道了解吗？

7.协程介绍一下，讲一个协程的scope与context，协程的+号代表什么

8.Handler休眠是怎样的？epoll的原理是什么？如何实现延时消息，如果移除一个延时消息会解除休眠吗？

9.算法斐波那契台阶

10.手写生产者消息者模型

11.IdleHandler应用场景

#### 字节跳动2面

1.自定义圆角图片

2.自定义LinearLayout，怎么测量子View宽高

3.setFactory和setFactory2有什么区别？

4.插件化换肤方案

5.插件化的原理，startActivity hook了哪个方法

6.手势操作ActionCancel后怎么取消

7.怎么优化xml inflate的时间，涉及IO与反射。了解compose吗？

8.算法题：二叉树的每一层最左边节点

9.RecyclerView 缓存结构，RecyclerView预取，RecyclerView局部刷新

11.setOnTouchListener,onClickeListener和onTouchEvent的关系