

2018

年工作中遇到的技术问题总结和复盘

1. 线程

1. 线程总结 http://www.cnblogs.com/skywang12345/p/java_threads_category.html
2. 线程的指令重排序 <https://www.cnblogs.com/tuhooo/p/7921651.html>
3. volatile 关键字 <https://www.cnblogs.com/hapjin/p/5492880.html>
4. 四种常见的线程池 https://blog.csdn.net/xu__cg/article/details/52962991
5. 死锁 <https://blog.csdn.net/ls5718/article/details/51896159#>
6. volatile 和 synchronized 的实现原理和本质区别 <https://blog.csdn.net/world6/article/details/79477512>

2. jvm 和内存模型

1. 内存模型和内存结构 <https://www.jianshu.com/p/bf158fbb2432>
2. <https://www.jianshu.com/p/76959115d486>
3. 内存泄漏 <https://www.jianshu.com/p/ac00e370f83d>
<https://www.jianshu.com/p/c5ac51d804fa>
4. Handler 内存泄漏 <https://www.jianshu.com/p/63aead89f3b9>
5. finalize 是不安全的 不建议使用 <https://blog.csdn.net/aitangyong/article/details/39450341>
6. java 四种引用类型 <https://www.cnblogs.com/liyutian/p/9690974.html>
7. final 关键字 <https://juejin.im/post/5b8821b5e51d4538a108c969>
8. java 中匿名内部类访问的局部变量为什么要用 final 修饰 <https://www.cnblogs.com/hapjin/p/5744478.html>
9. 类加载机制: <https://www.jianshu.com/p/b6547abd0706>
<https://blog.csdn.net/javazejian/article/details/73413292>
10. java 对象创建和引用 <https://www.cnblogs.com/haitaofeiyang/p/7767919.html>
11. 对象可达性算法

3. java 集合

1. <http://www.cnblogs.com/skywang12345/p/3323085.html>
2. LinkedList <https://www.cnblogs.com/xiaoxi/p/6170590.html>
3. hashMap 是如何解决 hash 碰撞的 https://blog.csdn.net/weixin_40593587/article/details/81623449

4. hashMap 是如何扩容的
5. CurrentHashMap https://blog.csdn.net/weixin_29867607/article/details/112490121
4. Java 中的异常: <https://www.cnblogs.com/hwaggLee/p/4509038.html>
5. 线程池相关源码是要看的
6. 排序算法 数据结构与算法那本书
7. 红黑树相关的一定要看看
8. StringBuilder 和 StringBuffer 的区别 <https://www.cnblogs.com/su-feng/p/6659064.html>
9. Serializable 和 Parcelable 的区别 <https://www.cnblogs.com/trinea/archive/2012/11/09/2763213.html>
10. 如何理解 Android Context 对象 <https://cloud.tencent.com/developer/article/1034192> (中间那个图, 我觉得把继承关系先理解一下吧)
11. ANR 是怎么造成的 <http://gityuan.com/2016/07/02/android-anr/> 暂时只看看 service ANR 的原因吧
12. android 类加载机制 <https://www.jianshu.com/p/7193600024e7>
13. android 热修复 <https://blog.csdn.net/u013366008/article/details/77932938>
14. 65535 限制 <https://blog.csdn.net/czhpxl007/article/details/50419974>
15. onAttachToWindow 和 onDetachedFromWindow 的理解 <https://www.jianshu.com/p/e7b6fa788ae6> (暂时只需要看最后的结论就可以了)
16. Fresco 源码 <https://github.com/desmond1121/Fresco-Source-Analysis>
17. 动画相关
 1. 属性动画原理 <https://www.jianshu.com/p/27ac2a314fae>
 2. 自定义动画
 3. textureview 原理
18. android Service <https://my.oschina.net/u/1175007/blog/485300>
<https://blog.csdn.net/lmj623565791/article/details/47143563>
19. 内存映射的理解 <https://www.jianshu.com/p/719fc4758813>
20. app 如何进行保活 <https://segmentfault.com/a/1190000006251859>
21. activity 的启动过程 <http://gityuan.com/2016/03/12/start-activity/> 最底下那张图
22. WindowManager 相关的 <http://liuwangshu.cn/framework/wm/1-windowmanager.html> (暂时看这些, 重点 WindowManagerService 有时间再看看吧, 太多了)
23. android 进程间通信 Binder 的原理 https://blog.csdn.net/carson_ho/article/details/73560642 结合 android 艺术开发与探索里的那张图
24. android 事件传递 android 开发艺术与探索 view 事件 冲突那一章节
25. onTouch onTouchEvent onClickListener 的执行顺序 <http://blog.51cto.com/8840150/1661931>
26. 在一个 view 中触摸, 大于 view 面积的二倍区域如何能响应到事件
27. android view 的绘制 android 开发艺术与探索 view 的工作原理那一章节
28. android 自定义 view

29. invalidate 和 requestLayout 的区别 <https://blog.csdn.net/xw13782513621/article/details/73863006> 最上面的那个图看一下
30. Handler 源码 android 开发艺术与探索 Handler 那个章节
31. Handler 为什么没有卡死主线程 <https://www.zhihu.com/question/34652589/answer/90344494>
32. handler 的消息一定会按时执行吗 消息什么情况下发生阻塞
33. okHttp 源码 <https://www.jianshu.com/p/867b11a962ee> https://blog.csdn.net/qq_42749901/article/details/83304611 (这里是 okhttp 的精简总结)
34. java 常用设计模式
35. jvm dalvik ART 区别 https://blog.csdn.net/SEU_Calvin/article/details/52354964
36. 冷启动怎么能快一些 <https://www.jianshu.com/p/4f10c9a10ac9> (在 Application 中 onCreate 中的初始化尽量放到子线程中, 还有就是启动页主题的设置)
37. onNewIntent 的用法 https://blog.csdn.net/calvin_zhou/article/details/51913413
38. android8.0 新特性 通知: <https://www.jianshu.com/p/92afa56aee05> 服务和广播限制 <https://www.jianshu.com/p/fa38db805542>
39. RecyclerView 的缓存机制 <https://zhooker.github.io/2017/08/14/%E5%85%B3%E4%BA%8ERecyclerview%E7%9A%84%E7%BC%93%E5%AD%98%E6%9C%BA%E5%88%B6%E7%9A%84%E7%90%86%E8%A7%A3/>
40. 减小包体积的 google 官方推荐
41. 还有关于 webp 的调研文档
42. 优化网络请求时长
 1. 通过 header <https://blog.csdn.net/fly7632785/article/details/79862973>
 2. DNS <http://www.52im.net/thread-2172-1-1.html>
43. Http 协议 <http://www.52im.net/thread-1677-1-1.html> (网络的分层, header 的请求方法: put header, 缓存那块看看)
44. 三次握手和四次挥手 <http://www.52im.net/thread-1729-1-1.html>
45. Tcp 和 Udp 的区别 <http://www.52im.net/thread-1160-1-1.html> 除了这个文档里说的 还有什么
46. Https 的加密过程 <http://www.52im.net/thread-1751-1-1.html>
47. 内存泄漏的本质是什么? https://www.cnblogs.com/bellkosmos/p/6291165.html?utm_source=itdadao&utm_medium=referral
48. 项目中到的 ANR
49. 多态的原理, 为什么子类重写父类的方法, 调用的是子类的方法
50. 定义一个和 jdk 中 String 相同的类, 包名也相同, 能否编译通过, 为什么
51. 差值器和估值器的区别
52. blockQueue 源码以及使用场景
53. 快速排序 <https://www.cnblogs.com/bingxing/p/9356402.html>
54. Android sp 支持多线程操作的方法

1. 我们平时上报埋点 都需要在每个业务点写一行代码 有没有什么方案可以全局配置
2. 我的app会记录一些日志，而且这些日志非常大，上传服务器很慢，想出方案压缩日志 size
3. Pm要求做一个帧动画，100张图片，每张图片都是高清图，decode成 bitmap需要 4s到 5s，但是帧动画要求 2s播放一帧，想出解决方案

Tcp三次握手 为什么是三次 而不是四次

