

# 基础篇

基础篇要点：算法、数据结构、基础设计模式

## 1. 二分查找

### 要求

- 能够用自己语言描述二分查找算法
- 能够手写二分查找代码
- 能够解答一些变化后的考法

### 算法描述

1. 前提：有已排序数组 A（假设已经做好）
2. 定义左边界 L、右边界 R，确定搜索范围，循环执行二分查找（3、4两步）
3. 获取中间索引  $M = \text{Floor}((L+R)/2)$
4. 中间索引的值  $A[M]$  与待搜索的值 T 进行比较
  - ①  $A[M] == T$  表示找到，返回中间索引
  - ②  $A[M] > T$ ，中间值右侧的其它元素都大于 T，无需比较，中间索引左边去找， $M - 1$  设置为右边界，重新查找
  - ③  $A[M] < T$ ，中间值左侧的其它元素都小于 T，无需比较，中间索引右边去找， $M + 1$  设置为左边界，重新查找
5. 当  $L > R$  时，表示没有找到，应结束循环

更形象的描述请参考：[binary\\_search.html](#)

### 算法实现

```
public static int binarySearch(int[] a, int t) {
    int l = 0, r = a.length - 1, m;
    while (l <= r) {
        m = (l + r) / 2;
        if (a[m] == t) {
            return m;
        } else if (a[m] > t) {
            r = m - 1;
        } else {
            l = m + 1;
        }
    }
    return -1;
}
```

### 测试代码

```
public static void main(String[] args) {
    int[] array = {1, 5, 8, 11, 19, 22, 31, 35, 40, 45, 48, 49, 50};
    int target = 47;
    int idx = binarySearch(array, target);
    System.out.println(idx);
}
```

### 解决整数溢出问题

当  $l$  和  $r$  都较大时,  $l + r$  有可能超过整数范围, 造成运算错误, 解决方法有两种:

```
int m = l + (r - l) / 2;
```

还有一种是:

```
int m = (l + r) >>> 1;
```

### 其它考法

1. 有一个有序表为 1,5,8,11,19,22,31,35,40,45,48,49,50 当二分查找值为 48 的结点时, 查找成功需要比较的次数
2. 使用二分法在序列 1,4,6,7,15,33,39,50,64,78,75,81,89,96 中查找元素 81 时, 需要经过 ( ) 次比较
3. 在拥有128个元素的数组中二分查找一个数, 需要比较的次数最多不超过多少次

对于前两个题目, 记得一个简要判断口诀: 奇数二分取中间, 偶数二分取中间靠左。对于后一道题目, 需要知道公式:

$$n = \log_2 N = \log_{10} N / \log_{10} 2$$

其中  $n$  为查找次数,  $N$  为元素个数

## 2. 冒泡排序

### 要求

- 能够用自己语言描述冒泡排序算法
- 能够手写冒泡排序代码
- 了解一些冒泡排序的优化手段

### 算法描述

1. 依次比较数组中相邻两个元素大小, 若  $a[j] > a[j+1]$ , 则交换两个元素, 两两都比较一遍称为一轮冒泡, 结果是让最大的元素排至最后
2. 重复以上步骤, 直到整个数组有序

更形象的描述请参考: [bubble\\_sort.html](#)

### 算法实现

```

public static void bubble(int[] a) {
    for (int j = 0; j < a.length - 1; j++) {
        // 一轮冒泡
        boolean swapped = false; // 是否发生了交换
        for (int i = 0; i < a.length - 1 - j; i++) {
            System.out.println("比较次数" + i);
            if (a[i] > a[i + 1]) {
                Utils.swap(a, i, i + 1);
                swapped = true;
            }
        }
        System.out.println("第" + j + "轮冒泡"
            + Arrays.toString(a));

        if (!swapped) {
            break;
        }
    }
}

```

- 优化点1: 每经过一轮冒泡, 内层循环就可以减少一次
- 优化点2: 如果某一轮冒泡没有发生交换, 则表示所有数据有序, 可以结束外层循环

### 进一步优化

```

public static void bubble_v2(int[] a) {
    int n = a.length - 1;
    while (true) {
        int last = 0; // 表示最后一次交换索引位置
        for (int i = 0; i < n; i++) {
            System.out.println("比较次数" + i);
            if (a[i] > a[i + 1]) {
                Utils.swap(a, i, i + 1);
                last = i;
            }
        }
        n = last;
        System.out.println("第轮冒泡"
            + Arrays.toString(a));

        if (n == 0) {
            break;
        }
    }
}

```

- 每轮冒泡时, 最后一次交换索引可以作为下一轮冒泡的比较次数, 如果这个值为零, 表示整个数组有序, 直接退出外层循环即可

## 3. 选择排序

### 要求

- 能够用自己语言描述选择排序算法
- 能够比较选择排序与冒泡排序
- 理解非稳定排序与稳定排序

### 算法描述

1. 将数组分为两个子集，排序的和未排序的，每一轮从未排序的子集中选出最小的元素，放入排序子集
2. 重复以上步骤，直到整个数组有序

更形象的描述请参考：[selection\\_sort.html](#)

### 算法实现

```
public static void selection(int[] a) {
    for (int i = 0; i < a.length - 1; i++) {
        // i 代表每轮选择最小元素要交换到的目标索引
        int s = i; // 代表最小元素的索引
        for (int j = s + 1; j < a.length; j++) {
            if (a[s] > a[j]) { // j 元素比 s 元素还要小，更新 s
                s = j;
            }
        }
        if (s != i) {
            swap(a, s, i);
        }
        System.out.println(Arrays.toString(a));
    }
}
```

- 优化点：为减少交换次数，每一轮可以先找最小的索引，在每轮最后再交换元素

### 与冒泡排序比较

1. 二者平均时间复杂度都是  $O(n^2)$
2. 选择排序一般要快于冒泡，因为其交换次数少
3. 但如果集合有序度高，冒泡优于选择
4. 冒泡属于稳定排序算法，而选择属于不稳定排序
  - 稳定排序指，按对象中不同字段进行多次排序，不会打乱同值元素的顺序
  - 不稳定排序则反之

### 稳定排序与不稳定排序

```
System.out.println("=====不稳定=====");
Card[] cards = getStaticCards();
System.out.println(Arrays.toString(cards));
selection(cards, Comparator.comparingInt((Card a) -> a.sharpOrder).reversed());
```

```

System.out.println(Arrays.toString(cards));
selection(cards, Comparator.comparingInt((Card a) -> a.numberOrder).reversed());
System.out.println(Arrays.toString(cards));

System.out.println("=====稳定=====");
cards = getStaticCards();
System.out.println(Arrays.toString(cards));
bubble(cards, Comparator.comparingInt((Card a) -> a.sharpOrder).reversed());
System.out.println(Arrays.toString(cards));
bubble(cards, Comparator.comparingInt((Card a) -> a.numberOrder).reversed());
System.out.println(Arrays.toString(cards));

```

都是先按照花色排序（♠♥♣♦），再按照数字排序（AKQJ...）

- 不稳定排序算法按数字排序时，会打乱原本同值的花色顺序

```

[[♠7], [♠2], [♠4], [♠5], [♥2], [♥5]]
[[♠7], [♠5], [♥5], [♠4], [♥2], [♠2]]

```

原来 ♠2 在前 ♥2 在后，按数字再排后，他俩的位置变了

- 稳定排序算法按数字排序时，会保留原本同值的花色顺序，如下所示 ♠2 与 ♥2 的相对位置不变

```

[[♠7], [♠2], [♠4], [♠5], [♥2], [♥5]]
[[♠7], [♠5], [♥5], [♠4], [♠2], [♥2]]

```

## 4. 插入排序

### 要求

- 能够用自己语言描述插入排序算法
- 能够比较插入排序与选择排序

### 算法描述

1. 将数组分为两个区域，排序区域和未排序区域，每一轮从未排序区域中取出第一个元素，插入到排序区域（需保证顺序）
2. 重复以上步骤，直到整个数组有序

更形象的描述请参考：[insertion\\_sort.html](#)

### 算法实现

```

// 修改了代码与希尔排序一致
public static void insert(int[] a) {
    // i 代表待插入元素的索引
    for (int i = 1; i < a.length; i++) {

```

```

int t = a[i]; // 代表待插入的元素值
int j = i;
System.out.println(j);
while (j >= 1) {
    if (t < a[j - 1]) { // j-1 是上一个元素索引, 如果 > t, 后移
        a[j] = a[j - 1];
        j--;
    } else { // 如果 j-1 已经 <= t, 则 j 就是插入位置
        break;
    }
}
a[j] = t;
System.out.println(Arrays.toString(a) + " " + j);
}
}

```

### 与选择排序比较

1. 二者平均时间复杂度都是  $O(n^2)$
2. 大部分情况下, 插入都略优于选择
3. 有序集合插入的时间复杂度为  $O(n)$
4. 插入属于稳定排序算法, 而选择属于不稳定排序

### 提示

插入排序通常被同学们所轻视, 其实它的地位非常重要。小数据量排序, 都会优先选择插入排序

## 5. 希尔排序

### 要求

- 能够用自己语言描述希尔排序算法

### 算法描述

1. 首先选取一个间隙序列, 如  $(n/2, n/4 \dots 1)$ ,  $n$  为数组长度
2. 每一轮将间隙相等的元素视为一组, 对组内元素进行插入排序, 目的有二
  - ① 少量元素插入排序速度很快
  - ② 让组内值较大的元素更快地移动到后方
3. 当间隙逐渐减少, 直至为 1 时, 即可完成排序

更形象的描述请参考: [shell\\_sort.html](#)

### 算法实现

```

private static void shell(int[] a) {
    int n = a.length;
    for (int gap = n / 2; gap > 0; gap /= 2) {
        // i 代表待插入元素的索引
    }
}

```

```

    for (int i = gap; i < n; i++) {
        int t = a[i]; // 代表待插入的元素值
        int j = i;
        while (j >= gap) {
            // 每次与上一个间隔为 gap 的元素进行插入排序
            if (t < a[j - gap]) { // j-gap 是上一个元素索引, 如果 > t, 后移
                a[j] = a[j - gap];
                j -= gap;
            } else { // 如果 j-1 已经 <= t, 则 j 就是插入位置
                break;
            }
        }
        a[j] = t;
        System.out.println(Arrays.toString(a) + " gap:" + gap);
    }
}

```

#### 参考资料

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Shellsort>

## 6. 快速排序

#### 要求

- 能够用自己语言描述快速排序算法
- 掌握手写单边循环、双边循环代码之一
- 能够说明快排特点
- 了解洛穆托与霍尔两种分区方案的性能比较

#### 算法描述

1. 每一轮排序选择一个基准点 (pivot) 进行分区
  1. 让小于基准点的元素的进入一个分区, 大于基准点的元素的进入另一个分区
  2. 当分区完成时, 基准点元素的位置就是其最终位置
2. 在子分区内重复以上过程, 直至子分区元素个数少于等于 1, 这体现的是分而治之的思想 ([divide-and-conquer](#))
3. 从以上描述可以看出, 一个关键在于分区算法, 常见的有洛穆托分区方案、双边循环分区方案、霍尔分区方案

更形象的描述请参考: [quick\\_sort.html](#)

#### 单边循环快排 (lomuto 洛穆托分区方案)

1. 选择最右元素作为基准点元素
2. j 指针负责找到比基准点小的元素, 一旦找到则与 i 进行交换
3. i 指针维护小于基准点元素的边界, 也是每次交换的目标索引

#### 4. 最后基准点与 i 交换, i 即为分区位置

```
public static void quick(int[] a, int l, int h) {
    if (l >= h) {
        return;
    }
    int p = partition(a, l, h); // p 索引值
    quick(a, l, p - 1); // 左边分区的范围确定
    quick(a, p + 1, h); // 右边分区的范围确定
}

private static int partition(int[] a, int l, int h) {
    int pv = a[h]; // 基准点元素
    int i = l;
    for (int j = l; j < h; j++) {
        if (a[j] < pv) {
            if (i != j) {
                swap(a, i, j);
            }
            i++;
        }
    }
    if (i != h) {
        swap(a, h, i);
    }
    System.out.println(Arrays.toString(a) + " i=" + i);
    // 返回值代表了基准点元素所在的正确索引, 用它确定下一轮分区的边界
    return i;
}
```

#### 双边循环快排 (不完全等价于 hoare 霍尔分区方案)

1. 选择最左元素作为基准点元素
2. j 指针负责从右向左找比基准点小的元素, i 指针负责从左向右找比基准点大的元素, 一旦找到二者交换, 直至 i, j 相交
3. 最后基准点与 i (此时 i 与 j 相等) 交换, i 即为分区位置

#### 要点

1. 基准点在左边, 并且要先 j 后 i
2. while (i < j && a[j] > pv) j--
3. while (i < j && a[i] <= pv) i++

```
private static void quick(int[] a, int l, int h) {
    if (l >= h) {
        return;
    }
    int p = partition(a, l, h);
}
```



```

    quick(a, l, p - 1);
    quick(a, p + 1, h);
}

private static int partition(int[] a, int l, int h) {
    int pv = a[l];
    int i = l;
    int j = h;
    while (i < j) {
        // j 从右找小的
        while (i < j && a[j] > pv) {
            j--;
        }
        // i 从左找大的
        while (i < j && a[i] <= pv) {
            i++;
        }
        swap(a, i, j);
    }
    swap(a, l, j);
    System.out.println(Arrays.toString(a) + " j=" + j);
    return j;
}

```

### 快排特点

1. 平均时间复杂度是  $O(n \log_2 n)$ ，最坏时间复杂度  $O(n^2)$
2. 数据量较大时，优势非常明显
3. 属于不稳定排序

### 洛穆托分区方案 vs 霍尔分区方案

- 霍尔的移动次数平均来讲比洛穆托少3倍
- <https://qastack.cn/cs/11458/quicksort-partitioning-hoare-vs-lomuto>

#### 补充代码说明

- day01.sort.QuickSort3 演示了空穴法改进的双边快排，比较次数更少
- day01.sort.QuickSortHoare 演示了霍尔分区的实现
- day01.sort.LomutoVsHoare 对四种分区实现的移动次数比较

## 7. ArrayList

### 要求

- 掌握 ArrayList 扩容规则

### 扩容规则

1. ArrayList() 会使用长度为零的数组
2. ArrayList(int initialCapacity) 会使用指定容量的数组
3. public ArrayList(Collection<? extends E> c) 会使用 c 的大小作为数组容量
4. add(Object o) 首次扩容为 10，再次扩容为上次容量的 1.5 倍
5. addAll(Collection c) 没有元素时，扩容为 Math.max(10, 实际元素个数)，有元素时为 Math.max(原容量 1.5 倍, 实际元素个数)

其中第 4 点必须知道，其它几点视个人情况而定

#### 提示

- 测试代码见 `day01.list.TestArrayList`，这里不再列出
- 要注意的是，示例中用反射方式来更直观地反映 ArrayList 的扩容特征，但从 JDK 9 由于模块化的影响，对反射做了较多限制，需要在运行测试代码时添加 VM 参数 `--add-opens java.base/java.util=ALL-UNNAMED` 方能运行通过，后面的例子都有相同问题

#### 代码说明

- `day01.list.TestArrayList#arrayListGrowRule` 演示了 `add(Object)` 方法的扩容规则，输入参数 `n` 代表打印多少次扩容后的数组长度

## 8. Iterator

#### 要求

- 掌握什么是 Fail-Fast、什么是 Fail-Safe

Fail-Fast 与 Fail-Safe

- ArrayList 是 fail-fast 的典型代表，遍历的同时不能修改，尽快失败
- CopyOnWriteArrayList 是 fail-safe 的典型代表，遍历的同时可以修改，原理是读写分离

#### 提示

- 测试代码见 `day01.list.FailFastVsFailSafe`，这里不再列出

## 9. LinkedList

#### 要求

- 能够说清楚 LinkedList 对比 ArrayList 的区别，并重视纠正部分错误的认知

#### LinkedList

1. 基于双向链表，无需连续内存
2. 随机访问慢（要沿着链表遍历）
3. 头尾插入删除性能高
4. 占用内存多

#### ArrayList

1. 基于数组，需要连续内存
2. 随机访问快（指根据下标访问）
3. 尾部插入、删除性能可以，其它部分插入、删除都会移动数据，因此性能会低
4. 可以利用 cpu 缓存，局部性原理

#### 代码说明

- day01.list.ArrayListVsLinkedList#randomAccess 对比随机访问性能
- day01.list.ArrayListVsLinkedList#addMiddle 对比向中间插入性能
- day01.list.ArrayListVsLinkedList#addFirst 对比头部插入性能
- day01.list.ArrayListVsLinkedList#addLast 对比尾部插入性能
- day01.list.ArrayListVsLinkedList#linkedListSize 打印一个 LinkedList 占用内存
- day01.list.ArrayListVsLinkedList#arrayListSize 打印一个 ArrayList 占用内存

## 10. HashMap

### 要求

- 掌握 HashMap 的基本数据结构
- 掌握树化
- 理解索引计算方法、二次 hash 的意义、容量对索引计算的影响
- 掌握 put 流程、扩容、扩容因子
- 理解并发使用 HashMap 可能导致的问题
- 理解 key 的设计

### 1) 基本数据结构

- 1.7 数组 + 链表
- 1.8 数组 + （链表 | 红黑树）

更形象的演示，见资料中的 hash-demo.jar，运行需要 jdk14 以上环境，进入 jar 包目录，执行下面命令

```
java -jar --add-exports java.base/jdk.internal.misc=ALL-UNNAMED hash-demo.jar
```

### 2) 树化与退化

#### 树化意义

- 红黑树用来避免 DoS 攻击，防止链表超长时性能下降，树化应当是偶然情况，是保底策略
- hash 表的查找，更新的时间复杂度是  $O(1)$ ，而红黑树的查找，更新的时间复杂度是  $O(\log_2 n)$ ，TreeNode 占用空间也比普通 Node 的大，如非必要，尽量还是使用链表
- hash 值如果足够随机，则在 hash 表内按泊松分布，在负载因子 0.75 的情况下，长度超过 8 的链表出现概率是 0.00000006，树化阈值选择 8 就是为了让树化几率足够小

#### 树化规则

- 当链表长度超过树化阈值 8 时，先尝试扩容来减少链表长度，如果数组容量已经  $\geq 64$ ，才会进行树化

#### 退化规则

- 情况1：在扩容时如果拆分树时，树元素个数  $\leq 6$  则会退化链表
- 情况2：remove 树节点时，若 root、root.left、root.right、root.left.left 有一个为 null，也会退化为链表
- 因为退化是在移除之前检查，树中最少有 3 个节点

### 3) 索引计算

#### 索引计算方法

- 首先，计算对象的 hashCode()
- 再进行调用 HashMap 的 hash() 方法进行二次哈希
  - 二次 hash() 是为了综合高位数据，让哈希分布更为均匀
- 最后  $\& (\text{capacity} - 1)$  得到索引

#### 数组容量为何是 2 的 n 次幂

1. 计算索引时效率更高：如果是 2 的 n 次幂可以使用位与运算代替取模
2. 扩容时重新计算索引效率更高： $\text{hash} \& \text{oldCap} == 0$  的元素留在原来位置，否则新位置 = 旧位置 + oldCap

#### 注意

- 二次 hash 是为了配合 容量是 2 的 n 次幂 这一设计前提，如果 hash 表的容量不是 2 的 n 次幂，则不必二次 hash
- 容量是 2 的 n 次幂 这一设计计算索引效率更好，但 hash 的分散性就不好，需要二次 hash 来作为补偿，没有采用这一设计的典型例子是 Hashtable

### 4) put 与扩容

#### put 流程

1. HashMap 是懒惰创建数组的，首次使用才创建数组
2. 计算索引（桶下标）
3. 如果桶下标还没人占用，创建 Node 占位返回
4. 如果桶下标已经有人占用
  1. 已经是 TreeNode 走红黑树的添加或更新逻辑
  2. 是普通 Node，走链表的添加或更新逻辑，如果链表长度超过树化阈值，走树化逻辑
5. 返回前检查容量是否超过阈值，一旦超过进行扩容

#### 1.7 与 1.8 的区别

1. 链表插入节点时，1.7 是头插法，1.8 是尾插法
2. 1.7 是大于等于阈值且没有空位时才扩容，而 1.8 是大于阈值就扩容
3. 1.8 在扩容计算 Node 索引时，会优化（与旧容量按位与，等于 0 不动，不等于 0，新位置为旧索引+）

#### 扩容（加载）因子为何默认是 0.75f

1. 在空间占用与查询时间之间取得较好的权衡
2. 大于这个值，空间节省了，但链表就会比较长影响性能
3. 小于这个值，冲突减少了，但扩容就会更频繁，空间占用也更多

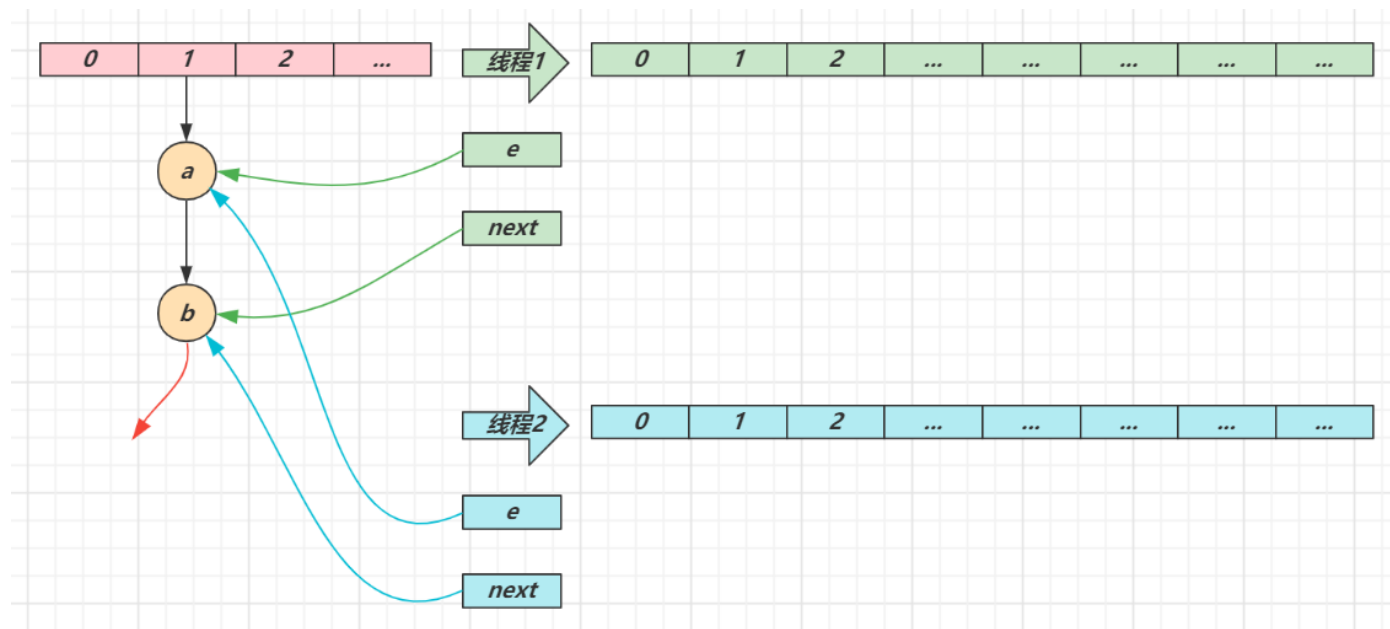
## 5) 并发问题

扩容死链 (1.7 会存在)

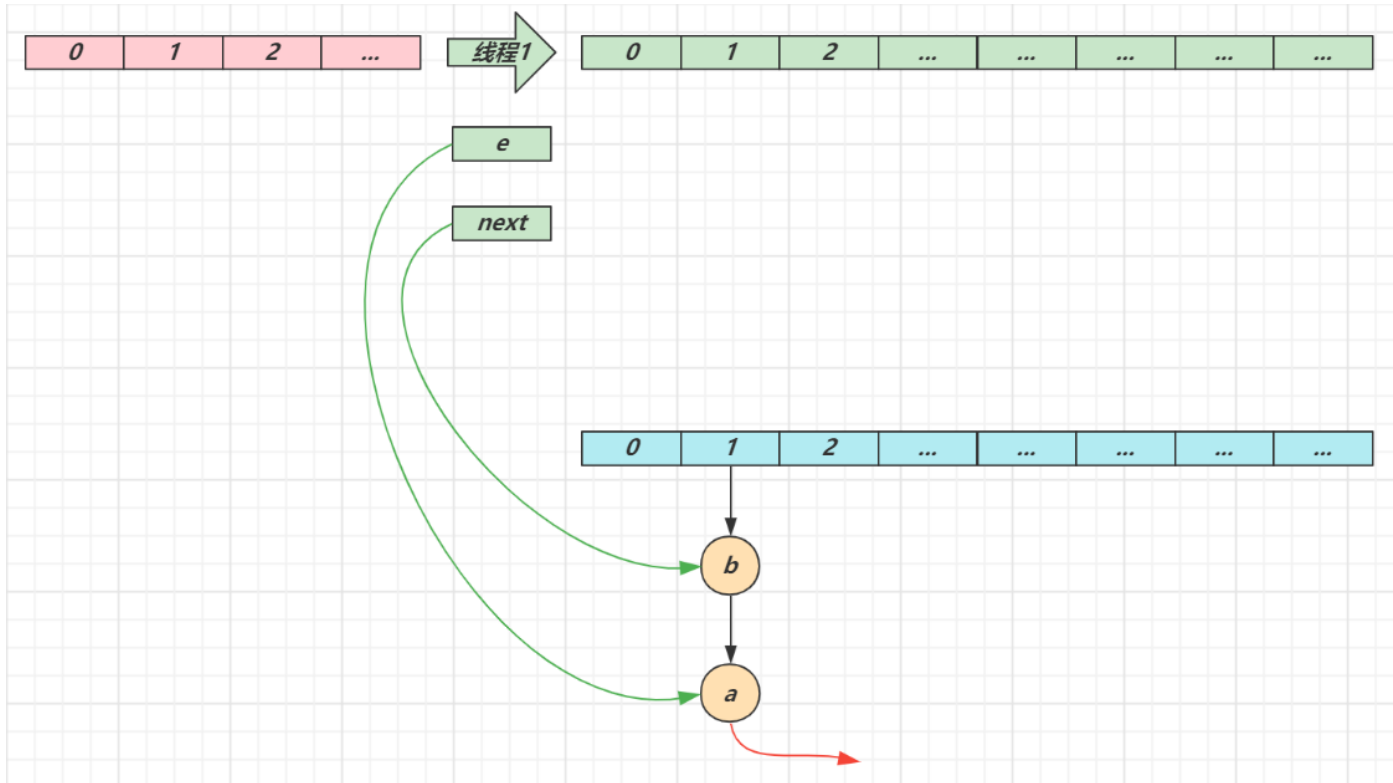
1.7 源码如下:

```
void transfer(Entry[] newTable, boolean rehash) {
    int newCapacity = newTable.length;
    for (Entry<K,V> e : table) {
        while(null != e) {
            Entry<K,V> next = e.next;
            if (rehash) {
                e.hash = null == e.key ? 0 : hash(e.key);
            }
            int i = indexFor(e.hash, newCapacity);
            e.next = newTable[i];
            newTable[i] = e;
            e = next;
        }
    }
}
```

- e 和 next 都是局部变量，用来指向当前节点和下一个节点
- 线程1 (绿色) 的临时变量 e 和 next 刚引用了这俩节点，还未来得及移动节点，发生了线程切换，由线程2 (蓝色) 完成扩容和迁移

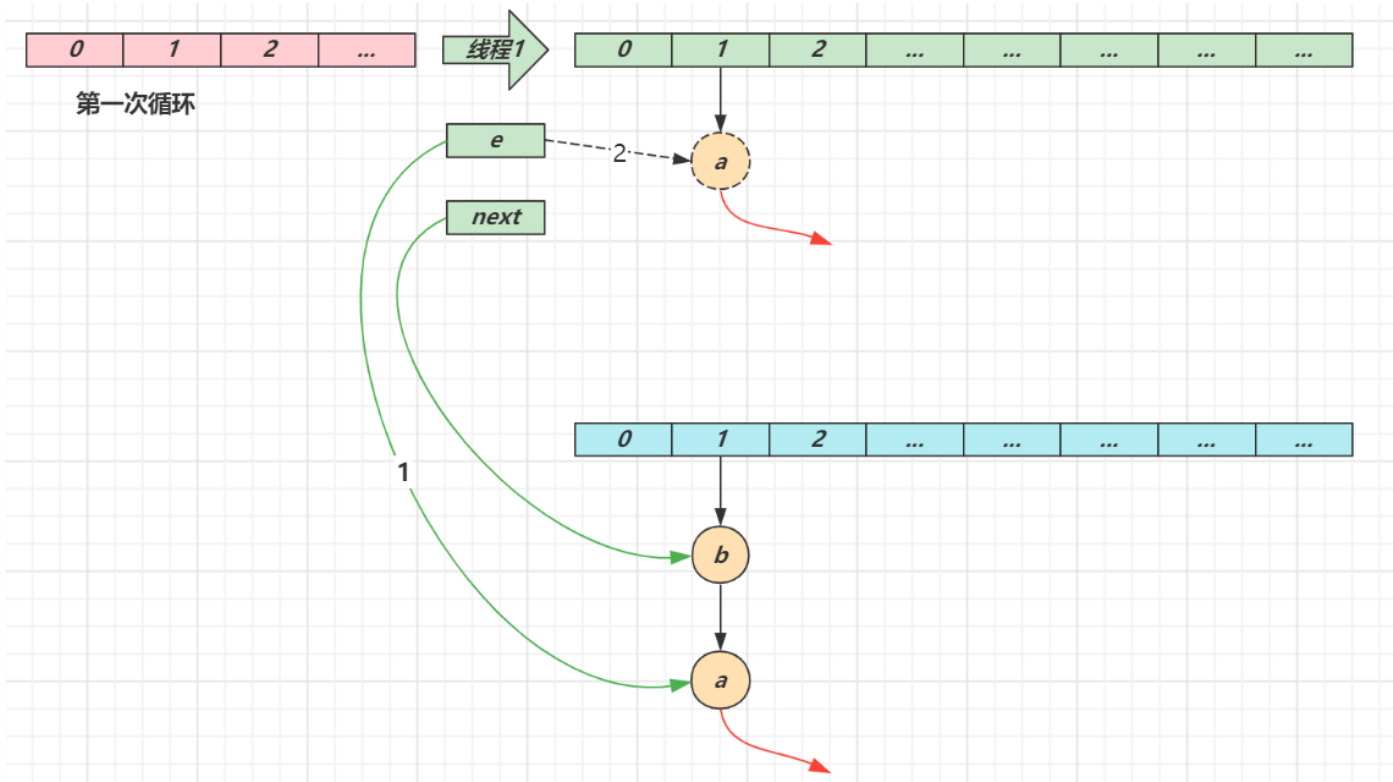


- 线程2 扩容完成，由于头插法，链表顺序颠倒。但线程1 的临时变量 e 和 next 还引用了这俩节点，还要再来一遍迁移



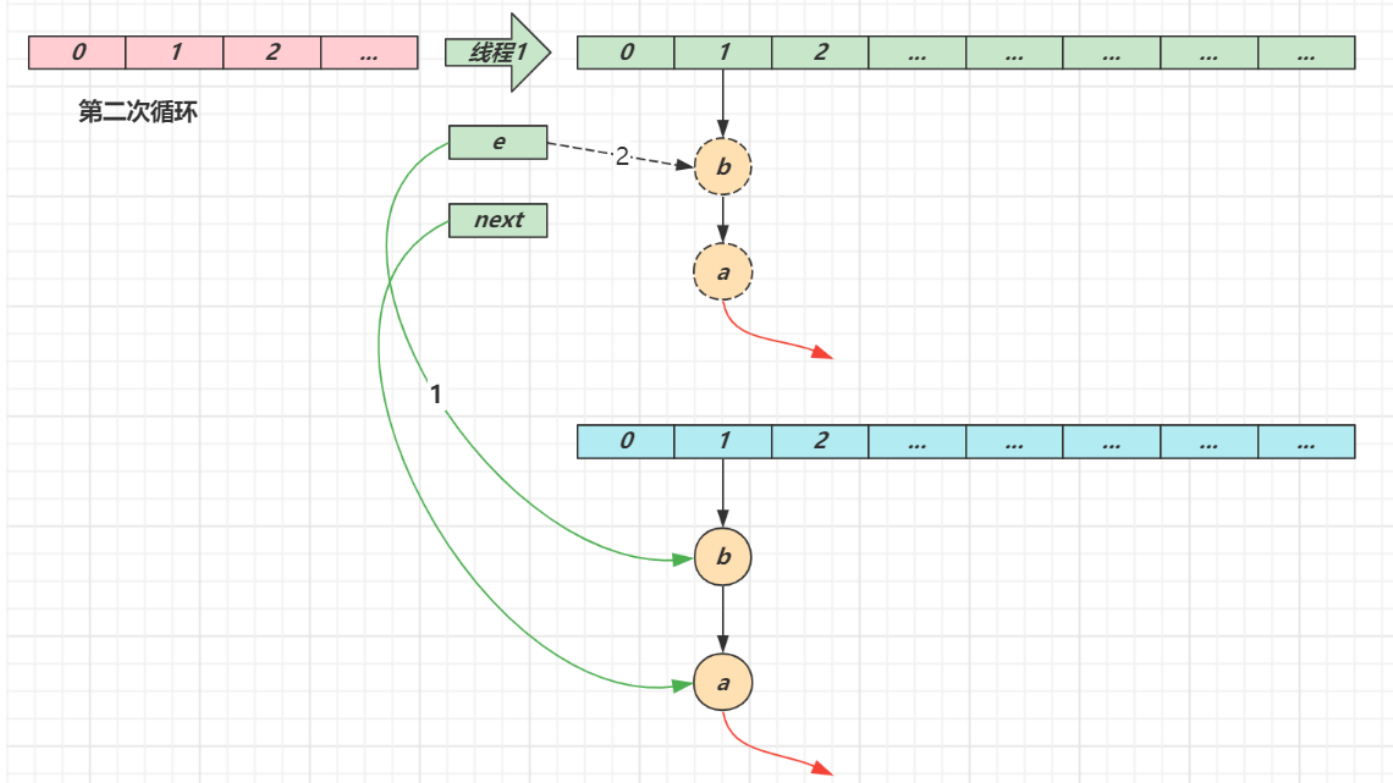
• 第一次循环

- 循环接着线程切换前运行，注意此时 e 指向的是节点 a，next 指向的是节点 b
- e 头插 a 节点，注意图中画了两份 a 节点，但事实上只有一个（为了不让箭头特别乱画了两份）
- 当循环结束是 e 会指向 next 也就是 b 节点



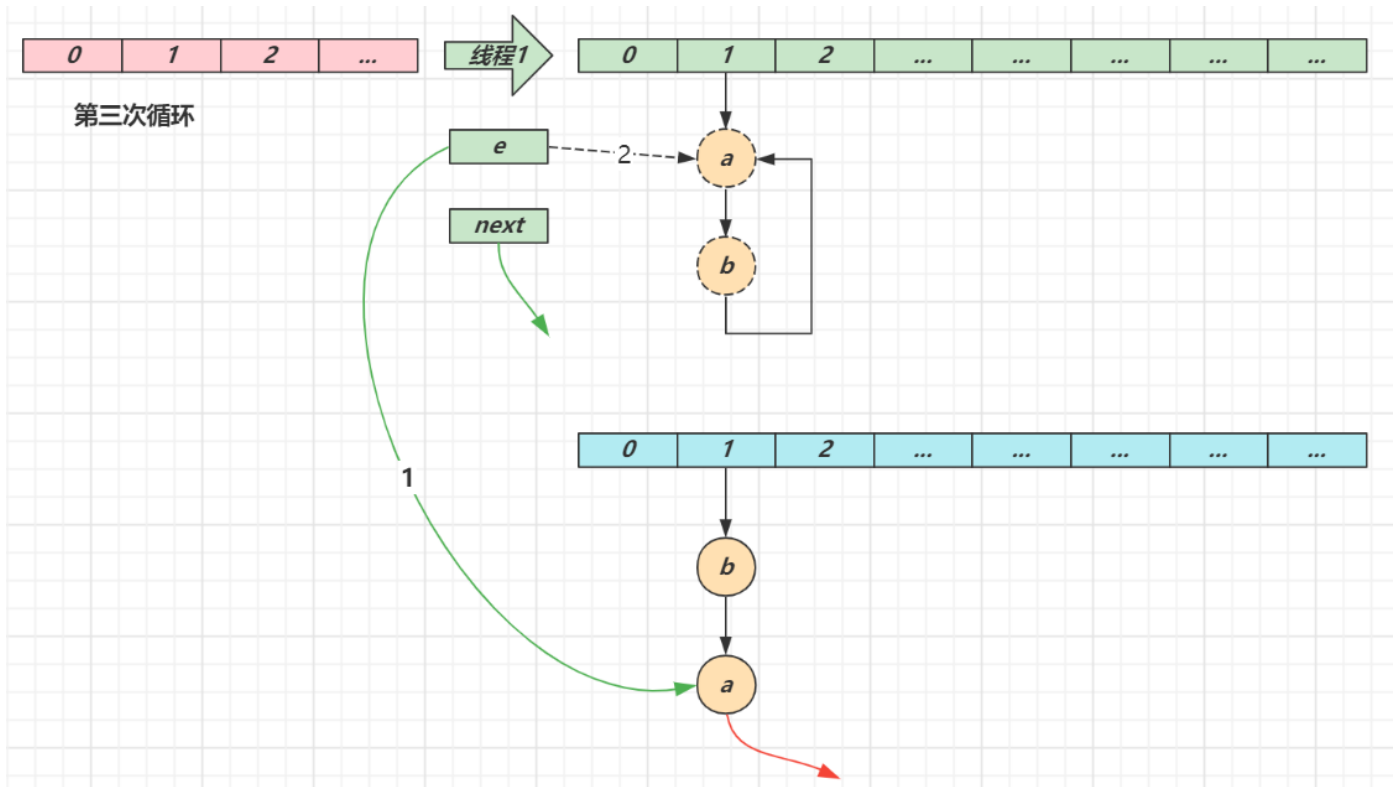
• 第二次循环

- next 指向了节点 a
- e 头插节点 b
- 当循环结束时，e 指向 next 也就是节点 a



• 第三次循环

- next 指向了 null
- e 头插节点 a, **a 的 next 指向了 b** (之前 a.next 一直是 null), b 的 next 指向 a, 死链已成
- 当循环结束时, e 指向 next 也就是 null, 因此第四次循环时会正常退出



数据错乱 (1.7, 1.8 都会存在)

- 代码参考 `day01.map.HashMapMissData`, 具体调试步骤参考视频

补充代码说明

- day01.map.HashMapDistribution 演示 map 中链表长度符合泊松分布
- day01.map.DistributionAffectedByCapacity 演示容量及 hashCode 取值对分布的影响
  - day01.map.DistributionAffectedByCapacity#hashtableGrowRule 演示了 Hashtable 的扩容规律
  - day01.sort.Utills#randomArray 如果 hashCode 足够随机，容量是否是 2 的 n 次幂影响不大
  - day01.sort.Utills#lowSameArray 如果 hashCode 低位一样的多，容量是 2 的 n 次幂会导致分布不均匀
  - day01.sort.Utills#evenArray 如果 hashCode 偶数的多，容量是 2 的 n 次幂会导致分布不均匀
  - 由此得出对于容量是 2 的 n 次幂的设计来讲，二次 hash 非常重要
- day01.map.HashMapVsHashtable 演示了对于同样数量的单词字符串放入 HashMap 和 Hashtable 分布上的区别

## 6) key 的设计

### key 的设计要求

1. HashMap 的 key 可以为 null，但 Map 的其他实现则不然
2. 作为 key 的对象，必须实现 hashCode 和 equals，并且 key 的内容不能修改（不可变）
3. key 的 hashCode 应该有良好的散列性

如果 key 可变，例如修改了 age 会导致再次查询时查询不到

```
public class HashMapMutableKey {
    public static void main(String[] args) {
        HashMap<Student, Object> map = new HashMap<>();
        Student stu = new Student("张三", 18);
        map.put(stu, new Object());

        System.out.println(map.get(stu));

        stu.age = 19;
        System.out.println(map.get(stu));
    }

    static class Student {
        String name;
        int age;

        public Student(String name, int age) {
            this.name = name;
            this.age = age;
        }

        public String getName() {
            return name;
        }
    }
}
```



```

    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }

    public int getAge() {
        return age;
    }

    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        if (this == o) return true;
        if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;
        Student student = (Student) o;
        return age == student.age && Objects.equals(name, student.name);
    }

    @Override
    public int hashCode() {
        return Objects.hash(name, age);
    }
}

```

## String 对象的 hashCode() 设计

- 目标是达到较为均匀的散列效果，每个字符串的 hashCode 足够独特
- 字符串中的每个字符都可以表现为一个数字，称为  $S_i$ ，其中  $i$  的范围是  $0 \sim n-1$
- 散列公式为： $S_0 * 31^{(n-1)} + S_1 * 31^{(n-2)} + \dots S_i * 31^{(n-1-i)} + \dots S_{(n-1)} * 31^0$
- 31 代入公式有较好的散列特性，并且  $31 * h$  可以被优化为
  - 即  $32 * h - h$
  - 即  $2^5 * h - h$
  - 即  $h \ll 5 - h$

# 11. 单例模式

## 要求

- 掌握五种单例模式的实现方式
- 理解为何 DCL 实现时要使用 volatile 修饰静态变量
- 了解 jdk 中用到单例的场景

## 饿汉式

```
public class Singleton1 implements Serializable {
    private Singleton1() {
        if (INSTANCE != null) {
            throw new RuntimeException("单例对象不能重复创建");
        }
        System.out.println("private Singleton1()");
    }

    private static final Singleton1 INSTANCE = new Singleton1();

    public static Singleton1 getInstance() {
        return INSTANCE;
    }

    public static void otherMethod() {
        System.out.println("otherMethod()");
    }

    public Object readResolve() {
        return INSTANCE;
    }
}
```

- 构造方法抛出异常是防止反射破坏单例
- `readResolve()` 是防止反序列化破坏单例

## 枚举饿汉式

```
public enum Singleton2 {
    INSTANCE;

    private Singleton2() {
        System.out.println("private Singleton2()");
    }

    @Override
    public String toString() {
        return getClass().getName() + "@" + Integer.toHexString(hashCode());
    }

    public static Singleton2 getInstance() {
        return INSTANCE;
    }

    public static void otherMethod() {
```

```
        System.out.println("otherMethod()");
    }
}
```

- 枚举饿汉式能天然防止反射、反序列化破坏单例

## 懒汉式

```
public class Singleton3 implements Serializable {
    private Singleton3() {
        System.out.println("private Singleton3()");
    }

    private static Singleton3 INSTANCE = null;

    // Singleton3.class
    public static synchronized Singleton3 getInstance() {
        if (INSTANCE == null) {
            INSTANCE = new Singleton3();
        }
        return INSTANCE;
    }

    public static void otherMethod() {
        System.out.println("otherMethod()");
    }
}
```

- 其实只有首次创建单例对象时才需要同步，但该代码实际上每次调用都会同步
- 因此有了下面的双检锁改进

## 双检锁懒汉式

```
public class Singleton4 implements Serializable {
    private Singleton4() {
        System.out.println("private Singleton4()");
    }

    private static volatile Singleton4 INSTANCE = null; // 可见性, 有序性

    public static Singleton4 getInstance() {
        if (INSTANCE == null) {
            synchronized (Singleton4.class) {
                if (INSTANCE == null) {
                    INSTANCE = new Singleton4();
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        }
    }
}

return INSTANCE;
}

public static void otherMethod() {
    System.out.println("otherMethod()");
}
}

```

为何必须加 volatile:

- `INSTANCE = new Singleton4()` 不是原子的，分成 3 步：创建对象、调用构造、给静态变量赋值，其中后两步可能被指令重排序优化，变成先赋值、再调用构造
- 如果线程1 先执行了赋值，线程2 执行到第一个 `INSTANCE == null` 时发现 `INSTANCE` 已经不为 `null`，此时就会返回一个未完全构造的对象

## 内部类懒汉式

```

public class Singleton5 implements Serializable {
    private Singleton5() {
        System.out.println("private Singleton5()");
    }

    private static class Holder {
        static Singleton5 INSTANCE = new Singleton5();
    }

    public static Singleton5 getInstance() {
        return Holder.INSTANCE;
    }

    public static void otherMethod() {
        System.out.println("otherMethod()");
    }
}

```

- 避免了双检锁的缺点

## JDK 中单例的体现

- `Runtime` 体现了饿汉式单例
- `Console` 体现了双检锁懒汉式单例 JDK16 中
- `Collections` 中的 `EmptyNavigableSet` 内部类懒汉式单例
- `ReverseComparator.REVERSE_ORDER` 内部类懒汉式单例
- `Comparators.NaturalOrderComparator.INSTANCE` 枚举饿汉式单例