Activity

Q: Activity的生命周期，两个Activity之间跳转时必然会执行的是那几个方法?

A: created, 暂时状态，onCreate函数执行整个生命周期出现一次的基本启动逻辑，比如声明用户界面，定义成员变量，配置UI

started，暂时状态，变成可见，onStart函数

resumed，长久状态，变成可操作, onResume函数，初始化在onPause期间释放的组件并执行必要的初始化操作，比如开始动画或者只在Activity存在用户焦点时使用的组件

paused, 长久状态，onPaused，停止不应在暂停时继续执行的操作，如视频。或保存信息，如电子邮件草稿。或释放系统资源，如广播接收器、GPS

stoped，长久状态，onStoped，释放可能泄漏内存的资源（比onPause更大的资源）

destroyed，长久状态，onDestroyed终止onCreate期间创建的后台进程和未正确关闭的长期运行资源，比如trace

启动一个Activity：onCreate, onStart, onResume

切回Home界面：onPause, onSaveInstanceState, onStop

切回程序界面：onRestart, onStart, onResume, onPostResume

屏幕旋转：onPause/onSaveInstanceState/onStop/onDestroy/

onCreate/onContentChanged/onSaveInstanceState/onStart/onRestoreInstanceState/

onPostCreate/onResume/onPostResume/onAttachedToWindow

两个Activity之间跳转：A onPause, B: onStart/onCreate/onStart/onResume, A:onSaveInstanceState/onStop

Q：启动一个程序，可以主界面点击图标进入，也可以从一个程序中跳转过去，二者有什么区别?

A：都是隐式意图Task：主界面首先创建一个Task栈， 配置了Main Launcher Activity被启动，作为栈底。从其他跳转过来的Activity在启动它的Activity所在的栈里

Q：启动一个Activity有哪几种方法?

A： Start()

Main Launcher的Activity

接收事件

通知

桌面小组件

不建议：

服务

广播

Q：在Android中，怎么节省内存的使用，怎么主动回收内存?

A: 核心：什么占内存

资源池：同类临时对象创建多次

对象在不需要使用的时候不创建

Activity或者Service中的onDestroy方法中

主动释放

Q：ListView如何提高其效率?

A： 1. 分页

2. 异步加载

3. 耗时操作给用户进度提示

Q：Activity中类似onCreate、onStart运用了哪种设计模式，优点是什么

A：这个回答的太多了，我当时说的是代理模式，因为AppCompatActivity中的确是使用的代理模式。这一点还要感谢@代码家 当时说让我看看AppCompatDelegate类的设计。其主要目的就是通过使用组合来替代继承，降低了耦合。

不过回家后再想一想，对方想听到的应该是模板方法模式吧。在父类中实现一个算法不变的部分，并将可变的行为留给子类来实现。生命周期方法原本就是在基类中做出了Activity不同状态时回调的一系列方法，而这些方法具体需要做的可变部分交给子类去完成。

Q: 你后台的Activity被系统 回收怎么办

Q：怎么样在启动一个Activity时就启动一个service?

Q：两个Activity之间怎么传递数据?

Q：Android程序与Java程序的区别?并强调了不是虚拟机方面的！

Q：Android中Task任务栈的分配。

Q：程序之间的亲和性的理解。

Q：同一个程序，但不同的Activity是否可以放在不同的Task任务栈中?

Q：Android四大组建，对各种组件的理解。

Q：对Android的理解

Q：Intent 传递数据时，可以传递哪些类型数据?

Q：不同工程中的方法是否可以相互调用?

Q：Android中Provide是用来干什么的?

Q：电话的状态有哪之中，怎么判断是来电还是去电?

Q：在Android中是如何实现判断区分通话记录中的电话状态，去电，来电、未接来电?

Q：音乐播放器如果有大量的音乐文件，如何提高界面展示速度?

Q：音乐播放功能api中播放流程是怎么样的?

Q：Activity怎么和service绑定，怎么在activity中启动自己对应的service?

Q：Service有几种启动方式，区别是什么?

Q：界面间的跳转用什么实现，跳转时activity的生命周期。

Q：界面间的布局是怎么实现的，控件的排列。

Q：你做的一个比较复杂的界面，画出来，每个部分用的什么控件，各个控件中你用到的的属性是什么，写出来。

Q：如果有种功能，他认为你做的显得不够完美，可能会把这个不完美的地方说出来，让你根据这问题给出一个解决方案。

Q：Android用的数据库是什么样的?它和sql有什么区别?为什么要用ContentProvide?它和sql的实现上有什么差别?

Q: 不用service，B页面为音乐播放，从A跳转到B，再返回，如何使音乐继续播放?

Q：Service有哪些启动方法?有什么区别?

Q：（音乐播放器）如何加载的音乐信息，如何改善其效率。

Q: 电话状态的监听，改变打电话界面（听说我改动的Phone源码就不再问了）。

1.进程有哪些通信方式

2.ListView优化方案

3.service和线程的关系

4.looper是线程级别还是进程级别

5.activity1启动activity2的过程，是否可以在新的进程里面，如果在新的进程里面流程 有什么不同。启动按返回系统的调度。

6.广播的注册方式，信息是保存在哪里，发送广播是如何回调广播接收者。

7.app安装过程，每次开机是否会重新安装所有的app

8.Android系统为系统安全性做什么事情

9.zygote和systemservice的关系

10.为什么zygote死掉后会重新启动

11.界面的绘制过程

12.开机画面有几个，分别是什么时候显示和暂停

推荐书《Android系统源代码情景分析》作者为叶神同学罗升阳（真正的大神中的大神），顺便给个作者博客的传送门 <http://blog.csdn.net/luoshengyang/article/details/8923485>

3、启动一个应用的流程

4、单例模式需要注意的地方

5、怎么让一个service不死掉，一直运行

5、说一下打开一个activity的过程

9、让我设计一个Android的下载模块

3、bindle底层怎么实现的

4,对Android虚拟机了解吗？说下你知道的。