handler的原理，多线程

Android的绘图原理，我说： onMeasure, onLayout, onDraw。 然后他说每一个什么作用？ 那个onMeasuer主要做什么的？并举了一个例子：一个自定义的滚动View A里面如何放另外一个滚动的View B？我说把 View B将 onMeasure 里面的高设置成最大，这样就能解决冲突问题。最后他简单说了一些 onMeasure 里面的几个参数

问问职业发展规划，平时的兴趣爱好，以及你觉得你和其他人有什么优势。

View 的事件分发机制，View的绘图，ListView 的实现原理

[二分查找](http://www.codeceo.com/article/binary-search.html)。,快速排序

说 Java 的内存管理

Android系统原理性的东西

handler 原理，windowManager 的东西，并且从源码上去分析，网络上的理论知识还是要结合实践的

Java 层面的东西，多态，抽象类，多线程，内存管理等等。我感觉回答的不是太好，多态那有点问题

View 的事件分发机制。然后我就说了好多，从 WindowManager->window->Decorview->子 view。最后我说当所有的 view 都不处理事件，事件会最后会传递到 Activity 的 onTouchEvent 上

* Service 上能不能弹出对话框,我说 Dialog 是必须要依附在 Window 上，Toast 其实也是一个 Window。必须在 Manifest 里面注册系统权限
* 在显示 dialog 的时候必须要加一个 flag. 我的理由是：系统对话框可以在低电量的时候弹出对话框，我们同样也可以采用该方式来实现。

动画实现原理，到 handler 实现原理