　一、J\*\*a技术

　　1.1 J\*\*a基础

　　1、对抽象、继承、多态的理解

　　2、泛型的作用及使用场景

　　3、枚举的特点及使用场景

　　4、线程sleep和wait的区别

　　5、J\*\*A反射机制

　　6、weak/soft/strong引用的区别

　　7、Object的hashCode()与equals()的区别和作用

　　1.2 集合类

　　1、J\*\*A常用集合类功能、区别和性能

　　2、并发相关的集合类

　　3、部分常用集合类的内部实现方式

　　1.3 多线程相关

　　1、Thread、Runnable、Callable、Futrue类关系与区别

　　2、JDK中默认提供了哪些线程池，有何区别

　　3、线程同步有几种方式，分别阐述在项目中的用法

　　4、在理解默认线程池的前提下，自己实现线程池

　　1.4 字符

　　1、String的不可变性

　　2、StringBuilder和StringBuffer的区别

　　3、字符集的理解：Unicode、UTF-8、GB2312等

　　4、正则表达式相关问题

　　1.5 注解

　　1、注解的使用

　　2、注解的级别及意义

　　3、如何自定义注解

　　二、Android技术

　　2.1 Android基础

　　1、四大组件的意义及使用，生命周期回调及意义

　　2、AsyncTask、Handler的使用

　　3、Android系统层次框架结构

　　4、AsyncTask的实现方式

　　5、AsyncTask使用的时候应该注意什么

　　6、Android常见的存储方式

　　7、Looper、Handler和MessageQueue的关系

　　8、Activity的启动流程(考察对Framwork的熟悉程度)

　　9、多进程开发的注意事项(Application类区分进程，进程间内存不可见、进程间通讯方式)

　　2.2 Resource相关

　　1、9图片的意义

　　2、style和theme的作用及用法

　　3、dpi、sp、px的区别以及转换关系

　　4、raw和assets文件夹的作用，二者有何区别

　　5、Android系统如何在多个资源文件夹下查找匹配最合适的资源

　　2.3 虚拟机

　　1、J\*\*a内存模型

　　2、Android虚拟机的特点

　　3、Dalvik和Art的区别

　　4、熟悉垃圾回收的实现机制，了解虚拟机的GC类型

　　2.4 View相关

　　1、常用组件的使用：ListView、RecyclerView及Adapter的使用

　　2、View之间的继承关系

　　3、Invalidate与postInvalidate的区别

　　4、自定义View的实现方式(根据项目经验询问相关组件)。

　　5、onMeasure/onLayout/onDraw的作用

　　6、Paint、Matrix、Shader等绘制相关类的方法作用

　　7、详细描述事件分发机制

　　2.5 动画

　　1、Android有哪些动画的实现方式

　　2、Interpolator类的意义和常用的Interpolator

　　3、ViewAnimation与属性动画有什么区别

　　4、如何自定义ViewAnimation

　　5、属性动画的实现原理

　　2.6 图片处理

　　1、一般项目中如何加载大图

　　2、图片压缩的方式

　　3、如何不压缩图片加载高清图

　　4、图片加载过程中，一般会使用缓存，这个缓存的主要作用是什么

　　5、谈谈自己熟悉的图片加载框架

　　三、项目经验

　　3.1 开发工具

　　1、代码管理工具：SVN、Git

　　2、常用的调试工具:Hierarchy Viewer、DDMS等

　　3、CI工具：Lint检查，FindBugs、Jenkins

　　4、内存分析工具：dumpsys、memoinfo、MAT

　　3.2 项目工程

　　1、APP更新策略：推送或者拉取?

　　2、如何统一处理错误崩溃

　　3、如何进行用户行为收集

　　4、日志管理有哪些要点?(Debug包开放，release包关闭，错误日志反馈)

　　5、打包方式Ant、M\*\*en、Gradle

　　6、机型适配情况

　　3.3 开放平台

　　1、是否使用过第三方平台

　　2、常用开放平台的熟悉度(微信、QQ、微博、支付宝等常用的支付和分享)

　　3、是否进行过对第三方平台的统一封装?

　　4、是否自己开发过SDK?

　　3.4 设计相关

　　1、有哪些常用的设计模式、设计原则

　　2、设计模式在Android源码中的应用

　　3、设计模式在项目中的应用

　　4、项目中的分包方式

　　5、MVC在android中的应用，利弊

　　6、android项目中的常见层次结构,包划分

　　7、有没有设计过项目中的层级结构、包划分