

题目：120 个 Java 经典面试题和答案（上）

我是动力节点的一名学员，就职于百度，在学习过程中整理了一些常见面试题，希望对大家有所帮助，上课期间老师告诉我们知识是需要分享的，只有分享了自己的知识才可以赢得和别人讨论的机会，这些机会非常重要，因为和技术大牛们讨论技术会让自己对技术理解的更透彻。我们将要讨论 Java 面试中的各种不同类型的面试题（备注：有些题比较偏）。

下面的章节分为上下两篇，

第一篇将要讨论面向对象编程和它的特点，关于 Java 和它的功能的常见问题，Java 的集合类，垃圾收集器，

第二篇主要讨论异常处理，Java 小应用程序，Swing，JDBC，远程方法调用(RMI)，Servlet 和 JSP 。

目录

面向对象分析(OOA)

面向对象设计（OOD）

面向对象编程（OOP）

常见的 Java 问题

Java 线程

Java 集合类

垃圾收集器

面向对象分析（OOA）

是在一个系统的开发过程中进行了系统业务调查以后，按照面向对象的思想来分析问题。OOA 与结构化分析有较大的区别。OOA 所强调的是在系统调查资料的基础上，针对 OO 方法所需要的素材进行的归类分析和整

【更多 Java 资料下载，可访问动力节点（中国区）官网 www.bjpowernode.com 下载区】

理，而不是对管理业务现状和方法的分析。

面向对象设计（OOD）

面向对象设计（Object-Oriented Design, OOD）方法是 OO 方法中一个中间过渡环节。其主要作用是对 OOA 分析的结果作进一步的规范化整理，以便能够被 OOP 直接接受。

面向对象设计（OOD）是一种软件设计方法，是一种工程化规范。这是毫无疑问的。按照 Bjarne Stroustrup 的说法，面向对象的编程范式（paradigm）是[Stroustrup, 97]：

- 1) 决定你要的类；
- 2) 给每个类提供完整的一组操作；
- 3) 明确地使用继承来表现共同点。

由这个定义，我们可以看出：OOD 就是“根据需求决定所需的类、类的操作以及类之间关联的过程”。

OOD 的目标是管理程序内部各部分的相互依赖。为了达到这个目标，OOD 要求将程序分成块，每个块的规模应该小到可以管理的程度，然后分别将各个块隐藏在接口（interface）的后面，让它们只通过接口相互交流。比如说，如果用 OOD 的方法来设计一个服务器-客户端（client-server）应用，那么服务器和客户端之间不应该有直接的依赖，而是应该让服务器的接口和客户端的接口相互依赖。

这种依赖关系的转换使得系统的各部分具有了可复用性。还是拿上面那个例子来说，客户端就不必依赖于特定的服务器，所以就可以复用到其他的环境下。如果要复用某一个程序块，只要实现必须的接口就行了。

OOD 是一种解决软件问题的设计范式（paradigm），一种抽象的范式。使用 OOD 这种设计范式，我们可以用对象（object）来表现问题领域（problem domain）的实体，每个对象都有相应的状态和行为。我们刚才说到：OOD 是一种抽象的范式。抽象可以分成很多层次，从非常概括的到非常特殊的都有，而对象可能处于任何一个抽象层次上。另外，彼此不同但又互有关联的对象可以共同构成抽象：只要这些对象之间有相似性，就可以把它们当成同一类的对象来处理。

面向对象编程（OOP）

面向对象编程（Object Oriented Programming, OOP，面向对象程序设计）是一种计算机编程架构。OOP 的一条基本原则是计算机程序是由单个能够起到子程序作用的单元或对象组合而成。

OOP 达到了软件工程的三个主要目标：重用性、灵活性和扩展性。

为了实现整体运算，每个对象都能够接收信息、处理数据和向其它对象发送信息。

面向对象编程有很多重要的特性，比如：封装，继承，多态和抽象。下面的章节我们会逐个 分析这些特性。

封装

封装给对象提供了隐藏内部特性和行为的能力。对象提供一些能被其他对象访问的方法来改变它内部的数据。在 Java 当中，有 4 种访问权限 对应着三个修饰符：public，private，protected。每一种修饰符给其他的位于同一个包或者不同包下面对象赋予了不同的访问权限。

下面列出了使用封装的一些好处：

通过隐藏对象的属性来保护对象内部的状态。提高了代码的可用性和可维护性，因为对象的行为可以被单独的改变或者是扩展。禁止对象之间的不良交互提高模块化。

参考这个文档获取更多关于封装的细节和示例。

多态

多态是编程语言给不同的底层数据类型做相同的接口展示的一种能力。一个多态类型上的操作可以应用到其他类型的值上面。

继承

继承给对象提供了从基类获取字段和方法的能力。继承提供了代码的重用行，也可以在不修改类的情况下给现存的类添加新特性。

抽象

抽象是把想法从具体的实例中分离出来的步骤，因此，要根据他们的功能而不是实现细节来创建类。Java 支持创建只暴露接口而不包含方法实现的抽象的类。这种抽象技术的主要目的是把类的行为和实现细节分离开。

抽象和封装的不同点

抽象和封装是互补的概念。一方面，抽象关注对象的行为。另一方面，封装关注对象行为的细节。一般是通过隐藏对象内部状态信息做到封装，因此，封装可以看成是用来提供抽象的一种策略。

常见的 Java 问题

1. 什么是 Java 虚拟机？为什么 Java 被称作是“平台无关的编程语言”？

Java 虚拟机是一个可以执行 Java 字节码的虚拟机进程。Java 源文件被编译成能被 Java 虚拟机执行的字节码文件。

Java 被设计成允许应用程序可以运行在任意的平台，而不需要程序员为每一个平台单独重写或者是重新编译。Java 虚拟机让这个变为可能，因为它知道底层硬件平台的指令长度和其特性。

2. JDK 和 JRE 的区别是什么？

Java 运行时环境(JRE)是将要执行 Java 程序的 Java 虚拟机。它同时也包含了执行 applet 需要的浏览器插件。

Java 开发工具包(JDK)是完整的 Java 软件开发包，包含了 JRE，编译器和其他的工具(比如：JavaDoc，Java 调试器)，可以让开发者开发、编译、执行 Java 应用程序。

3. “static”关键字是什么意思？Java 中是否可以覆盖(override)一个 private 或者是 static 的方法？

“static”关键字表明一个成员变量或者是成员方法可以在没有所属的类的实例变量的情况下被访问。

Java 中 static 方法不能被覆盖，因为方法覆盖是基于运行时动态绑定的，而 static 方法是编译时静态绑定的。static 方法跟类的任何实例都不相关，所以概念上不适用。private 也是不支持覆盖的，因为私有的成员外界是看不到的所以也就不存在覆盖的问题。

4. 是否可以在 static 环境中访问非 static 变量？

static 变量在 Java 中是属于类的，它在所有的实例中的值是一样的。当类被 Java 虚拟机载入的时候，会对 static 变量进行初始化。如果你的代码尝试不用实例来访问非 static 的变量，编译器会报错，因为这些变量还没有被创建出来，还没有跟任何实例关联上。

5. Java 支持的数据类型有哪些？什么是自动拆装箱？

Java 语言支持的 8 中基本数据类型是：

整型：byte short int long

【更多 Java 资料下载，可访问动力节点（中国区）官网 www.bjpowernode.com 下载区】

浮点型: float double

布尔型: boolean

字符型: char

自动装箱是 Java 编译器在基本数据类型和对应的对象包装类型之间做的一个转化。比如: 把 int 转化成 Integer, double 转化成 Double, 等等。反之就是自动拆箱。

6. Java 中的方法覆盖(Overriding)和方法重载(Overloading)是什么意思?

重写方法的规则: (方法重写也称为方法覆盖)

- 1、参数列表必须完全与被重写的方法相同, 否则不能称其为重写而是重载。
- 2、返回的类型必须一直与被重写的方法的返回类型相同, 否则不能称其为重写而是重载。
- 3、访问修饰符的限制一定要大于被重写方法的访问修饰符 (public>protected>default>private)
- 4、重写方法一定不能抛出新的检查异常或者比被重写方法申明更加宽泛的检查型异常。例如:
父类的一个方法申明了检查异常 IOException, 在重写这个方法是不能抛出 Exception, 只能抛出 IOException 的子类异常, 可以抛出非检查异常。

而重载的规则:

- 1、必须具有不同的参数列表;
- 2、可以有不责骂的返回类型, 只要参数列表不同就可以了;
- 3、可以有不同的访问修饰符;
- 4、可以抛出不同的异常;

重写与重载的区别在于:

重写多态性起作用, 对调用被重载过的方法可以大大减少代码的输入量, 同一个方法名只要往里面传递不同的参数就可以拥有不同的功能或返回值。

用好重写和重载可以设计一个结构清晰而简洁的类, 可以说重写和重载在编写代码过程中的作用非同一般。

7. Java 中, 什么是构造函数? 什么是构造函数重载? 什么是复制构造函数?

当新对象被创建的时候, 构造函数会被调用。每一个类都有构造函数。在程序员没有给类提供构造函数的情况下, Java 编译器会为此类创建一个默认的构造函数。

Java 中构造函数重载和方法重载很相似。可以为一个类创建多个构造函数。每一个构造函数 必须有它自己唯一的参数列表。

Java 不支持像 C++中那样的复制构造函数，这个不同点是因为如果你不自己写构造函数的情况下，Java 不会创建默认的复制构造函数。

8. Java 支持多继承么？支持多实现吗？

不支持，Java 不支持多继承。每个类都只能继承一个类，但是可以实现多个接口。

9. 接口可以继承接口吗？如果可以继承 请列举一个案例？

可以，List 继承 Collection

10. 接口和抽象类的区别是什么？

接口和抽象类有什么区别

你选择使用接口和抽象类的依据是什么？

接口和抽象类的概念不一样。接口是对动作的抽象，抽象类是对根源的抽象。

抽象类表示的是，这个对象是什么。接口表示的是，这个对象能做什么。比如，[苏格兰折耳猫](#)，[布偶猫](#)，这两个类（如果是类的话……），他们的抽象类是猫。说明，他们都是猫。

猫可以吃东西，耗子也可以吃东西，你可以把“吃东西”定义成一个接口，然后让这些类去实现它。

所以，在高级语言上，一个类只能继承一个类（抽象类）（正如猫不可能同时是生物和非生物），但是可以实现多个接口（吃饭接口、走路接口）。

第一点. 接口是抽象类的变体，接口中所有的方法都是抽象的。而抽象类是声明方法的存在而不去实现它的类。

第二点. 接口可以多继承，抽象类不行

第三点. 接口定义方法，不能实现，而抽象类可以实现部分方法。

第四点. 接口中基本数据类型为 static 而抽象类不是的。

第五点. Java 接口中声明的变量默认都是 final 的。抽象类可以包含非 final 的变量。

第六点. Java 接口中的成员函数默认是 public 的。抽象类的成员函数可以是 private, protected 或者是 public。

当你关注一个事物的本质的时候，用抽象类；当你关注一个操作的时候，用接口。

抽象类的功能要远超过接口，但是，定义抽象类的代价高。因为高级语言来说（从实际设计上来说也是）每个类只能继承一个类。在这个类中，你必须继承或编写出其所有子类的

所有共性。虽然接口在功能上会弱化许多，但是它只是针对一个动作的描述。而且你可以在一个类中同时

实现多个接口。在设计阶段会降低难度的。

接口是绝对抽象的，不可以被实例化。抽象类也不可以被实例化

11. 什么是值传递和引用传递？

对象被值传递，意味着传递了对象的一个副本。因此，就算是改变了对象副本，也不会影响 源对象的值。

对象被引用传递，意味着传递的并不是实际的对象，而是对象的引用。因此，外部对引用对象所做的改变会反映到所有的对象上。

Java 线程

12. 进程和线程的区别是什么？

进程是执行着的应用程序，而线程是进程内部的一个执行序列。一个进程可以有多个线程。

线程又叫做轻量级进程。

13. 创建线程有几种不同的方式？你喜欢哪一种？为什么？

有三种方式可以用来创建线程：

继承 Thread 类

实现 Runnable 接口

应用程序可以使用 Executor 框架来创建线程池

实现 Runnable 接口这种方式更受欢迎，因为这不需要继承 Thread 类。在应用设计中已经继承了别的对象的情况下，这需要多继承（而 Java 不支持多继承），只能实现接口。同时，线程池也是非常高效的，很容易实现和使用。

14. 概括的解释下线程的几种可用状态。

线程在执行过程中，可以处于下面几种状态：

就绪(Runnable):线程准备运行，不一定立马就能开始执行。

运行中(Running): 进程正在执行线程的代码。

等待中(Waiting):线程处于阻塞的状态,等待外部的处理结束。 睡眠中(Sleeping):线程被强制睡眠。

I/O 阻塞(Blocked on I/O):等待 I/O 操作完成。

同步阻塞(Blocked on Synchronization):等待获取锁。

死亡(Dead):线程完成了执行。

15. 同步方法和同步代码块的区别是什么？

在 Java 语言中,每一个对象有一把锁。线程可以使用 `synchronized` 关键字来获取对象上的锁。

`synchronized` 关键字可应用在方法级别(粗粒度锁)或者是代码块级别(细粒度锁)。

16. 在监视器(Monitor)内部,是如何做线程同步的?程序应该做哪种级别的同步?

监视器和锁在 Java 虚拟机中是一块使用的。监视器监视一块同步代码块,确保一次只有一个线程执行同步代码块。每一个监视器都和一个对象引用相关联。线程在获取锁之前不允许执行同步代码。

17. 什么是死锁(deadlock)?

两个进程都在等待对方执行完毕才能继续往下执行的时候就发生了死锁。结果就是两个进程都陷入了无限的等待中。

18. 如何确保 N 个线程可以访问 N 个资源同时又不导致死锁?

使用多线程的时候,一种非常简单的避免死锁的方式就是:指定获取锁的顺序,并强制线程按照指定的顺序获取锁。因此,如果所有的线程都是以同样的顺序加锁和释放锁,就不会出现死锁了。

Java 集合类

19. Java 集合类框架的基本接口有哪些？

Java 集合类提供了一套设计良好的支持对一组对象进行操作的接口和类。Java 集合类里面最基本的接口有：

Collection: 代表一组对象, 每一个对象都是它的子元素。

Set: 不包含重复元素的 Collection。

List: 有顺序的 collection, 并且可以包含重复元素。

Map: 可以把键(key)映射到值(value)的对象, 键不能重复。

20. 为什么集合类没有实现 Cloneable 和 Serializable 接口？

集合类接口指定了一组叫做元素的对象。集合类接口的每一种具体的实现类都可以选择以它自己的方式对元素进行保存和排序。有的集合类允许重复的键, 有些不允许。

21. 什么是迭代器(Iterator)?

Iterator 接口提供了很多对集合元素进行迭代的方法。每一个集合类都包含了可以返回迭代器实例的 迭代方法。迭代器可以在迭代的过程中删除底层集合的元素。

克隆(cloning)或者是序列化(serialization)的语义和含义是跟具体的实现相关的。因此, 应该由集合类的具体实现来决定如何被克隆或者是序列化。

22. Iterator 和 ListIterator 的区别是什么？

下面列出了他们的区别：

Iterator 可用来遍历 Set 和 List 集合, 但是 ListIterator 只能用来遍历 List。

Iterator 对集合只能是前向遍历，ListIterator 既可以前向也可以后向。

ListIterator 实现了 Iterator 接口，并包含其他的功能，比如：增加元素，替换元素，获取前一个和后一个元素的索引，等等。

23. 快速失败(fail-fast)和安全失败(fail-safe)的区别是什么？

Iterator 的安全失败是基于对底层集合做拷贝，因此，它不受源集合上修改的影响。java.util 包下面的所有的集合类都是快速失败的，而 java.util.concurrent 包下面的所有的类都是安全失败的。快速失败的迭代器会抛出 ConcurrentModificationException 异常，而安全失败的迭代器永远不会抛出这样的异常。

24. Java 中的 HashMap 的工作原理是什么？

Java 中的 HashMap 是以键值对(key-value)的形式存储元素的。HashMap 需要一个 hash 函数，它使用 hashCode()和 equals()方法来向集合/从集合添加和检索元素。当调用 put()方法的时候，HashMap 会计算 key 的 hash 值，然后把键值对存储在集合中合适的索引上。如果 key 已经存在了，value 会被更新成新值。HashMap 的一些重要的特性是它的容量(capacity)，负载因子(load factor)和扩容极限(threshold resizing)。

25. hashCode()和 equals()方法的重要性体现在什么地方？

Java 中的 HashMap 使用 hashCode()和 equals()方法来确定键值对的索引，当根据键获取值的时候也会用到这两个方法。如果没有正确的实现这两个方法，两个不同的键可能会有相同的 hash 值，因此，可能会被集合认为是相等的。而且，这两个方法也用来发现重复元素。所以这两个方法的实现对 HashMap 的精确性和正确性是至关重要的。

26. HashMap 和 Hashtable 有什么区别？

HashMap 和 Hashtable 都实现了 Map 接口，因此很多特性非常相似。但是，他们有以下不同

【更多 Java 资料下载，可访问动力节点（中国区）官网 www.bjpowernode.com 下载区】

点:

HashMap 允许键和值是 null，而 Hashtable 不允许键或者值是 null。

Hashtable 是同步的，而 HashMap 不是。因此，HashMap 更适合于单线程环境，而 Hashtable 适合于多线程环境。

HashMap 提供了可供应用迭代的键的集合，因此，HashMap 是快速失败的。另一方面，Hashtable 提供了对键的枚举(Enumeration)。

一般认为 Hashtable 是一个遗留的类。

27. 数组(Array)和列表(ArrayList)有什么区别？什么时候应该使用 Array 而不是 ArrayList ？

下面列出了 Array 和 ArrayList 的不同点：

Array 可以包含基本类型和对象类型，ArrayList 只能包含对象类型。

Array 大小是固定的，ArrayList 的大小是动态变化的。

ArrayList 提供了更多的方法和特性，比如：addAll(), removeAll(), iterator()等等。

对于基本类型数据，集合使用自动装箱来减少编码工作量。但是，当处理固定大小的基本数据类型的时候，这种方式相对比较慢。

28. ArrayList 和 LinkedList 有什么区别？

ArrayList 和 LinkedList 都实现了 List 接口，他们有以下不同点：

ArrayList 是基于索引的数据接口，它的底层是数组。它可以以 $O(1)$ 时间复杂度对元素进行随机访问。与此对应，LinkedList 是以元素列表的形式存储它的数据，每一个元素都和它的前一个和后一个元素链接在一起，在这种情况下，查找某个元素的时间复杂度是 $O(n)$ 。

相对于 ArrayList，LinkedList 的插入，添加，删除操作速度更快，因为当元素被添加到集合任意位置的时候，不需要像数组那样重新计算大小或者是更新索引。

LinkedList 比 ArrayList 更占内存，因为 LinkedList 为每一个节点存储了两个引用，一个指向前一个元素，一个指向下一个元素。

也可以参考 ArrayList vs. LinkedList 。

29. Comparable 和 Comparator 接口是干什么的？列出它们的区别。

Java 提供了只包含一个 `compareTo()` 方法的 `Comparable` 接口。这个方法可以个给两个对象排序。具体来说，它返回负数，0，正数来表明输入对象小于，等于，大于已经存在的对象。

Java 提供了包含 `compare()` 和 `equals()` 两个方法的 `Comparator` 接口。`compare()` 方法用来给两个输入参数排序，返回负数，0，正数表明第一个参数是小于，等于，大于第二个参数。`equals()` 方法需要一个对象作为参数，它用来决定输入参数是否和 `comparator` 相等。只有当输入参数也是一个 `comparator` 并且输入参数和当前 `comparator` 的排序结果是相同的时候，这个方法才返回 `true`。

30. 什么是 Java 优先级队列(Priority Queue)?

`PriorityQueue` 是一个基于优先级堆的无界队列，它的元素是按照自然顺序(`natural order`)排序的。在创建的时候，我们可以给它提供一个负责给元素排序的比较器。`PriorityQueue` 不允许

`null` 值，因为他们没有自然顺序，或者说他们没有任何的相关联的比较器。最后，`PriorityQueue` 不是线程安全的，入队和出队的时间复杂度是 $O(\log(n))$ 。

31. 你了解大 O 符号(big-O notation)么？你能给出不同数据结构的例子么？

大 O 符号描述了当数据结构里面的元素增加的时候，算法的规模或者是性能在最坏的场景下有多么好。大 O 符号也可用来描述其他的行为，比如：内存消耗。因为集合类实际上是数据结构，我们一般使用大 O 符号基于时间，内存和性能来选择最好的实现。大 O 符号可以对大量数据的性能给出一个很好的说明。

32. 如何权衡是使用无序的数组还是有序的数组？

有序数组最大的好处在于查找的时间复杂度是 $O(\log n)$ ，而无序数组是 $O(n)$ 。有序数组的缺

点是插入操作的时间复杂度是 $O(n)$ ，因为值大的元素需要往后移动来给新元素腾位置。相反，无序数组的插入时间复杂度是常量 $O(1)$ 。

33. Java 集合类框架的最佳实践有哪些？

根据应用的需要正确选择要使用的集合的类型对性能非常重要，比如：假如元素的大小是固定的，而且能事先知道，我们就应该用 `Array` 而不是 `ArrayList`。有些集合类允许指定初始容量。因此，如果我们能估计出存储的元素的数目，我们可以设置

初始容量来避免重新计算 `hash` 值或者是扩容。为了类型安全，可读性和健壮性的原因总是要使用泛型。同时，使用泛型还可以避免运行时的 `ClassCastException`。

使用 `JDK` 提供的不变类(`immutable class`)作为 `Map` 的键可以避免为我们自己的类实现 `hashCode()`和 `equals()`方法。

编程的时候接口优于实现。

底层的集合实际上是空的情况下，返回长度是 0 的集合或者是数组，不要返回 `null`。

34. Enumeration 接口和 Iterator 接口的区别有哪些？

`Enumeration` 速度是 `Iterator` 的 2 倍，同时占用更少的内存。但是，`Iterator` 远远比 `Enumeration` 安全，因为其他线程不能够修改正在被 `iterator` 遍历的集合里面的对象。同时，`Iterator` 允许调用者删除底层集合里面的元素，这对 `Enumeration` 来说是不可能的。

35. HashSet 和 TreeSet 有什么区别？

`HashSet` 是由一个 `hash` 表来实现的，因此，它的元素是无序的。`add()`，`remove()`，`contains()` 方法的时间复杂度是 $O(1)$ 。

另一方面，`TreeSet` 是由一个树形的结构来实现的，它里面的元素是有序的。因此，`add()`，`remove()`，`contains()`方法的时间复杂度是 $O(\log n)$ 。

垃圾收集器(Garbage Collectors)

36. Java 中垃圾回收有什么目的？什么时候进行垃圾回收？

垃圾回收的目的是识别并且丢弃应用不再使用的对象来释放和重用资源。

37. System.gc()和 Runtime.gc()会做什么事情？

这两个方法用来提示 JVM 要进行垃圾回收。但是，立即开始还是延迟进行垃圾回收是取决于 JVM 的。

38. finalize()方法什么时候被调用？析构函数(finalization)的目的是什么？

在释放对象占用的内存之前，垃圾收集器会调用对象的 finalize()方法。一般建议在该方法中释放对象持有的资源。

39. 如果对象的引用被置为 null，垃圾收集器是否会立即释放对象占用的内存？

不会，在下一个垃圾回收周期中，这个对象将是可被回收的。

40. Java 堆的结构是什么样子的？什么是堆中的永久代(Perm Gen space)？

JVM 的堆是运行时数据区，所有类的实例和数组都是在堆上分配内存。它在 JVM 启动的时候被创建。对象所占的堆内存是由自动内存管理系统也就是垃圾收集器回收。

堆内存是由存活和死亡的对象组成的。存活的对象是应用可以访问的，不会被垃圾回收。死亡的对象是应用不可访问尚且还没有被垃圾收集器回收掉的对象。一直到垃圾收集器把这些对象回收掉之前，他们会一直占据堆内存空间。

41. 串行(serial)收集器和吞吐量(throughput)收集器的区别是什么？

吞吐量收集器使用并行版本的新生代垃圾收集器，它用于中等规模和大规模数据的应用程序。而串行收集器对大多数的小应用(在现代处理器上需要大概 100M 左右的内存)就足够了。

42. 在 Java 中，对象什么时候可以被垃圾回收？

当对象对当前使用这个对象的应用程序变得不可触及的时候，这个对象就可以被回收了。

43. JVM 的永久代中会发生垃圾回收么？

垃圾回收不会发生在永久代，如果永久代满了或者是超过了临界值，会触发完全垃圾回收 (Full GC)。如果你仔细查看垃圾收集器的输出信息，就会发现永久代也是被回收的。这就是为什么正确的永久代大小对避免 Full GC 是非常重要的原因。请参考下 Java8：从永久代到元数据区

(译者注：Java8 中已经移除了永久代，新加了一个叫做元数据区的 native 内存区)