**JIT**-компиляция (англ. Just-in-time compilation, компиляция «на лету»), динамическая компиляция (англ. dynamic translation) — технология увеличения производительности программных систем, использующих байт-код, путём компиляции байт-кода в машинный код или в другой формат непосредственно во время работы программы.

7. Ключевые слова: abstract, assert, break, case, catch, class, const\*, continue, default, do, else, enum, extends, final, finally, for, goto\*, if, implements, import, instanceof, interface, native, new, package, return, static, strictfp, super, switch, synchronized, this, throw, throws, transient, try, void, volatile, while. \* - зарезервированное слово, не используется.

**Для чего используется оператор assert?**

Assert (Утверждение) — это специальная конструкция, позволяющая проверять предположения о значениях произвольных данных в произвольном месте программы. Утверждение может автоматически сигнализировать об обнаружении некорректных данных, что обычно приводит к аварийному завершению программы с указанием места обнаружения некорректных данных.

Утверждения существенно упрощают локализацию ошибок в коде. Даже проверка результатов выполнения очевидного кода может оказаться полезной при последующем рефакторинге, после которого код может стать не настолько очевидным и в него может закрасться ошибка.

Обычно утверждения оставляют включенными во время разработки и тестирования программ, но отключают в релиз-версиях программ.

Т.к. утверждения могут быть удалены на этапе компиляции либо во время исполнения программы, они не должны менять поведение программы. Если в результате удаления утверждения поведение программы может измениться, то это явный признак неправильного использования assert. Таким образом, внутри assert нельзя вызывать методы, изменяющие состояние программы, либо внешнего окружения программы.

В Java проверка утверждений реализована с помощью оператора assert, который имеет форму:

assert [Выражение типа boolean]; или assert [Выражение типа boolean] : [Выражение любого типа, кроме void];

Во время выполнения программы в том случае, если проверка утверждений включена, вычисляется значение булевского выражения, и если его результат false, то генерируется исключение java.lang.AssertionError. В случае использования второй формы оператора assert выражение после двоеточия задаёт детальное сообщение о произошедшей ошибке (вычисленное выражение будет преобразовано в строку и передано конструктору AssertionError).

**О чем говорит ключевое слово final?**

Модификатор final может применяться к переменным, параметрам методов, полям и методам класса или самим классам.

* Класс не может иметь наследников;
* Метод не может быть переопределен в классах наследниках;
* Поле не может изменить свое значение после инициализации;
* Параметры методов не могут изменять своё значение внутри метода;
* Локальные переменные не могут быть изменены после присвоения им значения.

**Где и для чего используется модификатор abstract?**

Класс помеченный модификатором abstract называется абстрактным классом. Такие классы могут выступать только предками для других классов. Создавать экземпляры самого абстрактного класса не разрешается. При этом наследниками абстрактного класса могут быть как другие абстрактные классы, так и классы, допускающие создание объектов.

Метод помеченный ключевым словом abstract - абстрактный метод, т.е. метод, который не имеет реализации. Если в классе присутствует хотя бы один абстрактный метод, то весь класс должен быть объявлен абстрактным.

Использование абстрактных классов и методов позволяет описать некий шаблон объекта, который должен быть реализован в других классах. В них же самих описывается лишь некое общее для всех потомков поведение.

*НА ЗАМЕТКУ!!!*

Особенности абстрактных классов:

1. Может быть конструктор (для вызовов по цепочке из наследников)
2. Имплементят интерфейсы, но не обязаны реализовывать их методы
3. Не могут быть final
4. Могут содержать static методы
5. Нельзя создать объект
6. Абстрактные методы могут отсутствовать
7. Может содержать метод main()

**Можно ли объявить метод абстрактным и статическим одновременно?**

Нет. В таком случае компилятор выдаст ошибку: "Illegal combination of modifiers: ‘abstract’ and ‘static’". Модификатор abstract говорит, что метод будет реализован в другом классе, а static наоборот указывает, что этот метод будет доступен по имени класса.

**Дайте определение понятию «интерфейс». Какие модификаторы по умолчанию имеют поля и методы интерфейсов?**

Ключевое слово interface используется для создания полностью абстрактных классов. Основное предназначение интерфейса - определять каким образом мы можем использовать класс, который его реализует. Создатель интерфейса определяет имена методов, списки аргументов и типы возвращаемых значений, но не реализует их поведение. Все методы неявно объявляются как public.

Начиная с Java 8 в интерфейсах разрешается размещать реализацию методов по умолчанию default и статических static методов.

Интерфейс также может содержать и поля. В этом случае они автоматически являются публичными public, статическими static и неизменяемыми final.

**Что такое static метод интерфейса?**

Статические методы интерфейса похожи на методы по умолчанию, за исключением того, что для них отсутствует возможность переопределения в классах, реализующих интерфейс.

Статические методы в интерфейсе являются частью интерфейса без возможности использовать их для объектов класса реализации;

Методы класса java.lang.Object нельзя переопределить как статические;

Статические методы в интерфейсе используются для обеспечения вспомогательных методов, например, проверки на null, сортировки коллекций и т.д.

**Как вызывать static метод интерфейса?**

Используя имя интерфейса:

Paper.show();

**К каким конструкциям Java применим модификатор static?**

* полям;
* методам;
* вложенным классам;
* членам секции import.
* блоки инициализации

**В чем разница между членом экземпляра класса и статическим членом класса?**

* Модификатор static говорит о том, что данный метод или поле принадлежат самому классу и доступ к ним возможен даже без создания экземпляра класса. Поля помеченные static инициализируются при инициализации класса. На методы, объявленные как static, накладывается ряд ограничений:
* Они могут вызывать только другие статические методы.
* Они должны осуществлять доступ только к статическим переменным.
* Они не могут ссылаться на члены типа this или super.
* В отличии от статических, поля экземпляра класса принадлежат конкретному объекту и могут иметь разные значения для каждого. Вызов метода экземпляра возможен только после предварительного создания объекта класса.

**Где разрешена инициализация статических/нестатических полей?**

Статические поля можно инициализировать при объявлении, в статическом или нестатическом блоке инициализации.

Нестатические поля можно инициализировать при объявлении, в нестатическом блоке инициализации или в конструкторе.

*НА ЗАМЕТКУ!!!*

Особенности **Enum** классов:

1. Конструктор всегда private или default
2. Могут имплементировать интерфейсы
3. Не могут наследовать класс
4. Можем переопределить toString()
5. Нет public конструктора, поэтому нельзя создать экземпляр вне Enum
6. При equals() выполняется ==
7. ordinal() возвращает порядок элементов
8. Может использоваться в TreeSet и TreeMap т.к. Enum имплементирует Comparable
9. compareTo() имитирует порядок элементов предоставляемый ordinal()
10. Можно использовать в Switch Case
11. values() возвращает массив всех констант
12. Легко создать потокобезопасный синглтон без double check volatile переменных.

**instanceof**

Оператор instanceof сравнивает объект и указанный тип. Его можно использовать для проверки является ли данный объект экземпляром некоторого класса, либо экземпляром его дочернего класса, либо экземпляром класса, который реализует указанный интерфейс.

this.getClass() == that.getClass() проверяет два класса на идентичность, поэтому для корректной реализации контракта метода equals() необходимо использовать точное сравнение с помощью метода getClass().

8. Модификаторы доступа: private, default, protected, public.

**private** (приватный): члены класса доступны только внутри класса. Для обозначения используется служебное слово private.

**default**, package-private, package level (доступ на уровне пакета): видимость класса/членов класса только внутри пакета. Является модификатором доступа по умолчанию - специальное обозначение не требуется.

**protected** (защищённый): члены класса доступны внутри пакета и в наследниках. Для обозначения используется служебное слово protected.

**public** (публичный): класс/члены класса доступны всем. Для обозначения используется служебное слово public.

Последовательность модификаторов по возрастанию уровня закрытости: public, protected, default, private.

Во время наследования возможно изменения модификаторов доступа в сторону большей видимости (для поддержания соответствия принципу подстановки Барбары Лисков).

**Может ли объект получить доступ к члену класса объявленному как private? Если да, то каким образом?**

* Внутри класса доступ к приватной переменной открыт без ограничений;
* Вложенный класс имеет полный доступ ко всем (в том числе и приватным) членам содержащего его класса;
* Доступ к приватным переменным извне может быть организован через отличные от приватных методы, которые предоставлены разработчиком класса. Например: getX() и setX().
* Через механизм рефлексии (Reflection API).

10. Логические операторы.

&: Логическое AND (И);

&&: Сокращённое AND;

|: Логическое OR (ИЛИ);

||: Сокращённое OR;

^: Логическое XOR (исключающее OR (ИЛИ));

!: Логическое унарное NOT (НЕ);

&=: AND с присваиванием;

|=: OR с присваиванием;

^=: XOR с присваиванием;

==: Равно;

!=: Не равно;

?:: Тернарный (троичный) условный оператор.

**Тернарный условный оператор ?:** - оператор, которым можно заменить некоторые конструкции операторов if-then-else.

Выражение записывается в следующей форме:

условие ? выражение1 : выражение2

Если условие выполняется, то вычисляется выражение1 и его результат становится результатом выполнения всего оператора. Если же условие равно false, то вычисляется выражение2 и его значение становится результатом работы оператора. Оба операнда выражение1 и выражение2 должны возвращать значение одинакового (или совместимого) типа.

**Какие побитовые операции вы знаете?**

~: Побитовый унарный оператор NOT;

&: Побитовый AND;

&=: Побитовый AND с присваиванием;

|: Побитовый OR;

|=: Побитовый OR с присваиванием;

^: Побитовый исключающее XOR;

^=: Побитовый исключающее XOR с присваиванием;

>>: Сдвиг вправо (деление на 2 в степени сдвига);

>>=: Сдвиг вправо с присваиванием;

>>>: Сдвиг вправо без учета знака;

>>>=: Сдвиг вправо без учета знака с присваиванием;

<<: Сдвиг влево (умножение на 2 в степени сдвига);

<<=: Сдвиг влево с присваиванием.

к оглавлению

11. Абстрактный класс vs. интерфейс (+ маркерные интерфейсы, функциональные интерфейсы).

В Java класс может одновременно реализовать несколько интерфейсов, но наследоваться только от одного класса.

Абстрактные классы используются только тогда, когда присутствует тип отношений «is a» (является). Интерфейсы могут реализоваться классами, которые не связаны друг с другом.

Абстрактный класс - средство, позволяющее избежать написания повторяющегося кода, инструмент для частичной реализации поведения. Интерфейс - это средство выражения семантики класса, контракт, описывающий возможности. Все методы интерфейса неявно объявляются как public abstract или (начиная с Java 8) default - методами с реализацией по-умолчанию, а поля - public static final.

Интерфейсы позволяют создавать структуры типов без иерархии.

Наследуясь от абстрактного, класс «растворяет» собственную индивидуальность. Реализуя интерфейс, он расширяет собственную функциональность.

Абстрактные классы содержат частичную реализацию, которая дополняется или расширяется в подклассах. При этом все подклассы схожи между собой в части реализации, унаследованной от абстрактного класса и отличаются лишь в части собственной реализации абстрактных методов родителя. Поэтому абстрактные классы применяются в случае построения иерархии однотипных, очень похожих друг на друга классов. В этом случае наследование от абстрактного класса, реализующего поведение объекта по умолчанию может быть полезно, так как позволяет избежать написания повторяющегося кода. Во всех остальных случаях лучше использовать интерфейсы.

**Почему в некоторых интерфейсах вообще не определяют методов?**

Это так называемые маркерные интерфейсы. Они просто указывают что класс относится к определенному типу. Примером может послужить интерфейс Clonable, который указывает на то, что класс поддерживает механизм клонирования.

**Почему нельзя объявить метод интерфейса с модификатором final?**

В случае интерфейсов указание модификатора final бессмысленно, т.к. все методы интерфейсов неявно объявляются как абстрактные, т.е. их невозможно выполнить, не реализовав где-то еще, а этого нельзя будет сделать, если у метода идентификатор final.

**Что имеет более высокий уровень абстракции - класс, абстрактный класс или интерфейс?**

Интерфейс.

12. Типы классов (вложенные, вложенные статические, анонимные, локальные).

**Какие типы классов бывают в java?**

**Top level class** (Обычный класс):

-Abstract class (Абстрактный класс);

-Final class (Финализированный класс).

**Interfaces** (Интерфейс).

**Enum** (Перечисление).

**Nested class** (Вложенный класс):

-Static nested class (Статический вложенный класс);

-Member inner class (Простой внутренний класс);

-Local inner class (Локальный класс);

-Anonymous inner class (Анонимный класс).

**Расскажите про вложенные классы. В каких случаях они применяются?**

Класс называется вложенным (Nested class), если он определен внутри другого класса. Вложенный класс должен создаваться только для того, чтобы обслуживать обрамляющий его класс. Если вложенный класс оказывается полезен в каком-либо ином контексте, он должен стать классом верхнего уровня. Вложенные классы имеют доступ ко всем (в том числе приватным) полям и методам внешнего класса, но не наоборот. Из-за этого разрешения использование вложенных классов приводит к некоторому нарушению инкапсуляции.

Существуют четыре категории вложенных классов: + Static nested class (Статический вложенный класс); + Member inner class (Простой внутренний класс); + Local inner class (Локальный класс); + Anonymous inner class (Анонимный класс).

Такие категории классов, за исключением первого, также называют внутренними (Inner class). Внутренние классы ассоциируются не с внешним классом, а с экземпляром внешнего.

Каждая из категорий имеет рекомендации по своему применению:

* Не статический: если вложенный класс должен быть виден за пределами одного метода или он слишком длинный для того, чтобы его можно было удобно разместить в границах одного метода и если каждому экземпляру такого класса необходима ссылка на включающий его экземпляр.
* Статический: если ссылка на обрамляющий класс не требуется.
* Локальный: если класс необходим только внутри какого-то метода и требуется создавать экземпляры этого класса только в этом методе.
* Анонимный: если к тому же применение класса сводится к использованию лишь в одном месте и уже существует тип, характеризующий этот класс.

**Что такое «статический класс»?**

Это вложенный класс, объявленный с использованием ключевого слова static. К классам верхнего уровня модификатор static неприменим.

**Какие существуют особенности использования вложенных классов: статических и внутренних? В чем заключается разница между ними?**

Вложенные классы могут обращаться ко всем членам обрамляющего класса, в том числе и приватным.

Для создания объекта статического вложенного класса объект внешнего класса не требуется.

Из объекта статического вложенного класса нельзя обращаться к не статическим членам обрамляющего класса напрямую, а только через ссылку на экземпляр внешнего класса.

Обычные вложенные классы не могут содержать статических методов, блоков инициализации и классов. Статические вложенные классы - могут.

В объекте обычного вложенного класса хранится ссылка на объект внешнего класса. Внутри статического такой ссылки нет. Доступ к экземпляру обрамляющего класса осуществляется через указание .this после его имени. Например: Outer.this.

**Что такое «локальный класс»? Каковы его особенности?**

Local inner class (Локальный класс) - это вложенный класс, который может быть декларирован в любом блоке, в котором разрешается декларировать переменные. Как и простые внутренние классы (Member inner class) локальные классы имеют имена и могут использоваться многократно. Как и анонимные классы, они имеют окружающий их экземпляр только тогда, когда применяются в нестатическом контексте.

Локальные классы имеют следующие особенности:

* Видны только в пределах блока, в котором объявлены;
* Не могут быть объявлены как private/public/protected или static;
* Не могут иметь внутри себя статических объявлений (полей, методов, классов);
* Имеют доступ к полям и методам обрамляющего класса;
* Могут обращаться к локальным переменным и параметрам метода, если они объявлены с модификатором final.

**Что такое «анонимные классы»? Где они применяются?**

Это вложенный локальный класс без имени, который разрешено декларировать в любом месте обрамляющего класса, разрешающем размещение выражений. Создание экземпляра анонимного класса происходит одновременно с его объявлением. В зависимости от местоположения анонимный класс ведет себя как статический либо как нестатический вложенный класс - в нестатическом контексте появляется окружающий его экземпляр.

Анонимные классы имеют несколько ограничений:

* Их использование разрешено только в одном месте программы - месте его создания;
* Применение возможно только в том случае, если после порождения экземпляра нет необходимости на него ссылаться;
* Реализует лишь методы своего интерфейса или суперкласса, т.е. не может объявлять каких-либо новых методов, так как для доступа к ним нет поименованного типа.

Анонимные классы обычно применяются для:

* создания объекта функции (function object), например реализация интерфейса Comparator;
* создания объекта процесса (process object), такого как экземпляры классов Thread, Runnable и подобных;
* в статическом методе генерации;
* инициализации открытого статического поля final, которое соответствует сложному перечислению типов, когда для каждого экземпляра в перечислении требуется отдельный подкласс.

**Каким образом из вложенного класса получить доступ к полю внешнего класса?**

Статический вложенный класс имеет прямой доступ только к статическим полям обрамляющего класса.

Простой внутренний класс, может обратиться к любому полю внешнего класса напрямую. В случае, если у вложенного класса уже существует поле с таким же литералом, то обращаться к такому полю следует через ссылку на его экземпляр. Например: Outer.this.field.

13. Блоки инициализации.

Блоки инициализации представляют собой код, заключенный в фигурные скобки и размещаемый внутри класса вне объявления методов или конструкторов.

Существуют статические и нестатические блоки инициализации.

Блок инициализации выполняется перед инициализацией класса загрузчиком классов или созданием объекта класса с помощью конструктора.

Несколько блоков инициализации выполняются в порядке следования в коде класса.

Блок инициализации способен генерировать исключения, если их объявления перечислены в throws всех конструкторов класса.

Блок инициализации возможно создать и в анонимном классе.

**Для чего в Java используются статические блоки инициализации?**

Статические блоки инициализация используются для выполнения кода, который должен выполняться один раз при инициализации класса загрузчиком классов, в момент предшествующий созданию объектов этого класса при помощи конструктора. Такой блок (в отличие от нестатических, принадлежащих конкретном объекту класса) принадлежит только самому классу (объекту метакласса Class).

**Что произойдет, если в блоке инициализации возникнет исключительная ситуация?**

Для нестатических блоков инициализации, если выбрасывание исключения прописано явным образом требуется, чтобы объявления этих исключений были перечислены в throws всех конструкторов класса. Иначе будет ошибка компиляции. Для статического блока выбрасывание исключения в явном виде, приводит к ошибке компиляции.

В остальных случаях, взаимодействие с исключениями будет проходить так же как и в любом другом месте. Класс не будет инициализирован, если ошибка происходит в статическом блоке и объект класса не будет создан, если ошибка возникает в нестатическом блоке.

**Какое исключение выбрасывается при возникновении ошибки в блоке инициализации класса?**

Если возникшее исключение - наследник RuntimeException:

* для статических блоков инициализации будет выброшено java.lang.ExceptionInInitializerError;
* для нестатических будет проброшено исключение-источник.

Если возникшее исключение - наследник Error, то в обоих случаях будет выброшено java.lang.Error. Исключение: java.lang.ThreadDeath - смерть потока. В этом случае никакое исключение выброшено не будет.

14. Порядок вызова конструкторов и блоков инициализации с учётом иерархии классов.

Сначала вызываются все статические блоки в очередности от первого статического блока корневого предка и выше по цепочке иерархии до статических блоков самого класса.

Затем вызываются нестатические блоки инициализации корневого предка, конструктор корневого предка и так далее вплоть до нестатических блоков и конструктора самого класса.

Parent static block(s) → Child static block(s) → Grandchild static block(s)

→ Parent non-static block(s) → Parent constructor →

→ Child non-static block(s) → Child constructor →

→ Grandchild non-static block(s) → Grandchild constructor

15. Перегрузка и переопределение статических и нестатических методов.

**Может ли статический метод быть переопределен или перегружен?**

Перегружен - да. Всё работает точно так же как и с обычными методами - 2 статических метода могут иметь одинаковое имя, если количество их параметров или типов различается.

Переопределен - нет. Выбор вызываемого статического метода происходит при раннем связывании (на этапе компиляции, а не выполнения) и выполняться всегда будет родительский метод, хотя синтаксически переопределение статического метода это вполне корректная языковая конструкция.

В целом, к статическим полям и методам рекомендуется обращаться через имя класса, а не объект.

**Могут ли нестатические методы перегрузить статические?**

Да. В итоге получится два разных метода. Статический будет принадлежать классу и будет доступен через его имя, а нестатический будет принадлежать конкретному объекту и доступен через вызов метода этого объекта.

**Как получить доступ к переопределенным методам родительского класса?**

С помощью ключевого слова super мы можем обратиться к любому члену родительского класса - методу или полю, если они не определены с модификатором private.

super.method();

16. Тип возвращаемого значения метода при перегрузке и переопределении + модификаторы доступа.

**Возможно ли при переопределении метода изменить: модификатор доступа, возвращаемый тип, тип аргумента или их количество, имена аргументов или их порядок; убирать, добавлять, изменять порядок следования элементов секции throws?**

При переопределении метода сужать модификатор доступа не разрешается, т.к. это приведет к нарушению принципа подстановки Барбары Лисков. Расширение уровня доступа возможно.

Можно изменять все, что не мешает компилятору понять какой метод родительского класса имеется в виду:

Изменять тип возвращаемого значения при переопределении метода разрешено только в сторону сужения типа (вместо родительского класса - наследника).

При изменении типа, количества, порядка следования аргументов вместо переопределения будет происходить overloading (перегрузка) метода.

Секцию throws метода можно не указывать, но стоит помнить, что она остаётся действительной, если уже определена у метода родительского класса. Также, возможно добавлять новые исключения, являющиеся наследниками от уже объявленных или исключения RuntimeException. Порядок следования таких элементов при переопределении значения не имеет.

17. Исключения (иерархия, обработка, finally, try с ресурсами, Closeable vs. Autocloseable, проверяемые vs. непроверяемые, supressed).

**Опишите иерархию исключений.**

Исключения делятся на несколько классов, но все они имеют общего предка — класс Throwable, потомками которого являются классы Exception и Error.

Ошибки (Errors) представляют собой более серьезные проблемы, которые, согласно спецификации Java, не следует обрабатывать в собственной программе, поскольку они связаны с проблемами уровня JVM. Например, исключения такого рода возникают, если закончилась память доступная виртуальной машине.

Исключения (Exceptions) являются результатом проблем в программе, которые в принципе решаемы, предсказуемы и последствия которых возможно устранить внутри программы. Например, произошло деление целого числа на ноль.

**Какие виды исключений в Java вы знаете, чем они отличаются? Что такое checked и unchecked exception?**

В Java все исключения делятся на два типа:

* checked (контролируемые/проверяемые исключения) должны обрабатываться блоком catch или описываться в сигнатуре метода (например throws IOException). Наличие такого обработчика/модификатора сигнатуры проверяются на этапе компиляции;
* unchecked (неконтролируемые/непроверяемые исключения), к которым относятся ошибки Error (например OutOfMemoryError), обрабатывать которые не рекомендуется и исключения времени выполнения, представленные классом RuntimeException и его наследниками (например NullPointerException), которые могут не обрабатываться блоком catch и не быть описанными в сигнатуре метода.

**Какой оператор позволяет принудительно выбросить исключение?**

Это оператор throw:

throw new Exception();

**О чем говорит ключевое слово throws?**

Модификатор throws прописывается в сигнатуре метода и указывает на то, что метод потенциально может выбросить исключение с указанным типом.

**Как написать собственное («пользовательское») исключение?**

Необходимо унаследоваться от базового класса требуемого типа исключений (например от Exception или RuntimeException).

**Какие существуют unchecked exception?**

Наиболее часто встречающиеся: ArithmeticException, ClassCastException, ConcurrentModificationException, IllegalArgumentException, IllegalStateException, IndexOutOfBoundsException, NoSuchElementException, NullPointerException, UnsupportedOperationException.

**Что представляет из себя ошибки класса Error?**

Ошибки класса Error представляют собой наиболее серьёзные проблемы уровня JVM. Например, исключения такого рода возникают, если закончилась память доступная виртуальной машине. Обрабатывать такие ошибки не запрещается, но делать этого не рекомендуется.

**Что вы знаете о OutOfMemoryError?**

OutOfMemoryError выбрасывается, когда виртуальная машина Java не может создать (разместить) объект из-за нехватки памяти, а сборщик мусора не может высвободить достаточное её количество.

Область памяти, занимаемая java процессом, состоит из нескольких частей. Тип OutOfMemoryError зависит от того, в какой из них не хватило места:

* java.lang.OutOfMemoryError: Java heap space: Не хватает места в куче, а именно, в области памяти в которую помещаются объекты, создаваемые в приложении программно. Обычно проблема кроется в утечке памяти. Размер задается параметрами -Xms и -Xmx.
* java.lang.OutOfMemoryError: PermGen space: (до версии Java 8) Данная ошибка возникает при нехватке места в Permanent области, размер которой задается параметрами -XX:PermSize и -XX:MaxPermSize.
* java.lang.OutOfMemoryError: GC overhead limit exceeded: Данная ошибка может возникнуть как при переполнении первой, так и второй областей. Связана она с тем, что памяти осталось мало и сборщик мусора постоянно работает, пытаясь высвободить немного места. Данную ошибку можно отключить с помощью параметра -XX:-UseGCOverheadLimit.
* java.lang.OutOfMemoryError: unable to create new native thread: Выбрасывается, когда нет возможности создавать новые потоки.

**Опишите работу блока try-catch-finally.**

try — данное ключевое слово используется для отметки начала блока кода, который потенциально может привести к ошибке. catch — ключевое слово для отметки начала блока кода, предназначенного для перехвата и обработки исключений в случае их возникновения. finally — ключевое слово для отметки начала блока кода, который является дополнительным. Этот блок помещается после последнего блока catch. Управление передаётся в блок finally в любом случае, было выброшено исключение или нет.

Общий вид конструкции для обработки исключительной ситуации выглядит следующим образом:

try {

//код, который потенциально может привести к исключительной ситуации

}

catch(SomeException e ) { //в скобках указывается класс конкретной ожидаемой ошибки

//код обработки исключительной ситуации

}

finally {

//необязательный блок, код которого выполняется в любом случае

}

**Что такое механизм try-with-resources?**

Данная конструкция, которая появилась в Java 7, позволяет использовать блок try-catch не заботясь о закрытии ресурсов, используемых в данном сегменте кода. Ресурсы объявляются в скобках сразу после try, а компилятор уже сам неявно создает секцию finally, в которой и происходит освобождение занятых в блоке ресурсов. Под ресурсами подразумеваются сущности, реализующие интерфейс java.lang.Autocloseable.

Общий вид конструкции:

try(/\*объявление ресурсов\*/) {

//...

} catch(Exception ex) {

//...

} finally {

//...

}

Стоит заметить, что блоки catch и явный finally выполняются уже после того, как закрываются ресурсы в неявном finally.

**Возможно ли использование блока try-finally (без catch)?**

Такая запись допустима, но смысла в такой записи не так много, всё же лучше иметь блок catch, в котором будет обрабатываться необходимое исключение.

к оглавлению

Может ли один блок catch отлавливать сразу несколько исключений?

В Java 7 стала доступна новая языковая конструкция, с помощью которой можно перехватывать несколько исключений одним блоком catch:

try {

//...

} catch(IOException | SQLException ex) {

//...

}

**Всегда ли исполняется блок finally?**

Код в блоке finally будет выполнен всегда, независимо от того, выброшено исключение или нет.

**Существуют ли ситуации, когда блок finally не будет выполнен?**

Например, когда JVM «умирает» - в такой ситуации finally недостижим и не будет выполнен, так как происходит принудительный системный выход из программы:

try {

System.exit(0);

} catch(Exception e) {

e.printStackTrace();

} finally { }

**Может ли метод main() выбросить исключение во вне и если да, то где будет происходить обработка данного исключения?**

Может и оно будет передано в виртуальную машину Java (JVM).

**Предположим, есть метод, который может выбросить IOException и FileNotFoundException в какой последовательности должны идти блоки catch? Сколько блоков catch будет выполнено?**

Общее правило: обрабатывать исключения нужно от «младшего» к старшему. Т.е. нельзя поставить в первый блок catch(Exception ex) {}, иначе все дальнейшие блоки catch() уже ничего не смогут обработать, т.к. любое исключение будет соответствовать обработчику catch(Exception ex).

Таким образом, исходя из факта, что FileNotFoundException extends IOException сначала нужно обработать FileNotFoundException, а затем уже IOException:

void method() {

try {

//...

} catch (FileNotFoundException ex) {

//...

} catch (IOException ex) {

//...

}

}

18. Garbage collector (виды в HotSpot, типы ссылок, finalize()).

В Java существует 4 типа ссылок: сильные (**strong reference**), мягкие (**SoftReference**), слабые (**WeakReference**) и фантомные (**PhantomReference**). Особенности каждого типа ссылок связаны с работой Garbage Collector. Если объект можно достичь только с помощью цепочки WeakReference (то есть на него отсутствуют сильные и мягкие ссылки), то данный объект будет помечен на удаление.

**Отличия между слабыми, мягкими, фантомными и обычными ссылками в Java**

«Слабые» ссылки и «мягкие» ссылки (WeakReference, SoftReference) были добавлены в Java API давно, но не каждый программист знаком с ними. Это свидетельствует о пробеле в понимании где и как их использовать. Ссылочные классы особенно важны в контексте сборки мусора . Как все мы знаем сборщик мусора сам освобождает память занимаемую объектами, но не все программисты знают что решение об освобождении памяти он принимает исходя из типа имеющихся на объект ссылок.

Главное отличие *SoftReference* от *WeakReference* в том как сборщик с ними будет работать. Он может удалить объект в любой момент если на него указывают только weak ссылки, с другой стороны объекты с soft ссылкой будут собраны только когда JVM очень нужна память. Благодаря таким особенностям ссылочных классов каждый из них имеет свое применение. SoftReference можно использовать для реализации кэшей и когда JVM понадобится память она освободит ее за счет удаления таких объектов. А WeakReference отлично подойдут для хранения метаданных, например для хранения ссылки на ClassLoader. Если нет классов для загрузки то нет смысла хранить ссылку на ClassLoader, слабая ссылка делает ClassLoader доступным для удаления как только мы назначим ее вместо крепкой ссылки (Strong reference). В этой статье мы рассмотрим отличия типов ссылок в том числе Strong reference и Phantom reference (фантомная ссылка).

WeakReference vs SoftReference в Java

Для тех кто не знает есть 4 вида ссылок:

* Strong reference
* Weak Reference
* Soft Reference
* Phantom Reference

*Strong ссылка* самая простая, так как мы используем ее в программировании изо дня в день, например в коде вида String s = “abc” переменная s это и есть strong ссылка.

Любой объект что имеет strong ссылку запрещен для удаления сборщиком мусора. Разумеется что это объекты которые нужны Java программе. Слабые ссылки представлены классом java.lang.ref.WeakReference, вы можете определить слабую ссылку так:

Counter counter = new Counter(); // strong reference

WeakReference weakCounter = new WeakReference(counter); //weak reference

counter = null; // now Counter object is eligible for garbage collection

Теперь, как только вы присвоили strong ссылке counter значение null (counter = null), тот объект что создан в первой строке становится доступным для удаления сборщиком мусора, потому что он больше не имеет strong ссылки. Cозданная Weak ссылка weakCounter не может предотвратить удаление сборщиком объекта Counter. С другой стороны если бы это была Soft ссылка, объект типа Counter не был бы удален до тех пор пока JVM не нуждалась бы в памяти особенно сильно. Soft ссылки в Java представлены классом java.lang.ref.SoftReference. Пример создания SoftReference в Java

Counter prime = new Counter(); // prime holds a strong reference

SoftReference soft = new SoftReference(prime) ; //soft reference variable has SoftReference to Counter Object

prime = null; // now Counter object is eligible for garbage collection but only be collected when JVM absolutely needs memory

После обнуления strong ссылки (в 3-ей строке) на объект Counter останется только 1 мягкая ссылка которая не сможет предотвратить удаление этого объекта сборщиком мусора, но в отличие от weak ссылки сможет отложить этот процесс до тех пор пока не появится острая нехватка памяти. Учитывая это отличие soft ссылки от weak, первая больше подходит для кэшей, а weak для метаданных. Хорошим примером служит класс WeakHashMap который является наследником интерфейса Map как и классы HashMap или TreeMap, но с одной отличительной особенностью. WeakHashMap оборачивает ключи как weak ссылки, что означает что как только не осталось strong ссылок на объект, weak ссылки которые расположены внутри WeakHashMap не спасут от сборщика мусора.

*Фантомные ссылки* - третий тип ссылок, доступных в пакете java.lang.ref. Phantom ссылки представлены классом java.lang.ref.PhantomReference. Объект на который указывают только phantom ссылки может быть удален сборщиком в любой момент. Phantom ссылка создается точно так же как weak или soft.

DigitalCounter digit = new DigitalCounter(); // digit reference variable has strong reference

PhantomReference phantom = new PhantomReference(digit); // phantom reference

digit = null;

Как только вы обнулите strong ссылки на объект DigitalCounter, сборщик мусора удалит его в любой момент, так как теперь на него ведут только phantom ссылки.

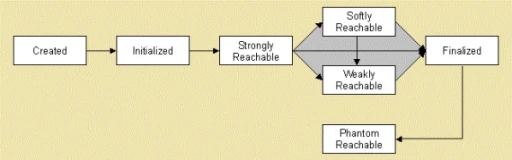
Кроме классов WeakReference, SoftReference, PhantomReference, WeakHashMap, полезно знать о классе ReferenceQueue. Вы можете воспользоваться этим классом при создании объекта класса WeakReference, SoftReference или PhantomReference:

ReferenceQueue refQueue = new ReferenceQueue(); //reference will be stored in this queue for cleanup

DigitalCounter digit = new DigitalCounter();

PhantomReference phantom = new PhantomReference(digit, refQueue);

Ссылка на объект будет добавлена в ReferenceQueue и вы сможете контролировать состояние ссылок путем опроса ReferenceQueue. Жизненный цикл Object хорошо представлен на этой диаграмме:



Вот и все отличия между weak и soft ссылками в Java. Так же мы познакомились с phantom ссылками, классом WeakHashMap и ReferenceQueue. Правильное использование ссылок поможет при сборке мусора и в результате мы получим более гибкое управление памятью в Java.

<https://javarush.ru/groups/posts/1267-otlichija-mezhdu-slabihmi-mjagkimi-fantomnihmi-i-obihchnihmi-ssihlkami-v-java>

**Для чего нужен сборщик мусора?**

Сборщик мусора (Garbage Collector) должен делать всего две вещи:

Находить мусор - неиспользуемые объекты. (Объект считается неиспользуемым, если ни одна из сущностей в коде, выполняемом в данный момент, не содержит ссылок на него, либо цепочка ссылок, которая могла бы связать объект с некоторой сущностью приложения, обрывается);

Освобождать память от мусора.

Существует два подхода к обнаружению мусора:

* Reference counting;
* Tracing

Reference counting (подсчет ссылок). Суть этого подхода состоит в том, что каждый объект имеет счетчик. Счетчик хранит информацию о том, сколько ссылок указывает на объект. Когда ссылка уничтожается, счетчик уменьшается. Если значение счетчика равно нулю, - объект можно считать мусором. Главным минусом такого подхода является сложность обеспечения точности счетчика. Также при таком подходе сложно выявлять циклические зависимости (когда два объекта указывают друг на друга, но ни один живой объект на них не ссылается), что приводит к утечкам памяти.

Главная идея подхода Tracing (трассировка) состоит в утверждении, что живыми могут считаться только те объекты, до которых мы можем добраться из корневых точек (GC Root) и те объекты, которые доступны с живого объекта. Всё остальное - мусор.

Существует 4 типа корневых точки:

* Локальные переменные и параметры методов;
* Потоки;
* Статические переменные;
* Ссылки из JNI.

Самое простое java приложение будет иметь корневые точки:

* Локальные переменные внутри main() метода и параметры main() метода;
* Поток который выполняет main();
* Статические переменные класса, внутри которого находится main() метод.

Таким образом, если мы представим все объекты и ссылки между ними как дерево, то нам нужно будет пройти с корневых узлов (точек) по всем ребрам. При этом узлы, до которых мы сможем добраться - не мусор, все остальные - мусор. При таком подходе циклические зависимости легко выявляются. HotSpot VM использует именно такой подход.

Для очистки памяти от мусора существуют два основных метода:

* Copying collectors
* Mark-and-sweep

При copying collectors подходе память делится на две части «from-space» и «to-space», при этом сам принцип работы такой:

Объекты создаются в «from-space»;

Когда «from-space» заполняется, приложение приостанавливается;

Запускается сборщик мусора. Находятся живые объекты в «from-space» и копируются в «to-space»;

Когда все объекты скопированы «from-space» полностью очищается;

«to-space» и «from-space» меняются местами.

Главный плюс такого подхода в том, что объекты плотно забивают память. Минусы подхода:

Приложение должно быть остановлено на время, необходимое для полного прохождения цикла сборки мусора;

В худшем случае (когда все объекты живые) «form-space» и «to-space» будут обязаны быть одинакового размера.

Алгоритм работы mark-and-sweep можно описать так:

* Объекты создаются в памяти;
* В момент, когда нужно запустить сборщик мусора приложение приостанавливается;
* Сборщик проходится по дереву объектов, помечая живые объекты;
* Сборщик проходится по всей памяти, находя все не отмеченные куски памяти и сохраняя их в «free list»;
* Когда новые объекты начинают создаваться они создаются в памяти доступной во «free list».

Минусы этого способа:

* Приложение не работает пока происходит сборка мусора;
* Время остановки напрямую зависит от размеров памяти и количества объектов;
* Если не использовать «compacting» память будет использоваться не эффективно.

Сборщики мусора HotSpot VM используют комбинированный подход Generational Garbage Collection, который позволяет использовать разные алгоритмы для разных этапов сборки мусора. Этот подход опирается на том, что:

* большинство создаваемых объектов быстро становятся мусором;
* существует мало связей между объектами, которые были созданы в прошлом и только что созданными объектами.

**Как работает сборщик мусора?**

Механизм сборки мусора - это процесс освобождения места в куче, для возможности добавления новых объектов.

Объекты создаются посредством оператора new, тем самым присваивая объекту ссылку. Для окончания работы с объектом достаточно просто перестать на него ссылаться, например присвоив переменной ссылку на другой объект или значение null; прекратить выполнение метода, чтобы его локальные переменные завершили свое существование естественным образом. Объекты, ссылки на которые отсутствуют, принято называть мусором (garbage), который будет удален.

Виртуальная машина Java, применяя механизм сборки мусора, гарантирует, что любой объект, обладающий ссылками, остается в памяти — все объекты, которые недостижимы из исполняемого кода, ввиду отсутствия ссылок на них, удаляются с высвобождением отведенной для них памяти. Точнее говоря, объект не попадает в сферу действия процесса сборки мусора, если он достижим посредством цепочки ссылок, начиная с корневой (GC Root) ссылки, т.е. ссылки, непосредственно существующей в выполняемом коде.

Память освобождается сборщиком мусора по его собственному «усмотрению». Программа может успешно завершить работу, не исчерпав ресурсов свободной памяти или даже не приблизившись к этой черте и поэтому ей так и не потребуются «услуги» сборщика мусора.

Мусор собирается системой автоматически, без вмешательства пользователя или программиста, но это не значит, что этот процесс не требует внимания вовсе. Необходимость создания и удаления большого количества объектов существенным образом сказывается на производительности приложений и если быстродействие программы является важным фактором, следует тщательно обдумывать решения, связанные с созданием объектов, — это, в свою очередь, уменьшит и объем мусора, подлежащего утилизации.

**Какие разновидности сборщиков мусора реализованы в виртуальной машине HotSpot?**

Java HotSpot VM предоставляет разработчикам на выбор четыре различных сборщика мусора:

* Serial (последовательный) — самый простой вариант для приложений с небольшим объемом данных и не требовательных к задержкам. На данный момент используется сравнительно редко, но на слабых компьютерах может быть выбран виртуальной машиной в качестве сборщика по умолчанию. Использование Serial GC включается опцией -XX:+UseSerialGC.
* Parallel (параллельный) — наследует подходы к сборке от последовательного сборщика, но добавляет параллелизм в некоторые операции, а также возможности по автоматической подстройке под требуемые параметры производительности. Параллельный сборщик включается опцией -XX:+UseParallelGC.
* Concurrent Mark Sweep (CMS) — нацелен на снижение максимальных задержек путем выполнения части работ по сборке мусора параллельно с основными потоками приложения. Подходит для работы с относительно большими объемами данных в памяти. Использование CMS GC включается опцией -XX:+UseConcMarkSweepGC.
* Garbage-First (G1) — создан для замены CMS, особенно в серверных приложениях, работающих на многопроцессорных серверах и оперирующих большими объемами данных. G1 включается опцией Java -XX:+UseG1GC.

**Опишите алгоритм работы какого-нибудь сборщика мусора реализованного в виртуальной машине HotSpot.**

Serial Garbage Collector (Последовательный сборщик мусора) был одним из первых сборщиков мусора в HotSpot VM. Во время работы этого сборщика приложения приостанавливается и продолжает работать только после прекращение сборки мусора.

Память приложения делится на три пространства:

Young generation. Объекты создаются именно в этом участке памяти.

Old generation. В этот участок памяти перемещаются объекты, которые переживают «minor garbage collection».

Permanent generation. Тут хранятся метаданные об объектах, Class data sharing (CDS), пул строк (String pool). Permanent область делится на две: только для чтения и для чтения-записи. Очевидно, что в этом случае область только для чтения не чистится сборщиком мусора никогда.

Область памяти Young generation состоит из трёх областей: Eden и двух меньших по размеру Survivor spaces - To space и From space. Большинство объектов создаются в области Eden, за исключением очень больших объектов, которые не могут быть размещены в ней и поэтому сразу размещаются в Old generation. В Survivor spaces перемещаются объекты, которые пережили по крайней мере одну сборку мусора, но ещё не достигли порога «старости» (tenuring threshold), чтобы быть перемещенными в Old generation.

Когда Young generation заполняется, то в этой области запускается процесс лёгкой сборки (minor collection), в отличие от процесса сборки, проводимого над всей кучей (full collection). Он происходит следующим образом: в начале работы одно из Survivor spaces - To space, является пустым, а другое - From space, содержит объекты, пережившие предыдущие сборки. Сборщик мусора ищет живые объекты в Eden и копирует их в To space, а затем копирует туда же и живые «молодые» (то есть не пережившие еще заданное число сборок мусора) объекты из From space. Старые объекты из From space перемещаются в Old generation. После лёгкой сборки From space и To space меняются ролями, область Eden становится пустой, а число объектов в Old generation увеличивается.

Если в процессе копирования живых объектов To space переполняется, то оставшиеся живые объекты из Eden и From space, которым не хватило места в To space, будут перемещены в Old generation, независимо от того, сколько сборок мусора они пережили.

Поскольку при использовании этого алгоритма сборщик мусора просто копирует все живые объекты из одной области памяти в другую, то такой сборщик мусора называется copying (копирующий). Очевидно, что для работы копирующего сборщика мусора у приложения всегда должна быть свободная область памяти, в которую будут копироваться живые объекты, и такой алгоритм может применяться для областей памяти сравнительно небольших по отношению к общему размеру памяти приложения. Young generation как раз удовлетворяет этому условию (по умолчанию на машинах клиентского типа эта область занимает около 10% кучи (значение может варьироваться в зависимости от платформы)).

Однако, для сборки мусора в Old generation, занимающем большую часть всей памяти, используется другой алгоритм.

В Old generation сборка мусора происходит с использованием алгоритма mark-sweep-compact, который состоит из трёх фаз. В фазе Mark (пометка) сборщик мусора помечает все живые объекты, затем, в фазе Sweep (очистка) все не помеченные объекты удаляются, а в фазе Сompact (уплотнение) все живые объекты перемещаются в начало Old generation, в результате чего свободная память после очистки представляет собой непрерывную область. Фаза уплотнения выполняется для того, чтобы избежать фрагментации и упростить процесс выделения памяти в Old generation.

Когда свободная память представляет собой непрерывную область, то для выделения памяти под создаваемый объект можно использовать очень быстрый (около десятка машинных инструкций) алгоритм bump-the-pointer: адрес начала свободной памяти хранится в специальном указателе, и когда поступает запрос на создание нового объекта, код проверяет, что для нового объекта достаточно места, и, если это так, то просто увеличивает указатель на размер объекта.

Последовательный сборщик мусора отлично подходит для большинства приложений, использующих до 200 мегабайт кучи, работающих на машинах клиентского типа и не предъявляющих жёстких требований к величине пауз, затрачиваемых на сборку мусора. В то же время модель «stop-the-world» может вызвать длительные паузы в работе приложения при использовании больших объёмов памяти. Кроме того, последовательный алгоритм работы не позволяет оптимально использовать вычислительные ресурсы компьютера и последовательный сборщик мусора может стать узким местом при работе приложения на многопроцессорных машинах.

**Что такое finalize()? Зачем он нужен?**

Через вызов метода finalize() JVM реализуется функциональность аналогичная функциональности деструкторов в С++, используемых для очистки памяти перед возвращением управления операционной системе. Данный метод вызывается при уничтожении объекта сборщиком мусора (garbage collector) и переопределяя finalize() можно запрограммировать действия необходимые для корректного удаления экземпляра класса - например, закрытие сетевых соединений, соединений с базой данных, снятие блокировок на файлы и т.д.

После выполнения этого метода объект должен быть повторно собран сборщиком мусора (и это считается серьезной проблемой метода finalize() т.к. он мешает сборщику мусора освобождать память). Вызов этого метода не гарантируется, т.к. приложение может быть завершено до того, как будет запущена сборка мусора.

Объект не обязательно будет доступен для сборки сразу же - метод finalize() может сохранить куда-нибудь ссылку на объект. Подобная ситуация называется «возрождением» объекта и считается антипаттерном. Главная проблема такого трюка - в том, что «возродить» объект можно только 1 раз.

**Что произойдет со сборщиком мусора, если выполнение метода finalize() требует ощутимо много времени, или в процессе выполнения будет выброшено исключение?**

Непосредственно вызов finalize() происходит в отдельном потоке Finalizer (java.lang.ref.Finalizer.FinalizerThread), который создаётся при запуске виртуальной машины (в статической секции при загрузке класса Finalizer). Методы finalize() вызываются последовательно в том порядке, в котором были добавлены в список сборщиком мусора. Соответственно, если какой-то finalize() зависнет, он подвесит поток Finalizer, но не сборщик мусора. Это в частности означает, что объекты, не имеющие метода finalize(), будут исправно удаляться, а вот имеющие будут добавляться в очередь, пока поток Finalizer не освободится, не завершится приложение или не кончится память.

То же самое применимо и выброшенным в процессе finalize() исключениям: метод runFinalizer() у потока Finalizer игнорирует все исключения выброшенные в момент выполнения finalize(). Таким образом возникновение исключительной ситуации никак не скажется на работоспособности сборщика мусора.

**Чем отличаются final, finally и finalize()?**

Модификатор final:

* Класс не может иметь наследников;
* Метод не может быть переопределен в классах наследниках;
* Поле не может изменить свое значение после инициализации;
* Локальные переменные не могут быть изменены после присвоения им значения;
* Параметры методов не могут изменять своё значение внутри метода.

Оператор finally гарантирует, что определенный в нём участок кода будет выполнен независимо от того, какие исключения были возбуждены и перехвачены в блоке try-catch.

Метод finalize() вызывается перед тем как сборщик мусора будет проводить удаление объекта.

19. Heap vs. stack.

**Что такое Heap и Stack память в Java? Какая разница между ними?**

Heap (куча) используется Java Runtime для выделения памяти под объекты и классы. Создание нового объекта также происходит в куче. Это же является областью работы сборщика мусора. Любой объект, созданный в куче, имеет глобальный доступ и на него могут ссылаться из любой части приложения.

Stack (стек) это область хранения данных также находящееся в общей оперативной памяти (RAM). Всякий раз, когда вызывается метод, в памяти стека создается новый блок, который содержит примитивы и ссылки на другие объекты в методе. Как только метод заканчивает работу, блок также перестает использоваться, тем самым предоставляя доступ для следующего метода. Размер стековой памяти намного меньше объема памяти в куче. Стек в Java работает по схеме LIFO (Последний-зашел-Первый-вышел)

Различия между Heap и Stack памятью:

* Куча используется всеми частями приложения в то время как стек используется только одним потоком исполнения программы.
* Всякий раз, когда создается объект, он всегда хранится в куче, а в памяти стека содержится лишь ссылка на него. Память стека содержит только локальные переменные примитивных типов и ссылки на объекты в куче.
* Объекты в куче доступны с любой точке программы, в то время как стековая память не может быть доступна для других потоков.
* Стековая память существует лишь какое-то время работы программы, а память в куче живет с самого начала до конца работы программы.
* Если память стека полностью занята, то Java Runtime бросает исключение java.lang.StackOverflowError. Если заполнена память кучи, то бросается исключение java.lang.OutOfMemoryError: Java Heap Space.
* Размер памяти стека намного меньше памяти в куче.
* Из-за простоты распределения памяти, стековая память работает намного быстрее кучи.

Для определения начального и максимального размера памяти в куче используются -Xms и -Xmx опции JVM. Для стека определить размер памяти можно с помощью опции -Xss.

**Верно ли утверждение, что примитивные типы данных всегда хранятся в стеке, а экземпляры ссылочных типов данных в куче?**

Не совсем. Примитивное поле экземпляра класса хранится не в стеке, а в куче. Любой объект (всё, что явно или неявно создаётся при помощи оператора new) хранится в куче.

20. Передача переменных в методы.

**Каким образом передаются переменные в методы, по значению или по ссылке?**

В Java параметры всегда передаются только по значению, что определяется как «скопировать значение и передать копию». С примитивами это будет копия содержимого. Со ссылками - тоже копия содержимого, т.е. копия ссылки. При этом внутренние члены ссылочных типов через такую копию изменить возможно, а вот саму ссылку, указывающую на экземпляр - нет.

22. Класс Object (нативные методы, JNA, equals(), hashcode(), toString(), getClass(), clone(), notify(), notifyAll(), 3 вида wait(), finalize()).

**Что такое класс Object? Какие в нем есть методы?**

Object это базовый класс для всех остальных объектов в Java. Любой класс наследуется от Object и, соответственно, наследуют его методы:

public boolean equals(Object obj) – служит для сравнения объектов по значению; int hashCode() – возвращает hash код для объекта; String toString() – возвращает строковое представление объекта; Class getClass() – возвращает класс объекта во время выполнения; protected Object clone() – создает и возвращает копию объекта; void notify() – возобновляет поток, ожидающий монитор; void notifyAll() – возобновляет все потоки, ожидающие монитор; void wait() – остановка вызвавшего метод потока до момента пока другой поток не вызовет метод notify() или notifyAll() для этого объекта; void wait(long timeout) – остановка вызвавшего метод потока на определённое время или пока другой поток не вызовет метод notify() или notifyAll() для этого объекта; void wait(long timeout, int nanos) – остановка вызвавшего метод потока на определённое время или пока другой поток не вызовет метод notify() или notifyAll() для этого объекта; protected void finalize() – может вызываться сборщиком мусора в момент удаления объекта при сборке мусора.

**Что такое StringJoiner?**

Класс StringJoiner используется, чтобы создать последовательность строк, разделенных разделителем с возможностью присоединить к полученной строке префикс и суффикс:

StringJoiner joiner = new StringJoiner(".", "prefix-", "-suffix");

for (String s : "Hello the brave world".split(" ")) {

joiner.add(s);

}

System.out.println(joiner); //prefix-Hello.the.brave.world-suffix

к оглавлению

**Дайте определение понятию «конструктор».**

Конструктор — это специальный метод у которого отсутствует возвращаемый тип и который имеет то же имя, что и класс, в котором он используется. Конструктор вызывается при создании нового объекта класса и определяет действия необходимые для его инициализации.

**Что такое «конструктор по умолчанию»?**

Если у какого-либо класса не определить конструктор, то компилятор генерирует конструктор без аргументов - так называемый «конструктор по умолчанию».

public class ClassName() {}

Если у класса уже определен какой-либо конструктор, то конструктор по умолчанию создан не будет и, если он необходим, его нужно описывать явно.

**Чем отличаются конструктор по-умолчанию, конструктор копирования и конструктор с параметрами?**

У конструктора по умолчанию отсутствуют какие-либо аргументы. Конструктор копирования принимает в качестве аргумента уже существующий объект класса для последующего создания его клона. Конструктор с параметрами имеет в своей сигнатуре аргументы (обычно необходимые для инициализации полей класса).

**Где и как вы можете использовать приватный конструктор?**

Приватный (помеченный ключевым словом private, скрытый) конструктор может использоваться публичным статическим методом генерации объектов данного класса. Также доступ к нему разрешен вложенным классам и может использоваться для их нужд.

25. Сериализация объектов (transient, Serializable vs. Externalizable, serialVersionUID, проблема сериализации синглтона).

**Что такое «сериализация»?**

Сериализация (Serialization) - процесс преобразования структуры данных в линейную последовательность байтов для дальнейшей передачи или сохранения. Сериализованные объекты можно затем восстановить (десериализовать).

В Java, согласно спецификации Java Object Serialization существует два стандартных способа сериализации: стандартная сериализация, через использование интерфейса java.io.Serializable и «расширенная» сериализация - java.io.Externalizable.

Сериализация позволяет в определенных пределах изменять класс. Вот наиболее важные изменения, с которыми спецификация Java Object Serialization может справляться автоматически:

* добавление в класс новых полей;
* изменение полей из статических в нестатические;
* изменение полей из транзитных в нетранзитные.

Обратные изменения (из нестатических полей в статические и из нетранзитных в транзитные) или удаление полей требуют определенной дополнительной обработки в зависимости от того, какая степень обратной совместимости необходима.

**Опишите процесс сериализации/десериализации с использованием Serializable.**

При использовании Serializable применяется алгоритм сериализации, который с помощью рефлексии (Reflection API) выполняет:

запись в поток метаданных о классе, ассоциированном с объектом (имя класса, идентификатор SerialVersionUID, идентификаторы полей класса);

рекурсивную запись в поток описания суперклассов до класса java.lang.Object (не включительно);

запись примитивных значений полей сериализуемого экземпляра, начиная с полей самого верхнего суперкласса;

рекурсивную запись объектов, которые являются полями сериализуемого объекта.

При этом ранее сериализованные объекты повторно не сериализуются, что позволяет алгоритму корректно работать с циклическими ссылками.

Для выполнения десериализации под объект выделяется память, после чего его поля заполняются значениями из потока. Конструктор объекта при этом не вызывается. Однако при десериализации будет вызван конструктор без параметров родительского несериализуемого класса, а его отсутствие повлечет ошибку десериализации.

**Как изменить стандартное поведение сериализации/десериализации?**

Реализовать интерфейс java.io.Externalizable, который позволяет применение пользовательской логики сериализации. Способ сериализации и десериализации описывается в методах writeExternal() и readExternal(). Во время десериализации вызывается конструктор без параметров, а потом уже на созданном объекте вызывается метод readExternal.

Если у сериализуемого объекта реализован один из следующих методов, то механизм сериализации будет использовать его, а не метод по умолчанию :

writeObject() - запись объекта в поток;

readObject() - чтение объекта из потока;

writeReplace() - позволяет заменить себя экземпляром другого класса перед записью;

readResolve() - позволяет заменить на себя другой объект после чтения.

**Как исключить поля из сериализации?**

Для управления сериализацией при определении полей можно использовать ключевое слово transient, таким образом исключив поля из общего процесса сериализации.

**Что обозначает ключевое слово transient?**

Поля класса, помеченные модификатором transient, не сериализуются.

Обычно в таких полях хранится промежуточное состояние объекта, которое, к примеру, проще вычислить. Другой пример такого поля - ссылка на экземпляр объекта, который не требует сериализации или не может быть сериализован.

**Какое влияние оказывают на сериализуемость модификаторы полей static и final?**

При стандартной сериализации поля, имеющие модификатор static, не сериализуются. Соответственно, после десериализации это поле значения не меняет. При использовании реализации Externalizable сериализовать и десериализовать статическое поле можно, но не рекомендуется этого делать, т.к. это может сопровождаться трудноуловимыми ошибками.

Поля с модификатором final сериализуются как и обычные. За одним исключением – их невозможно десериализовать при использовании Externalizable, поскольку final поля должны быть инициализированы в конструкторе, а после этого в readExternal() изменить значение этого поля будет невозможно. Соответственно, если необходимо сериализовать объект с final полем необходимо использовать только стандартную сериализацию.

**Как не допустить сериализацию?**

Чтобы не допустить автоматическую сериализацию можно переопределить private методы для создания исключительной ситуации NotSerializableException.

private void writeObject(ObjectOutputStream out) throws IOException {

throw new NotSerializableException();

}

private void readObject(ObjectInputStream in) throws IOException {

throw new NotSerializableException();

}

Любая попытка записать или прочитать этот объект теперь приведет к возникновению исключительной ситуации.

**Как создать собственный протокол сериализации?**

Для создания собственного протокола сериализации достаточно реализовать интерфейс Externalizable, который содержит два метода:

public void writeExternal(ObjectOutput out) throws IOException;

public void readExternal(ObjectInput in) throws IOException, ClassNotFoundException;

**Какая роль поля serialVersionUID в сериализации?**

serialVersionUID используется для указании версии сериализованных данных.

Когда мы не объявляем serialVersionUID в нашем классе явно, среда выполнения Java делает это за нас, но этот процесс чувствителен ко многим метаданным класса включая количество полей, тип полей, модификаторы доступа полей, интерфейсов, которые реализованы в классе и пр.

Рекомендуется явно объявлять serialVersionUID т.к. при добавлении, удалении атрибутов класса динамически сгенерированное значение может измениться и в момент выполнения будет выброшено исключение InvalidClassException.

private static final long serialVersionUID = 20161013L;

**Когда стоит изменять значение поля serialVersionUID?**

serialVersionUID нужно изменять при внесении в класс несовместимых изменений, например при удалении какого-либо его атрибута.

**В чем проблема сериализации Singleton?**

Проблема в том что после десериализации мы получим другой объект. Таким образом, сериализация дает возможность создать Singleton еще раз, что недопустимо. Существует два способа избежать этого:

явный запрет сериализации.

определение метода с сигнатурой (default/public/private/protected/) Object readResolve() throws ObjectStreamException, назначением которого станет возврат замещающего объекта вместо объекта, на котором он вызван.

**Какие существуют способы контроля за значениями десериализованного объекта?**

Если есть необходимость выполнения контроля за значениями десериализованного объекта, то можно использовать интерфейс ObjectInputValidation с переопределением метода validateObject().

// Если вызвать метод validateObject() после десериализации объекта, то будет вызвано исключение InvalidObjectException при значении возраста за пределами 39...60.

public class Person implements java.io.Serializable,

java.io.ObjectInputValidation {

...

@Override

public void validateObject() throws InvalidObjectException {

if ((age < 39) || (age > 60))

throw new InvalidObjectException("Invalid age");

}

}

Так же существуют способы подписывания и шифрования, позволяющие убедиться, что данные не были изменены:

с помощью описания логики в writeObject() и readObject().

поместить в оберточный класс javax.crypto.SealedObject и/или java.security.SignedObject. Данные классы являются сериализуемыми, поэтому при оборачивании объекта в SealedObject создается подобие «подарочной упаковки» вокруг исходного объекта. Для шифрования необходимо создать симметричный ключ, управление которым должно осуществляться отдельно. Аналогично, для проверки данных можно использовать класс SignedObject, для работы с которым также нужен симметричный ключ, управляемый отдельно.

26. Классы загрузчики и динамическая загрузка классов.

**Расскажите про классы-загрузчики и про динамическую загрузку классов.**

Основа работы с классами в Java — классы-загрузчики, обычные Java-объекты, предоставляющие интерфейс для поиска и создания объекта класса по его имени во время работы приложения.

В начале работы программы создается 3 основных загрузчика классов:

* базовый загрузчик (bootstrap/primordial). Загружает основные системные и внутренние классы JDK (Core API - пакеты java.\* (rt.jar и i18n.jar) . Важно заметить, что базовый загрузчик является «Изначальным» или «Корневым» и частью JVM, вследствие чего его нельзя создать внутри кода программы.
* загрузчик расширений (extention). Загружает различные пакеты расширений, которые располагаются в директории <JAVA\_HOME>/lib/ext или другой директории, описанной в системном параметре java.ext.dirs. Это позволяет обновлять и добавлять новые расширения без необходимости модифицировать настройки используемых приложений. Загрузчик расширений реализован классом sun.misc.Launcher$ExtClassLoader.
* системный загрузчик (system/application). Загружает классы, пути к которым указаны в переменной окружения CLASSPATH или пути, которые указаны в командной строке запуска JVM после ключей -classpath или -cp. Системный загрузчик реализован классом sun.misc.Launcher$AppClassLoader.

Загрузчики классов являются иерархическими: каждый из них (кроме базового) имеет родительский загрузчик и в большинстве случаев, перед тем как попробовать загрузить класс самостоятельно, он посылает вначале запрос родительскому загрузчику загрузить указанный класс. Такое делегирование позволяет загружать классы тем загрузчиком, который находится ближе всего к базовому в иерархии делегирования. Как следствие поиск классов будет происходить в источниках в порядке их доверия: сначала в библиотеке Core API, потом в папке расширений, потом в локальных файлах CLASSPATH.

Процесс загрузки класса состоит из трех частей:

* Loading – на этой фазе происходит поиск и физическая загрузка файла класса в определенном источнике (в зависимости от загрузчика). Этот процесс определяет базовое представление класса в памяти. На этом этапе такие понятия как «методы», «поля» и т.д. пока не известны.
* Linking – процесс, который может быть разбит на 3 части:

*Bytecode verification* – проверка байт-кода на соответствие требованиям определенным в спецификации JVM.

*Class preparation* – создание и инициализация необходимых структур, используемых для представления полей, методов, реализованных интерфейсов и т.п., определенных в загружаемом классе.

*Resolving* – загрузка набора классов, на которые ссылается загружаемый класс.

* Initialization – вызов статических блоков инициализации и присваивание полям класса значений по умолчанию.

Динамическая загрузка классов в Java имеет ряд особенностей:

* отложенная (lazy) загрузка и связывание классов. Загрузка классов производится только при необходимости, что позволяет экономить ресурсы и распределять нагрузку.
* проверка корректности загружаемого кода (type safeness). Все действия связанные с контролем использования типов производятся только во время загрузки класса, позволяя избежать дополнительной нагрузки во время выполнения кода.
* программируемая загрузка. Пользовательский загрузчик полностью контролирует процесс получения запрошенного класса — самому ли искать байт-код и создавать класс или делегировать создание другому загрузчику. Дополнительно существует возможность выставлять различные атрибуты безопасности для загружаемых классов, позволяя таким образом работать с кодом из ненадежных источников.
* множественные пространства имен. Каждый загрузчик имеет своё пространство имён для создаваемых классов. Соответственно, классы, загруженные двумя различными загрузчиками на основе общего байт-кода, в системе будут различаться.

Существует несколько способов инициировать загрузку требуемого класса:

* явный: вызов ClassLoader.loadClass() или Class.forName() (по умолчанию используется загрузчик, создавший текущий класс, но есть возможность и явного указания загрузчика);
* неявный: когда для дальнейшей работы приложения требуется ранее не использованный класс, JVM инициирует его загрузку.

27. Рефлексия.

**Что такое Reflection?**

Рефлексия (Reflection) - это механизм получения данных о программе во время ее выполнения (runtime). В Java Reflection осуществляется с помощью Java Reflection API, состоящего из классов пакетов java.lang и java.lang.reflect.

Возможности Java Reflection API:

* Определение класса объекта;
* Получение информации о модификаторах класса, полях, методах, конструкторах и суперклассах;
* Определение интерфейсов, реализуемых классом;
* Создание экземпляра класса;
* Получение и установка значений полей объекта;
* Вызов методов объекта;
* Создание нового массива.

28. Контракты equals() и hashcode(). Преимущество использования числа 31 в генерации хэшкода.

**Зачем нужен equals(). Чем он отличается от операции ==?**

Метод equals() - определяет отношение эквивалентности объектов.

При сравнение объектов с помощью == сравнение происходит лишь между ссылками. При сравнении по переопределённому разработчиком equals() - по внутреннему состоянию объектов.

**Какими свойствами обладает порождаемое equals() отношение эквивалентности?**

* Рефлексивность: для любой ссылки на значение x, x.equals(x) вернет true;
* Симметричность: для любых ссылок на значения x и y, x.equals(y) должно вернуть true, тогда и только тогда, когда y.equals(x) возвращает true.
* Транзитивность: для любых ссылок на значения x, y и z, если x.equals(y) и y.equals(z) возвращают true, тогда и x.equals(z) вернёт true;
* Непротиворечивость: для любых ссылок на значения х и у, если несколько раз вызвать х.equals(y), постоянно будет возвращаться значение true либо постоянно будет возвращаться значение false при условии, что никакая информация, используемая при сравнении объектов, не поменялась.

Для любой ненулевой ссылки на значение х выражение х.equals(null) должно возвращать false.

**Правила переопределения метода Object.equals().**

* Использование оператора == для проверки, является ли аргумент ссылкой на указанный объект. Если является, возвращается true. Если сравниваемый объект == null, должно вернуться false.
* Использование оператор instanceof и вызова метода getClass() для проверки, имеет ли аргумент правильный тип. Если не имеет, возвращается false.
* Приведение аргумента к правильному типу. Поскольку эта операция следует за проверкой instanceof она гарантированно будет выполнена.
* Обход всех значимых полей класса и проверка того, что значение поля в текущем объекте и значение того же поля в проверяемом на эквивалентность аргументе соответствуют друг другу. Если проверки для всех полей прошли успешно, возвращается результат true, в противном случае - false.
* По окончанию переопределения метода equals() следует проверить: является ли порождаемое отношение эквивалентности рефлексивным, симметричным, транзитивным и непротиворечивым? Если ответ отрицательный, метод подлежит соответствующей правке.

**Если equals() переопределен, есть ли какие-либо другие методы, которые следует переопределить?**

Равные объекты должны возвращать одинаковые хэш коды. При переопределении equals() нужно обязательно переопределять и метод hashCode().

**Что будет, если переопределить equals() не переопределяя hashCode()? Какие могут возникнуть проблемы?**

Классы и методы, которые используют правила этого контракта могут работать некорректно. Так для HashMap это может привести к тому, что пара «ключ-значение», которая была в нее помещена при использовании нового экземпляра ключа не будет в ней найдена.

**Каким образом реализованы методы hashCode() и equals() в классе Object?**

Реализация метода Object.equals() сводится к проверке на равенство двух ссылок:

public boolean equals(Object obj) {

return (this == obj);

}

Реализация метода Object.hashCode() описана как native, т.е. определенной не с помощью Java кода и обычно возвращает адрес объекта в памяти:

public native int hashCode();

**Для чего нужен метод hashCode()?**

Метод hashCode() необходим для вычисления хэш кода переданного в качестве входного параметра объекта. В Java это целое число, в более широком смысле - битовая строка фиксированной длины, полученная из массива произвольной длины. Этот метод реализован таким образом, что для одного и того же входного объекта, хэш код всегда будет одинаковым. Следует понимать, что в Java множество возможных хэш кодов ограничено типом int, а множество объектов ничем не ограничено. Из-за этого, вполне возможна ситуация, что хэш коды разных объектов могут совпасть:

если хэш коды разные, то и объекты гарантированно разные;

если хэш коды равны, то объекты могут не обязательно равны.

**Есть ли какие-либо рекомендации о том, какие поля следует использовать при подсчете hashCode()?**

Общий совет: выбирать поля, которые с большой долью вероятности будут различаться. Для этого необходимо использовать уникальные, лучше всего примитивные поля, например такие как id, uuid. При этом нужно следовать правилу, если поля задействованы при вычислении hashCode(), то они должны быть задействованы и при выполнении equals().

**Могут ли у разных объектов быть одинаковые hashCode()?**

Да, могут. Метод hashCode() не гарантирует уникальность возвращаемого значения. Ситуация, когда у разных объектов одинаковые хэш коды называется коллизией. Вероятность возникновения коллизии зависит от используемого алгоритма генерации хэш кода.

**Почему хэш код в виде 31 \* x + y предпочтительнее чем x + y?**

Множитель создает зависимость значения хэш кода от очередности обработки полей, что в итоге порождает лучшую хэш функцию.

*Потоки ввода/вывода*

30. java.io vs. java.nio & File vs Path.

**В чём заключается разница между IO и NIO?**

Java IO (input-output) является потокоориентированным, а Java NIO (new/non-blocking io) – буфер-ориентированным. Потокоориентированный ввод/вывод подразумевает чтение/запись из потока/в поток одного или нескольких байт в единицу времени поочередно. Данная информация нигде не кэшируются. Таким образом, невозможно произвольно двигаться по потоку данных вперед или назад. В Java NIO данные сначала считываются в буфер, что дает больше гибкости при обработке данных.

Потоки ввода/вывода в Java IO являются блокирующими. Это значит, что когда в потоке выполнения вызывается read() или write() метод любого класса из пакета java.io.\*, происходит блокировка до тех пор, пока данные не будут считаны или записаны. Поток выполнения в данный момент не может делать ничего другого. Неблокирующий режим Java NIO позволяет запрашивать считанные данные из канала (channel) и получать только то, что доступно на данный момент, или вообще ничего, если доступных данных пока нет. Вместо того, чтобы оставаться заблокированным пока данные не станут доступными для считывания, поток выполнения может заняться чем-то другим. Тоже самое справедливо и для неблокирующего вывода. Поток выполнения может запросить запись в канал некоторых данных, но не дожидаться при этом пока они не будут полностью записаны.

В Java NIO имеются селекторы, которые позволяют одному потоку выполнения мониторить несколько каналов ввода. Т.е. существует возможность зарегистрировать несколько каналов с селектором, а потом использовать один поток выполнения для обслуживания каналов, имеющих доступные для обработки данные, или для выбора каналов, готовых для записи.

31. java.util.zip

**Какие классы поддерживают чтение и запись потоков в компрессированном формате?**

* DeflaterOutputStream - компрессия данных в формате deflate.
* Deflater - компрессия данных в формат ZLIB
* ZipOutputStream - потомок DeflaterOutputStream для компрессии данных в формат Zip.
* GZIPOutputStream - потомок DeflaterOutputStream для компрессии данных в формат GZIP.
* InflaterInputStream - декомпрессия данных в формате deflate.
* Inflater - декомпрессия данных в формате ZLIB
* ZipInputStream - потомок InflaterInputStream для декомпрессии данных в формате Zip.
* GZIPInputStream - потомок InflaterInputStream для декомпрессии данных в формате GZIP.

32. Channels.

**Что такое «каналы»?**

Каналы (channels) – это логические (не физические) порталы, абстракции объектов более низкого уровня файловой системы (например, отображенные в памяти файлы и блокировки файлов), через которые осуществляется ввод/вывод данных, а буферы являются источниками или приемниками этих переданных данных. При организации вывода, данные, которые необходимо отправить, помещаются в буфер, который затем передается в канал. При вводе, данные из канала помещаются в заранее предоставленный буфер.

Каналы напоминают трубопроводы, по которым эффективно транспортируются данные между буферами байтов и сущностями по ту сторону каналов. Каналы – это шлюзы, которые позволяют получить доступ к сервисам ввода/вывода операционной системы с минимальными накладными расходами, а буферы – внутренние конечные точки этих шлюзов, используемые для передачи и приема данных.

33. Виды (классы) потоков ввода/вывода (байтовые (java.io.InputStream, java.io.OutputStream) и символьные (java.io.Reader, java.io.Writer)).

**Назовите основные классы потоков ввода/вывода?**

Разделяют два вида потоков ввода/вывода:

* байтовые - java.io.InputStream, java.io.OutputStream;
* символьные - java.io.Reader, java.io.Writer.

**В каких пакетах расположены классы потоков ввода/вывода?**

java.io, java.nio. Для работы с потоками компрессированных данных используются классы из пакета java.util.zip

**Какие подклассы класса InputStream вы знаете, для чего они предназначены?**

* InputStream - абстрактный класс, описывающий поток ввода;
* BufferedInputStream - буферизованный входной поток;
* ByteArrayInputStream позволяет использовать буфер в памяти (массив байтов) в качестве источника данных для входного потока;
* DataInputStream - входной поток для байтовых данных, включающий методы для чтения стандартных типов данных Java;
* FileInputStream - входной поток для чтения информации из файла;
* FilterInputStream - абстрактный класс, предоставляющий интерфейс для классов-надстроек, которые добавляют к существующим потокам полезные свойства;
* ObjectInputStream - входной поток для объектов;
* StringBufferInputStream превращает строку (String) во входной поток данных InputStream;
* PipedInputStream реализует понятие входного канала;
* PrintStream - выходной поток, включающий методы print() и println();
* PushbackInputStream - разновидность буферизации, обеспечивающая чтение байта с последующим его возвратом в поток, позволяет «заглянуть» во входной поток и увидеть, что оттуда поступит в следующий момент, не извлекая информации.
* SequenceInputStream используется для слияния двух или более потоков InputStream в единый.

**Для чего используется PushbackInputStream?**

Разновидность буферизации, обеспечивающая чтение байта с последующим его возвратом в поток. Класс PushbackInputStream представляет механизм «заглянуть» во входной поток и увидеть, что оттуда поступит в следующий момент, не извлекая информации.

У класса есть дополнительный метод unread().

**Для чего используется SequenceInputStream?**

Класс SequenceInputStream позволяет сливать вместе несколько экземпляров класса InputStream. Конструктор принимает в качестве аргумента либо пару объектов класса InputStream, либо интерфейс Enumeration.

Во время работы класс выполняет запросы на чтение из первого объекта класса InputStream и до конца, а затем переключается на второй. При использовании интерфейса работа продолжится по всем объектам класса InputStream. По достижении конца, связанный с ним поток закрывается. Закрытие потока, созданного объектом класса SequenceInputStream, приводит к закрытию всех открытых потоков.

**Какой класс позволяет читать данные из входного байтового потока в формате примитивных типов данных?**

Класс DataInputStream представляет поток ввода и предназначен для записи данных примитивных типов, таких, как int, double и т.д. Для каждого примитивного типа определен свой метод для считывания:

* boolean readBoolean(): считывает из потока булевое однобайтовое значение
* byte readByte(): считывает из потока 1 байт
* char readChar(): считывает из потока значение char
* double readDouble(): считывает из потока 8-байтовое значение double
* float readFloat(): считывает из потока 4-байтовое значение float
* int readInt(): считывает из потока целочисленное значение int
* long readLong(): считывает из потока значение long
* short readShort(): считывает значение short
* String readUTF(): считывает из потока строку в кодировке UTF-8

**Какие подклассы класса OutputStream вы знаете, для чего они предназначены?**

* OutputStream - это абстрактный класс, определяющий потоковый байтовый вывод;
* BufferedOutputStream - буферизированный выходной поток;
* ByteArrayOutputStream - все данные, посылаемые в этот поток, размещаются в предварительно созданном буфере;
* DataOutputStream - выходной поток байт, включающий методы для записи стандартных типов данных Java;
* FileOutputStream - запись данных в файл на физическом носителе;
* FilterOutputStream - абстрактный класс, предоставляющий интерфейс для классов-надстроек, которые добавляют к существующим потокам полезные свойства;
* ObjectOutputStream - выходной поток для записи объектов;
* PipedOutputStream реализует понятие выходного канала.

**Какие подклассы класса Reader вы знаете, для чего они предназначены?**

* Reader - абстрактный класс, описывающий символьный ввод;
* BufferedReader - буферизованный входной символьный поток;
* CharArrayReader - входной поток, который читает из символьного массива;
* FileReader - входной поток, читающий файл;
* FilterReader - абстрактный класс, предоставляющий интерфейс для классов-надстроек;
* InputStreamReader- входной поток, транслирующий байты в символы;
* LineNumberReader - входной поток, подсчитывающий строки;
* PipedReader - входной канал;
* PushbackReader - входной поток, позволяющий возвращать символы обратно в поток;
* StringReader - входной поток, читающий из строки.

**Какие подклассы класса Writer вы знаете, для чего они предназначены?**

* Writer - абстрактный класс, описывающий символьный вывод;
* BufferedWriter - буферизованный выходной символьный поток;
* CharArrayWriter - выходной поток, который пишет в символьный массив;
* FileWriter - выходной поток, пишущий в файл;
* FilterWriter - абстрактный класс, предоставляющий интерфейс для классов-надстроек;
* OutputStreamWriter - выходной поток, транслирующий байты в символы;
* PipedWriter - выходной канал;
* PrintWriter - выходной поток символов, включающий методы print() и println();
* StringWriter - выходной поток, пишущий в строку;

**В чем отличие класса PrintWriter от PrintStream?**

Прежде всего, в классе PrintWriter применен усовершенствованный способ работы с символами Unicode и другой механизм буферизации вывода: в классе PrintStream буфер вывода сбрасывался всякий раз, когда вызывался метод print() или println(), а при использовании класса PrintWriter существует возможность отказаться от автоматического сброса буферов, выполняя его явным образом при помощи метода flush().

Кроме того, методы класса PrintWriter никогда не создают исключений. Для проверки ошибок необходимо явно вызвать метод checkError().

**Чем отличаются и что общего у InputStream, OutputStream, Reader, Writer?**

* InputStream и его наследники - совокупность для получения байтовых данных из различных источников;
* OutputStream и его наследники - набор классов определяющих потоковый байтовый вывод;
* Reader и его наследники определяют потоковый ввод символов Unicode;
* Writer и его наследники определяют потоковый вывод символов Unicode.

**Какие классы позволяют преобразовать байтовые потоки в символьные и обратно?**

* OutputStreamWriter — «мост» между классом OutputStream и классом Writer. Символы, записанные в поток, преобразовываются в байты.
* InputStreamReader — аналог для чтения. При помощи методов класса Reader читаются байты из потока InputStream и далее преобразуются в символы.

**Какие классы позволяют ускорить чтение/запись за счет использования буфера?**

* BufferedInputStream(InputStream in)/BufferedInputStream(InputStream in, int size),
* BufferedOutputStream(OutputStream out)/BufferedOutputStream(OutputStream out, int size),
* BufferedReader(Reader r)/BufferedReader(Reader in, int sz),
* BufferedWriter(Writer out)/BufferedWriter(Writer out, int sz)

**Существует ли возможность перенаправить потоки стандартного ввода/вывода?**

Класс System позволяет вам перенаправлять стандартный ввод, вывод и поток вывода ошибок, используя простой вызов статического метода:

* setIn(InputStream) - для ввода;
* setOut(PrintStream) - для вывода;
* setErr(PrintStream) - для вывода ошибок.

34. Классы для работы с файловой системой.

**Какой класс предназначен для работы с элементами файловой системы?**

File работает непосредственно с файлами и каталогами. Данный класс позволяет создавать новые элементы и получать информацию существующих: размер, права доступа, время и дату создания, путь к родительскому каталогу.

**Какие методы класса File вы знаете?**

Наиболее используемые методы класса File:

* boolean createNewFile(): делает попытку создать новый файл;
* boolean delete(): делает попытку удалить каталог или файл;
* boolean mkdir(): делает попытку создать новый каталог;
* boolean renameTo(File dest): делает попытку переименовать файл или каталог;
* boolean exists(): проверяет, существует ли файл или каталог;
* String getAbsolutePath(): возвращает абсолютный путь для пути, переданного в конструктор объекта;
* String getName(): возвращает краткое имя файла или каталога;
* String getParent(): возвращает имя родительского каталога;
* boolean isDirectory(): возвращает значение true, если по указанному пути располагается каталог;
* boolean isFile(): возвращает значение true, если по указанному пути находится файл;
* boolean isHidden(): возвращает значение true, если каталог или файл являются скрытыми;
* long length(): возвращает размер файла в байтах;
* long lastModified(): возвращает время последнего изменения файла или каталога;
* String[] list(): возвращает массив файлов и подкаталогов, которые находятся в определенном каталоге;
* File[] listFiles(): возвращает массив файлов и подкаталогов, которые находятся в определенном каталоге.

**Что вы знаете об интерфейсе FileFilter?**

Интерфейс FileFilter применяется для проверки, попадает ли объект File под некоторое условие. Этот интерфейс содержит единственный метод boolean accept(File pathName). Этот метод необходимо переопределить и реализовать. Например:

public boolean accept(final File file) {

return file.isExists() && file.isDirectory();

}

**Как выбрать все элементы определенного каталога по критерию (например, с определенным расширением)?**

Метод File.listFiles() возвращает массив объектов File, содержащихся в каталоге. Метод может принимать в качестве параметра объект класса, реализующего FileFilter. Это позволяет включить в список только те элементы, для которых метод accept возвращает true (критерием может быть длина имени файла или его расширение).

**Что вы знаете о RandomAccessFile?**

Класс java.io.RandomAccessFile обеспечивает чтение и запись данных в произвольном месте файла. Он не является частью иерархии InputStream или OutputStream. Это полностью отдельный класс, имеющий свои собственные (в большинстве своем native) методы. Объяснением этого может быть то, что RandomAccessFile имеет во многом отличающееся поведение по сравнению с остальными классами ввода/вывода так как позволяет, в пределах файла, перемещаться вперед и назад.

RandomAccessFile имеет такие специфические методы как:

* getFilePointer() для определения текущего местоположения в файле;
* seek() для перемещения на новую позицию в файле;
* length() для выяснения размера файла;
* setLength() для установки размера файла;
* skipBytes() для того, чтобы попытаться пропустить определенное число байт;
* getChannel() для работы с уникальным файловым каналом, ассоциированным с заданным файлом;
* методы для выполнения обычного и форматированного вывода из файла (read(), readInt(), readLine(), readUTF() и т.п.);
* методы для обычной или форматированной записи в файл с прямым доступом (write(), writeBoolean(), writeByte() и т.п.).

Так же следует отметить, что конструкторы RandomAccessFile требуют второй аргумент, указывающий необходимый режим доступа к файлу - только чтение ("r"), чтение и запись ("rw") или иную их разновидность.

**Какие режимы доступа к файлу есть у RandomAccessFile?**

"r" открывает файл только для чтения. Запуск любых методов записи данных приведет к выбросу исключения IOException.

"rw" открывает файл для чтения и записи. Если файл еще не создан, то осуществляется попытка создать его.

"rws" открывает файл для чтения и записи подобно "rw", но требует от системы при каждом изменении содержимого файла или метаданных синхронно записывать эти изменения на физический носитель.

"rwd" открывает файл для чтения и записи подобно "rws", но требует от системы синхронно записывать изменения на физический носитель только при каждом изменении содержимого файла. Если изменяются метаданные, синхронная запись не требуется.

35. Абсолютный и относительный путь.

**Какой символ является разделителем при указании пути в файловой системе?**

Для различных операционных систем символ разделителя различается. Для Windows это \, для Linux - /.

В Java получить разделитель для текущей операционной системы можно через обращение к статическому полю File.separator.

**Что такое «абсолютный путь» и «относительный путь»?**

Абсолютный (полный) путь — это путь, который указывает на одно и то же место в файловой системе, вне зависимости от текущей рабочей директории или других обстоятельств. Полный путь всегда начинается с корневого каталога.

Относительный путь представляет собой путь по отношению к текущему рабочему каталогу пользователя или активного приложения.

36. Символьная ссылка.

**Что такое «символьная ссылка»?**

Символьная (символическая) ссылка (также «симлинк», Symbolic link) — специальный файл в файловой системе, в котором, вместо пользовательских данных, содержится путь к файлу, который должен быть открыт при попытке обратиться к данной ссылке (файлу). Целью ссылки может быть любой объект: например, другая ссылка, файл, каталог или даже несуществующий файл (в последнем случае, при попытке открыть его, должно выдаваться сообщение об отсутствии файла).

Символьные ссылки используются для более удобной организации структуры файлов на компьютере, так как:

позволяют для одного файла или каталога иметь несколько имён и различных атрибутов;

свободны от некоторых ограничений, присущих жёстким ссылкам (последние действуют только в пределах одной файловой системы (одного раздела) и не могут ссылаться на каталоги).

*Java 8*

37. Методы интерфейсов по умолчанию.

**Что такое default методы интерфейса?**

Java 8 позволяет добавлять неабстрактные реализации методов в интерфейс, используя ключевое слово default:

interface Example {

int process(int a);

default void show() {

System.out.println("default show()");

}

}

Если класс реализует интерфейс, он может, но не обязан, реализовать методы по-умолчанию, уже реализованные в интерфейсе. Класс наследует реализацию по умолчанию.

Если некий класс реализует несколько интерфейсов, которые имеют одинаковый метод по умолчанию, то класс должен реализовать метод с совпадающей сигнатурой самостоятельно. Ситуация аналогична, если один интерфейс имеет метод по умолчанию, а в другом этот же метод является абстрактным - никакой реализации по умолчанию классом не наследуется.

Метод по умолчанию не может переопределить метод класса java.lang.Object.

Помогают реализовывать интерфейсы без страха нарушить работу других классов.

Позволяют избежать создания служебных классов, так как все необходимые методы могут быть представлены в самих интерфейсах.

Дают свободу классам выбрать метод, который нужно переопределить.

Одной из основных причин внедрения методов по умолчанию является возможность коллекций в Java 8 использовать лямбда-выражения.

**Как вызывать default метод интерфейса в реализующем этот интерфейс классе?**

Используя ключевое слово super вместе с именем интерфейса:

Paper.super.show();

**Что такое static метод интерфейса?**

Статические методы интерфейса похожи на методы по умолчанию, за исключением того, что для них отсутствует возможность переопределения в классах, реализующих интерфейс.

Статические методы в интерфейсе являются частью интерфейса без возможности использовать их для объектов класса реализации;

Методы класса java.lang.Object нельзя переопределить как статические;

Статические методы в интерфейсе используются для обеспечения вспомогательных методов, например, проверки на null, сортировки коллекций и т.д.

**Как вызывать static метод интерфейса?**

Используя имя интерфейса:

Paper.show();

38. Лямбда-выражения и ссылка на метод или конструктор.

**Что такое «лямбда»? Какова структура и особенности использования лямбда-выражения?**

Лямбда представляет собой набор инструкций, которые можно выделить в отдельную переменную и затем многократно вызвать в различных местах программы.

Основу лямбда-выражения составляет лямбда-оператор, который представляет стрелку ->. Этот оператор разделяет лямбда-выражение на две части: левая часть содержит список параметров выражения, а правая собственно представляет тело лямбда-выражения, где выполняются все действия.

Лямбда-выражение не выполняется само по себе, а образует реализацию метода, определенного в функциональном интерфейсе. При этом важно, что функциональный интерфейс должен содержать только один единственный метод без реализации.

По факту лямбда-выражения являются в некотором роде сокращенной формой внутренних анонимных классов, которые ранее применялись в Java.

Отложенное выполнение (deferred execution) лямбда-выражения- определяется один раз в одном месте программы, вызываются при необходимости, любое количество раз и в произвольном месте программы.

Параметры лямбда-выражения должны соответствовать по типу параметрам метода функционального интерфейса:

operation = (int x, int y) -> x + y;

//При написании самого лямбда-выражения тип параметров разрешается не указывать:

(x, y) -> x + y;

//Если метод не принимает никаких параметров, то пишутся пустые скобки, например:

() -> 30 + 20;

//Если метод принимает только один параметр, то скобки можно опустить:

n -> n \* n;

Конечные лямбда-выражения не обязаны возвращать какое-либо значение.

Блочные лямбда-выражения обрамляются фигурными скобками. В блочных лямбда-выражениях можно использовать внутренние вложенные блоки, циклы, конструкции if, switch, создавать переменные и т.д. Если блочное лямбда-выражение должно возвращать значение, то явным образом применяется оператор return:

Operationable operation = (int x, int y) -> {

if (y == 0) {

return 0;

}

else {

return x / y;

}

};

Передача лямбда-выражения в качестве параметра метода:

interface Condition {

boolean isAppropriate(int n);

}

private static int sum(int[] numbers, Condition condition) {

int result = 0;

for (int i : numbers) {

if (condition.isAppropriate(i)) {

result += i;

}

}

return result;

}

public static void main(String[] args) {

System.out.println(sum(new int[] {0, 1, 0, 3, 0, 5, 0, 7, 0, 9}, (n) -> n != 0));

}

**К каким переменным есть доступ у лямбда-выражений?**

Доступ к переменным внешней области действия из лямбда-выражения очень схож к доступу из анонимных объектов. Можно ссылаться на:

* неизменяемые (effectively final - не обязательно помеченные как final) локальные переменные;
* поля класса;
* статические переменные.

К методам по умолчанию реализуемого функционального интерфейса обращаться внутри лямбда-выражения запрещено.

**Как отсортировать список строк с помощью лямбда-выражения?**

public static List<String> sort(List<String> list){

Collections.sort(list, (a, b) -> a.compareTo(b));

return list;

}

**Что такое «ссылка на метод»?**

Если существующий в классе метод уже делает все, что необходимо, то можно воспользоваться механизмом method reference (ссылка на метод) для непосредственной передачи этого метода. Такая ссылка передается в виде:

* имя\_класса::имя\_статического\_метода для статического метода;
* объект\_класса::имя\_метода для метода экземпляра;
* название\_класса::new для конструктора.

Результат будет в точности таким же, как в случае определения лямбда-выражения, которое вызывает этот метод.

private interface Measurable {

public int length(String string);

}

public static void main(String[] args) {

Measurable a = String::length;

System.out.println(a.length("abc"));

}

Ссылки на методы потенциально более эффективны, чем использование лямбда-выражений. Кроме того, они предоставляют компилятору более качественную информацию о типе и при возможности выбора между использованием ссылки на существующий метод и использованием лямбда-выражения, следует всегда предпочитать использование ссылки на метод.

**Какие виды ссылок на методы вы знаете?**

* на статический метод;
* на метод экземпляра;
* на конструктор.

**Объясните выражение System.out::println.**

Данное выражение иллюстрирует механизм instance method reference: передачи ссылки на метод println() статического поля out класса System.

**Для чего в стримах предназначены методы map() и mapToInt(), mapToDouble(), mapToLong()?**

Метод map() является промежуточной операцией, которая заданным образом преобразует каждый элемент стрима.

mapToInt(), mapToDouble(), mapToLong() - аналоги map(), возвращающие соответствующий числовой стрим (то есть стрим из числовых примитивов):

Stream

.of("12", "22", "4", "444", "123")

.mapToInt(Integer::parseInt)

.toArray(); //[12, 22, 4, 444, 123]

**Какова цель метода filter() в стримах?**

Метод filter() является промежуточной операцией принимающей предикат, который фильтрует все элементы, возвращая только те, что соответствуют условию.

**Для чего в стримах предназначен метод limit()?**

Метод limit() является промежуточной операцией, которая позволяет ограничить выборку определенным количеством первых элементов.

**Для чего в стримах предназначен метод sorted()?**

Метод sorted() является промежуточной операцией, которая позволяет сортировать значения либо в натуральном порядке, либо задавая Comparator.

Порядок элементов в исходной коллекции остается нетронутым - sorted() всего лишь создает его отсортированное представление.

**Для чего в стримах предназначены методы flatMap(), flatMapToInt(), flatMapToDouble(), flatMapToLong()?**

Метод flatMap() похож на map, но может создавать из одного элемента несколько. Таким образом, каждый объект будет преобразован в ноль, один или несколько других объектов, поддерживаемых потоком. Наиболее очевидный способ применения этой операции — преобразование элементов контейнера при помощи функций, которые возвращают контейнеры.

Stream

.of("H e l l o", "w o r l d !")

.flatMap((p) -> Arrays.stream(p.split(" ")))

.toArray(String[]::new);//["H", "e", "l", "l", "o", "w", "o", "r", "l", "d", "!"]

flatMapToInt(), flatMapToDouble(), flatMapToLong() - это аналоги flatMap(), возвращающие соответствующий числовой стрим.

**Расскажите о параллельной обработке в Java 8.**

Стримы могут быть последовательными и параллельными. Операции над последовательными стримами выполняются в одном потоке процессора, над параллельными — используя несколько потоков процессора. Параллельные стримы используют общий ForkJoinPool доступный через статический ForkJoinPool.commonPool() метод. При этом, если окружение не является многоядерным, то поток будет выполняться как последовательный. Фактически применение параллельных стримов сводится к тому, что данные в стримах будут разделены на части, каждая часть обрабатывается на отдельном ядре процессора, и в конце эти части соединяются, и над ними выполняются конечные операции.

Для создания параллельного потока из коллекции можно также использовать метод parallelStream() интерфейса Collection.

Чтобы сделать обычный последовательный стрим параллельным, надо вызвать у объекта Stream метод parallel(). Метод isParallel() позволяет узнать является ли стрим параллельным.

С помощью, методов parallel() и sequential() можно определять какие операции могут быть параллельными, а какие только последовательными. Также из любого последовательного стрима можно сделать параллельный и наоборот:

collection

.stream()

.peek(...) // операция последовательна

.parallel()

.map(...) // операция может выполняться параллельно,

.sequential()

.reduce(...) // операция снова последовательна

Как правило, элементы передаются в стрим в том же порядке, в котором они определены в источнике данных. При работе с параллельными стримами система сохраняет порядок следования элементов. Исключение составляет метод forEach(), который может выводить элементы в произвольном порядке. И чтобы сохранить порядок следования, необходимо применять метод forEachOrdered().

Критерии, которые могут повлиять на производительность в параллельных стримах:

Размер данных - чем больше данных, тем сложнее сначала разделять данные, а потом их соединять.

Количество ядер процессора. Теоретически, чем больше ядер в компьютере, тем быстрее программа будет работать. Если на машине одно ядро, нет смысла применять параллельные потоки.

Чем проще структура данных, с которой работает поток, тем быстрее будут происходить операции. Например, данные из ArrayList легко использовать, так как структура данной коллекции предполагает последовательность несвязанных данных. А вот коллекция типа LinkedList - не лучший вариант, так как в последовательном списке все элементы связаны с предыдущими/последующими. И такие данные трудно распараллелить.

Над данными примитивных типов операции будут производиться быстрее, чем над объектами классов.

Крайне не рекомендуется использовать параллельные стримы для сколько-нибудь долгих операций (например сетевых соединений), так как все параллельные стримы работают c одним ForkJoinPool, то такие долгие операции могут остановить работу всех параллельных стримов в JVM из-за отсутствия доступных потоков в пуле, т.е. параллельные стримы стоит использовать лишь для коротких операций, где счет идет на миллисекунды, но не для тех где счет может идти на секунды и минуты;

Сохранение порядка в параллельных стримах увеличивает издержки при выполнении и если порядок не важен, то имеется возможность отключить его сохранение и тем самым увеличить производительность, использовав промежуточную операцию unordered():

collection.parallelStream()

.sorted()

.unordered()

.collect(Collectors.toList());

**Какие конечные методы работы со стримами вы знаете?**

* findFirst() возвращает первый элемент;
* findAny() возвращает любой подходящий элемент;
* collect() представление результатов в виде коллекций и других структур данных;
* count() возвращает количество элементов;
* anyMatch() возвращает true, если условие выполняется хотя бы для одного элемента;
* noneMatch() возвращает true, если условие не выполняется ни для одного элемента;
* allMatch() возвращает true, если условие выполняется для всех элементов;
* min() возвращает минимальный элемент, используя в качестве условия Comparator;
* max() возвращает максимальный элемент, используя в качестве условия Comparator;
* forEach() применяет функцию к каждому объекту (порядок при параллельном выполнении не гарантируется);
* forEachOrdered() применяет функцию к каждому объекту с сохранением порядка элементов;
* toArray() возвращает массив значений;
* reduce()позволяет выполнять агрегатные функции и возвращать один результат.
* Для числовых стримов дополнительно доступны:
* sum() возвращает сумму всех чисел;
* average() возвращает среднее арифметическое всех чисел.

**Какие промежуточные методы работы со стримами вы знаете?**

* filter() отфильтровывает записи, возвращая только записи, соответствующие условию;
* skip() позволяет пропустить определенное количество элементов в начале;
* distinct() возвращает стрим без дубликатов (для метода equals());
* map() преобразует каждый элемент;
* peek() возвращает тот же стрим, применяя к каждому элементу функцию;
* limit() позволяет ограничить выборку определенным количеством первых элементов;
* sorted() позволяет сортировать значения либо в натуральном порядке, либо задавая Comparator;
* mapToInt(), mapToDouble(), mapToLong() - аналоги map() возвращающие стрим числовых примитивов;
* flatMap(), flatMapToInt(), flatMapToDouble(), flatMapToLong() - похожи на map(), но могут создавать из одного элемента несколько.

Для числовых стримов дополнительно доступен метод mapToObj(), который преобразует числовой стрим обратно в объектный.

**Как вывести на экран 10 случайных чисел, используя forEach()?**

(new Random())

.ints()

.limit(10)

.forEach(System.out::println);

**Как можно вывести на экран уникальные квадраты чисел используя метод map()?**

Stream

.of(1, 2, 3, 2, 1)

.map(s -> s \* s)

.distinct()

.forEach(System.out::println);

**Как вывести на экран количество пустых строк с помощью метода filter()?**

System.out.println(

Stream

.of("Hello", "", ", ", "world", "!")

.filter(String::isEmpty)

.count());

**Как вывести на экран 10 случайных чисел в порядке возрастания?**

(new Random())

.ints()

.limit(10)

.sorted()

.forEach(System.out::println);

**Как найти максимальное число в наборе?**

Stream

.of(5, 3, 4, 55, 2)

.mapToInt(a -> a)

.max()

.getAsInt(); //55

**Как найти минимальное число в наборе?**

Stream

.of(5, 3, 4, 55, 2)

.mapToInt(a -> a)

.min()

.getAsInt(); //2

**Как получить сумму всех чисел в наборе?**

Stream

.of(5, 3, 4, 55, 2)

.mapToInt()

.sum(); //69

**Как получить среднее значение всех чисел?**

Stream

.of(5, 3, 4, 55, 2)

.mapToInt(a -> a)

.average()

.getAsDouble(); //13.8

**Какие дополнительные методы для работы с ассоциативными массивами (maps) появились в Java 8?**

* putIfAbsent() добавляет пару «ключ-значение», только если ключ отсутствовал:
* map.putIfAbsent("a", "Aa");
* forEach() принимает функцию, которая производит операцию над каждым элементом:
* map.forEach((k, v) -> System.out.println(v));
* compute() создаёт или обновляет текущее значение на полученное в результате вычисления (возможно использовать ключ и текущее значение):
* map.compute("a", (k, v) -> String.valueOf(k).concat(v)); //["a", "aAa"]
* computeIfPresent() если ключ существует, обновляет текущее значение на полученное в результате вычисления (возможно использовать ключ и текущее значение):
* map.computeIfPresent("a", (k, v) -> k.concat(v));
* computeIfAbsent() если ключ отсутствует, создаёт его со значением, которое вычисляется (возможно использовать ключ):
* map.computeIfAbsent("a", k -> "A".concat(k)); //["a","Aa"]
* getOrDefault() в случае отсутствия ключа, возвращает переданное значение по-умолчанию:
* map.getOrDefault("a", "not found");
* merge() принимает ключ, значение и функцию, которая объединяет передаваемое и текущее значения. Если под заданным ключем значение отсутствует, то записывает туда передаваемое значение.
* map.merge("a", "z", (value, newValue) -> value.concat(newValue)); //["a","Aaz"]

40. Работа с датами и временем.

**Что такое LocalDateTime?**

LocalDateTime объединяет вместе LocaleDate и LocalTime, содержит дату и время в календарной системе ISO-8601 без привязки к часовому поясу. Время хранится с точностью до наносекунды. Содержит множество удобных методов, таких как plusMinutes, plusHours, isAfter, toSecondOfDay и т.д.

**Что такое ZonedDateTime?**

java.time.ZonedDateTime — аналог java.util.Calendar, класс с самым полным объемом информации о временном контексте в календарной системе ISO-8601. Включает временную зону, поэтому все операции с временными сдвигами этот класс проводит с её учётом.

**Как получить текущую дату с использованием Date Time API из Java 8?**

LocalDate.now();

**Как добавить 1 неделю, 1 месяц, 1 год, 10 лет к текущей дате с использованием Date Time API?**

LocalDate.now().plusWeeks(1);

LocalDate.now().plusMonths(1);

LocalDate.now().plusYears(1);

LocalDate.now().plus(1, ChronoUnit.DECADES);

**Как получить следующий вторник используя Date Time API?**

LocalDate.now().with(TemporalAdjusters.next(DayOfWeek.TUESDAY));

**Как получить вторую субботу текущего месяца используя Date Time API?**

LocalDate

.of(LocalDate.now().getYear(), LocalDate.now().getMonth(), 1)

.with(TemporalAdjusters.nextOrSame(DayOfWeek.SATURDAY))

.with(TemporalAdjusters.next(DayOfWeek.SATURDAY));

**Как получить текущее время с точностью до миллисекунд используя Date Time API?**

new Date().toInstant();

**Как получить текущее время по местному времени с точностью до миллисекунд используя Date Time API?**

LocalDateTime.ofInstant(new Date().toInstant(), ZoneId.systemDefault());

41. Функциональные интерфейсы.

**Что такое «функциональные интерфейсы»?**

Функциональный интерфейс - это интерфейс, который определяет только один абстрактный метод.

Чтобы точно определить интерфейс как функциональный, добавлена аннотация @FunctionalInterface, работающая по принципу @Override. Она обозначит замысел и не даст определить второй абстрактный метод в интерфейсе.

Интерфейс может включать сколько угодно default методов и при этом оставаться функциональным, потому что default методы - не абстрактные.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы Function<T,R>, DoubleFunction<R>, IntFunction<R> и LongFunction<R>?**

Function<T, R> - интерфейс, с помощью которого реализуется функция, получающая на вход экземпляр класса T и возвращающая на выходе экземпляр класса R.

Методы по умолчанию могут использоваться для построения цепочек вызовов (compose, andThen).

Function<String, Integer> toInteger = Integer::valueOf;

Function<String, String> backToString = toInteger.andThen(String::valueOf);

backToString.apply("123"); // "123"

DoubleFunction<R> - функция получающая на вход Double и возвращающая на выходе экземпляр класса R;

IntFunction<R> - функция получающая на вход Integer и возвращающая на выходе экземпляр класса R;

LongFunction<R> - функция получающая на вход Long и возвращающая на выходе экземпляр класса R.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы UnaryOperator<T>, DoubleUnaryOperator, IntUnaryOperator и LongUnaryOperator?**

UnaryOperator<T> (унарный оператор) принимает в качестве параметра объект типа T, выполняет над ними операции и возвращает результат операций в виде объекта типа T:

UnaryOperator<Integer> operator = x -> x \* x;

System.out.println(operator.apply(5)); // 25

DoubleUnaryOperator - унарный оператор получающий на вход Double;

IntUnaryOperator - унарный оператор получающий на вход Integer;

LongUnaryOperator - унарный оператор получающий на вход Long.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы BinaryOperator<T>, DoubleBinaryOperator, IntBinaryOperator и LongBinaryOperator?**

BinaryOperator<T> (бинарный оператор) - интерфейс, с помощью которого реализуется функция, получающая на вход два экземпляра класса T и возвращающая на выходе экземпляр класса T.

BinaryOperator<Integer> operator = (a, b) -> a + b;

System.out.println(operator.apply(1, 2)); // 3

DoubleBinaryOperator - бинарный оператор получающий на вход Double;

IntBinaryOperator - бинарный оператор получающий на вход Integer;

LongBinaryOperator - бинарный оператор получающий на вход Long.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы Predicate<T>, DoublePredicate, IntPredicate и LongPredicate?**

Predicate<T> (предикат) - интерфейс, с помощью которого реализуется функция, получающая на вход экземпляр класса T и возвращающая на выходе значение типа boolean.

Интерфейс содержит различные методы по умолчанию, позволяющие строить сложные условия (and, or, negate).

Predicate<String> predicate = (s) -> s.length() > 0;

predicate.test("foo"); // true

predicate.negate().test("foo"); // false

DoublePredicate - предикат получающий на вход Double;

IntPredicate - предикат получающий на вход Integer;

LongPredicate - предикат получающий на вход Long.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы Consumer<T>, DoubleConsumer, IntConsumer и LongConsumer?**

Consumer<T> (потребитель) - интерфейс, с помощью которого реализуется функция, которая получает на вход экземпляр класса T, производит с ним некоторое действие и ничего не возвращает.

Consumer<String> hello = (name) -> System.out.println("Hello, " + name);

hello.accept("world");

DoubleConsumer - потребитель получающий на вход Double;

IntConsumer - потребитель получающий на вход Integer;

LongConsumer - потребитель получающий на вход Long.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы Supplier<T>, BooleanSupplier, DoubleSupplier, IntSupplier и LongSupplier?**

Supplier<T> (поставщик) - интерфейс, с помощью которого реализуется функция, ничего не принимающая на вход, но возвращающая на выход результат класса T;

Supplier<LocalDateTime> now = LocalDateTime::now;

now.get();

DoubleSupplier - поставщик возвращающий Double;

IntSupplier - поставщик возвращающий Integer;

LongSupplier - поставщик возвращающий Long.

**Для чего нужен функциональный интерфейс BiConsumer<T,U>?**

BiConsumer<T,U> представляет собой операцию, которая принимает два аргумента классов T и U производит с ними некоторое действие и ничего не возвращает.

**Для чего нужен функциональный интерфейс BiFunction<T,U,R>?**

BiFunction<T,U,R> представляет собой операцию, которая принимает два аргумента классов T и U и возвращающая результат класса R.

**Для чего нужен функциональный интерфейс BiPredicate<T,U>?**

BiPredicate<T,U> представляет собой операцию, которая принимает два аргумента классов T и U и возвращающая результат типа boolean.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы вида \_To\_Function?**

DoubleToIntFunction - операция принимающая аргумент класса Double и возвращающая результат типа Integer;

DoubleToLongFunction - операция принимающая аргумент класса Double и возвращающая результат типа Long;

IntToDoubleFunction - операция принимающая аргумент класса Integer и возвращающая результат типа Double;

IntToLongFunction - операция принимающая аргумент класса Integer и возвращающая результат типа Long;

LongToDoubleFunction - операция принимающая аргумент класса Long и возвращающая результат типа Double;

LongToIntFunction - операция принимающая аргумент класса Long и возвращающая результат типа Integer.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы ToDoubleBiFunction<T,U>, ToIntBiFunction<T,U> и ToLongBiFunction<T,U>?**

ToDoubleBiFunction<T,U> - операция принимающая два аргумента классов T и U и возвращающая результат типа Double;

ToLongBiFunction<T,U> - операция принимающая два аргумента классов T и U и возвращающая результат типа Long;

ToIntBiFunction<T,U> - операция принимающая два аргумента классов T и U и возвращающая результат типа Integer.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы ToDoubleFunction<T>, ToIntFunction<T> и ToLongFunction<T>?**

ToDoubleFunction<T> - операция принимающая аргумент класса T и возвращающая результат типа Double;

ToLongFunction<T> - операция принимающая аргумент класса T и возвращающая результат типа Long;

ToIntFunction<T> - операция принимающая аргумент класса T и возвращающая результат типа Integer.

**Для чего нужны функциональные интерфейсы ObjDoubleConsumer<T>, ObjIntConsumer<T> и ObjLongConsumer<T>?**

ObjDoubleConsumer<T> - операция, которая принимает два аргумента классов T и Double, производит с ними некоторое действие и ничего не возвращает;

ObjLongConsumer<T> - операция, которая принимает два аргумента классов T и Long, производит с ними некоторое действие и ничего не возвращает;

ObjIntConsumer<T> - операция, которая принимает два аргумента классов T и Integer, производит с ними некоторое действие и ничего не возвращает.

42. Проверяемые аннотации и аннотации на типы данных (понятие аннотации).

**Как определить повторяемую аннотацию?**

Чтобы определить повторяемую аннотацию, необходимо создать аннотацию-контейнер для списка повторяемых аннотаций и обозначить повторяемую мета-аннотацией @Repeatable:

@interface Schedulers

{

Scheduler[] value();

}

@Repeatable(Schedulers.class)

@interface Scheduler

{

String birthday() default "Jan 8 1935";

}

*Java Collection Framework (JCF)*

43. Понятие коллекции.

**Что такое «коллекция»?**

«Коллекция» - это структура данных, набор каких-либо объектов. Данными (объектами в наборе) могут быть числа, строки, объекты пользовательских классов и т.п.

44. Иерархия коллекций.

**Назовите основные интерфейсы JCF и их реализации.**

На вершине иерархии в Java Collection Framework располагаются 2 интерфейса: Collection и Map. Эти интерфейсы разделяют все коллекции, входящие во фреймворк на две части по типу хранения данных: простые последовательные наборы элементов и наборы пар «ключ — значение» соответственно.

Интерфейс Collection расширяют интерфейсы:

* List (список) представляет собой коллекцию, в которой допустимы дублирующие значения. Элементы такой коллекции пронумерованы, начиная от нуля, к ним можно обратиться по индексу. Реализации:

-ArrayList - инкапсулирует в себе обычный массив, длина которого автоматически увеличивается при добавлении новых элементов.

-LinkedList (двунаправленный связный список) - состоит из узлов, каждый из которых содержит как собственно данные, так и две ссылки на следующий и предыдущий узел.

-Vector — реализация динамического массива объектов, методы которой синхронизированы.

-Stack — реализация стека LIFO (last-in-first-out).

* Set (сет) описывает неупорядоченную коллекцию, не содержащую повторяющихся элементов. Реализации:

-HashSet - использует HashMap для хранения данных. В качестве ключа и значения используется добавляемый элемент. Из-за особенностей реализации порядок элементов не гарантируется при добавлении.

-LinkedHashSet — гарантирует, что порядок элементов при обходе коллекции будет идентичен порядку добавления элементов.

-TreeSet — предоставляет возможность управлять порядком элементов в коллекции при помощи объекта Comparator, либо сохраняет элементы с использованием «natural ordering».

* Queue (очередь) предназначена для хранения элементов с предопределенным способом вставки и извлечения FIFO (first-in-first-out):

-PriorityQueue — предоставляет возможность управлять порядком элементов в коллекции при помощи объекта Comparator, либо сохраняет элементы с использованием «natural ordering».

-ArrayDeque — реализация интерфейса Deque, который расширяет интерфейс Queue методами, позволяющими реализовать конструкцию вида LIFO (last-in-first-out).

**Расположите в виде иерархии следующие интерфейсы: List, Set, Map, SortedSet, SortedMap, Collection, Iterable, Iterator, NavigableSet, NavigableMap.**

Iterable

Collection

List

Set

SortedSet

NavigableSet

Map

SortedMap

NavigableMap

Iterator

**Почему Map — это не Collection, в то время как List и Set являются Collection?**

Collection представляет собой совокупность некоторых элементов. Map - это совокупность пар «ключ-значение».

**Stack считается «устаревшим». Чем его рекомендуют заменять? Почему?**

Stack был добавлен в Java 1.0 как реализация стека LIFO (last-in-first-out) и является расширением коллекции Vector, хотя это несколько нарушает понятие стека (например, класс Vector предоставляет возможность обращаться к любому элементу по индексу). Является частично синхронизированной коллекцией (кроме метода добавления push()) с вытекающими отсюда последствиями в виде негативного воздействия на производительность. После добавления в Java 1.6 интерфейса Deque, рекомендуется использовать реализации именно этого интерфейса, например ArrayDeque.

45. List vs. Set.

Разница между списком и множеством в Java

Список - это упорядоченная последовательность элементов, тогда как Set - это отдельный список элементов, который не упорядочен

Список допускает дублирование, а Set не допускает дублирование элементов.

Список разрешает любое количество нулевых значений в своей коллекции, а Set разрешает только одно нулевое значение в своей коллекции.

Список может быть вставлен как в прямом, так и в обратном направлении с помощью Listiterator, тогда как Set можно просматривать только в прямом направлении с помощью итератора

46. Map не в Collection.

Интерфейс Map реализован классами:

-Hashtable — хэш-таблица, методы которой синхронизированы. Не позволяет использовать null в качестве значения или ключа и не является упорядоченной.

-HashMap — хэш-таблица. Позволяет использовать null в качестве значения или ключа и не является упорядоченной.

-LinkedHashMap — упорядоченная реализация хэш-таблицы.

-TreeMap — реализация основанная на красно-черных деревьях. Является упорядоченной и предоставляет возможность управлять порядком элементов в коллекции при помощи объекта Comparator, либо сохраняет элементы с использованием «natural ordering».

-WeakHashMap — реализация хэш-таблицы, которая организована с использованием weak references для ключей (сборщик мусора автоматически удалит элемент из коллекции при следующей сборке мусора, если на ключ этого элемента нет жёстких ссылок).

47. Collection vs. Collections.

**В чем разница между классами java.util.Collection и java.util.Collections?**

java.util.Collections - набор статических методов для работы с коллекциями.

java.util.Collection - один из основных интерфейсов Java Collections Framework.

48. ArrayList vs. LinkedList.

**Чем отличается ArrayList от LinkedList? В каких случаях лучше использовать первый, а в каких второй?**

ArrayList это список, реализованный на основе массива, а LinkedList — это классический двусвязный список, основанный на объектах с ссылками между ними.

ArrayList:

* доступ к произвольному элементу по индексу за константное время O(1);
* доступ к элементам по значению за линейное время O(N);
* вставка в конец в среднем производится за константное время O(1);
* удаление произвольного элемента из списка занимает значительное время т.к. при этом все элементы находящиеся «правее» смещаются на одну ячейку влево (реальный размер массива (capacity) не изменяется);
* вставка элемента в произвольное место списка занимает значительное время т.к. при этом все элементы находящиеся «правее» смещаются на одну ячейку вправо;
* минимум накладных расходов при хранении.

LinkedList:

* на получение элемента по индексу или значению потребуется линейное время O(N);
* на добавление и удаление в начало или конец списка потребуется константное O(1);
* вставка или удаление в/из произвольного место линейное O(N);
* требует больше памяти для хранения такого же количества элементов, потому что кроме самого элемента хранятся еще указатели на следующий и предыдущий элементы списка.

В целом, LinkedList в абсолютных величинах проигрывает ArrayList и по потребляемой памяти и по скорости выполнения операций. LinkedList предпочтительно применять, когда нужны частые операции вставки/удаления или в случаях, когда необходимо гарантированное время добавления элемента в список.

**Что работает быстрее ArrayList или LinkedList?**

Смотря какие действия будут выполняться над структурой.

см. Чем отличается ArrayList от LinkedList

**Какое худшее время работы метода contains() для элемента, который есть в LinkedList?**

O(N). Время поиска элемента линейно пропорционально количеству элементов с списке.

**Какое худшее время работы метода contains() для элемента, который есть в ArrayList?**

O(N). Время поиска элемента линейно пропорционально количеству элементов с списке.

**Какое худшее время работы метода add() для LinkedList?**

O(N). Добавление в начало/конец списка осуществляется за время O(1).

**Какое худшее время работы метода add() для ArrayList?**

O(N). Вставка элемента в конец списка осуществляется за время O(1), но если вместимость массива недостаточна, то происходит создание нового массива с увеличенным размером и копирование всех элементов из старого массива в новый.

**Необходимо добавить 1 млн. элементов, какую структуру вы используете?**

Однозначный ответ можно дать только исходя из информации о том в какую часть списка происходит добавление элементов, что потом будет происходить с элементами списка, существуют ли какие-то ограничения по памяти или скорости выполнения.

см. Чем отличается ArrayList от LinkedList

**Как происходит удаление элементов из ArrayList? Как меняется в этом случае размер ArrayList?**

При удалении произвольного элемента из списка, все элементы находящиеся «правее» смещаются на одну ячейку влево и реальный размер массива (его емкость, capacity) не изменяется никак. Механизм автоматического «расширения» массива существует, а вот автоматического «сжатия» нет, можно только явно выполнить «сжатие» командой trimToSize().

**Предложите эффективный алгоритм удаления нескольких рядом стоящих элементов из середины списка, реализуемого ArrayList.**

Допустим нужно удалить n элементов с позиции m в списке. Вместо выполнения удаления одного элемента n раз (каждый раз смещая на 1 позицию элементы, стоящие «правее» в списке), нужно выполнить смещение всех элементов, стоящих «правее» n + m позиции на n элементов «левее» к началу списка. Таким образом, вместо выполнения n итераций перемещения элементов списка, все выполняется за 1 проход.

**Сколько необходимо дополнительной памяти при вызове ArrayList.add()?**

Если в массиве достаточно места для размещения нового элемента, то дополнительной памяти не требуется. Иначе происходит создание нового массива размером в 1,5 раза превышающим существующий (это верно для JDK выше 1.7, в более ранних версиях размер увеличения иной).

**Сколько выделяется дополнительно памяти при вызове LinkedList.add()?**

Создается один новый экземпляр вложенного класса Node.

**Оцените количество памяти на хранение одного примитива типа byte в LinkedList?**

Каждый элемент LinkedList хранит ссылку на предыдущий элемент, следующий элемент и ссылку на данные.

private static class Node<E> {

E item;

Node<E> next;

Node<E> prev;

//...

}

Для 32-битных систем каждая ссылка занимает 32 бита (4 байта). Сам объект (заголовок) вложенного класса Node занимает 8 байт. 4 + 4 + 4 + 8 = 20 байт, а т.к. размер каждого объекта в Java кратен 8, соответственно получаем 24 байта. Примитив типа byte занимает 1 байт памяти, но в JCF примитивы упаковываются: объект типа Byte занимает в памяти 16 байт (8 байт на заголовок объекта, 1 байт на поле типа byte и 7 байт для кратности 8). Также напомню, что значения от -128 до 127 кэшируются и для них новые объекты каждый раз не создаются. Таким образом, в x32 JVM 24 байта тратятся на хранение одного элемента в списке и 16 байт - на хранение упакованного объекта типа Byte. Итого 40 байт.

Для 64-битной JVM каждая ссылка занимает 64 бита (8 байт), размер заголовка каждого объекта составляет 16 байт (два машинных слова). Вычисления аналогичны: 8 + 8 + 8 + 16 = 40 байт и 24 байта. Итого 64 байта.

**Оцените количество памяти на хранение одного примитива типа byte в ArrayList?**

ArrayList основан на массиве, для примитивных типов данных осуществляется автоматическая упаковка значения, поэтому 16 байт тратится на хранение упакованного объекта и 4 байта (8 для x64) - на хранение ссылки на этот объект в самой структуре данных. Таким образом, в x32 JVM 4 байта используются на хранение одного элемента и 16 байт - на хранение упакованного объекта типа Byte. Для x64 - 8 байт и 24 байта соответственно.

**Для ArrayList или для LinkedList операция добавления элемента в середину (list.add(list.size()/2, newElement)) медленнее?**

Для ArrayList:

* проверка массива на вместимость. Если вместимости недостаточно, то увеличение размера массива и копирование всех элементов в новый массив (O(N));
* копирование всех элементов, расположенных правее от позиции вставки, на одну позицию вправо (O(N));
* вставка элемента (O(1)).

Для LinkedList:

* поиск позиции вставки (O(N));
* вставка элемента (O(1)).

В худшем случае вставка в середину списка эффективнее для LinkedList. В остальных - скорее всего, для ArrayList, поскольку копирование элементов осуществляется за счет вызова быстрого системного метода System.arraycopy().

**В реализации класса ArrayList есть следующие поля: Object[] elementData, int size. Объясните, зачем хранить отдельно size, если всегда можно взять elementData.length?**

Размер массива elementData представляет собой вместимость (capacity) ArrayList, которая всегда больше переменной size - реального количества хранимых элементов. При необходимости вместимость автоматически возрастает.

**Почему LinkedList реализует и List, и Deque?**

LinkedList позволяет добавлять элементы в начало и конец списка за константное время, что хорошо согласуется с поведением интерфейса Deque.

**LinkedList — это односвязный, двусвязный или четырехсвязный список?**

Двусвязный: каждый элемент LinkedList хранит ссылку на предыдущий и следующий элементы.

**Как перебрать элементы LinkedList в обратном порядке, не используя медленный get(index)?**

Для этого в LinkedList есть обратный итератор, который можно получить вызва метод descendingIterator().

49. Предназначение метода remove() у Iterator. Fail-Fast vs. Fail-Safe.

**Как избежать ConcurrentModificationException во время перебора коллекции?**

* Попробовать подобрать другой итератор, работающий по принципу fail-safe. К примеру, для List можно использовать ListIterator.
* Использовать ConcurrentHashMap и CopyOnWriteArrayList.
* Преобразовать список в массив и перебирать массив.
* Блокировать изменения списка на время перебора с помощью блока synchronized.

Отрицательная сторона последних двух вариантов - ухудшение производительности.

50. Iterable & Iterator. Enumerated vs. Iterator.

**Чем различаются Enumeration и Iterator?**

Хотя оба интерфейса и предназначены для обхода коллекций между ними имеются существенные различия:

* с помощью Enumeration нельзя добавлять/удалять элементы;
* в Iterator исправлены имена методов для повышения читаемости кода (Enumeration.hasMoreElements() соответствует Iterator.hasNext(), Enumeration.nextElement() соответствует Iterator.next() и т.д);
* Enumeration присутствуют в устаревших классах, таких как Vector/Stack, тогда как Iterator есть во всех современных классах-коллекциях.

**Что произойдет при вызове Iterator.next() без предварительного вызова Iterator.hasNext()?**

Если итератор указывает на последний элемент коллекции, то возникнет исключение NoSuchElementException, иначе будет возвращен следующий элемент.

**Сколько элементов будет пропущено, если Iterator.next() будет вызван после 10-ти вызовов Iterator.hasNext()?**

Нисколько - hasNext() осуществляет только проверку наличия следующего элемента.

**Как между собой связаны Iterable и Iterator?**

Интерфейс Iterable имеет только один метод - iterator(), который возвращает Iterator.

**Как между собой связаны Iterable, Iterator и «for-each»?**

Классы, реализующие интерфейс Iterable, могут применяться в конструкции for-each, которая использует Iterator.

51. Comparator vs. Comparable.

Интерфейс Comparable является хорошим выбором, когда он используется для определения порядка по умолчанию или, другими словами, если это основной способ сравнения объектов.

Затем мы должны спросить себя, зачем использовать Comparator, если у нас уже есть Comparable?

Есть несколько причин, почему:

* Иногда мы не можем изменить исходный код класса, чьи объекты мы хотим отсортировать, что делает невозможным использование Comparable
* Использование компараторов позволяет нам избежать добавления дополнительного кода в классы нашего домена
* Мы можем определить несколько разных стратегий сравнения, что невозможно при использовании Comparable

52. Iterator vs. ListIterator.

**Сравните Iterator и ListIterator.**

* ListIterator расширяет интерфейс Iterator
* ListIterator может быть использован только для перебора элементов коллекции List;
* Iterator позволяет перебирать элементы только в одном направлении, при помощи метода next(). Тогда как ListIterator позволяет перебирать список в обоих направлениях, при помощи методов next() и previous();
* ListIterator не указывает на конкретный элемент: его текущая позиция располагается между элементами, которые возвращают методы previous() и next().
* При помощи ListIterator вы можете модифицировать список, добавляя/удаляя элементы с помощью методов add() и remove(). Iterator не поддерживает данного функционала.

53. ArrayList vs. Vector.

**Зачем добавили ArrayList, если уже был Vector?**

* Методы класса Vector синхронизированы, а ArrayList - нет;
* По умолчанию, Vector удваивает свой размер, когда заканчивается выделенная под элементы память. ArrayList же увеличивает свой размер только на половину.
* Vector это устаревший класс и его использование не рекомендовано.

54. Queue vs. Deque.

**Сравните интерфейсы Queue и Deque. Кто кого расширяет: Queue расширяет Deque, или Deque расширяет Queue?**

Queue - это очередь, которая обычно (но необязательно) строится по принципу FIFO (First-In-First-Out) - соответственно извлечение элемента осуществляется с начала очереди, вставка элемента - в конец очереди. Хотя этот принцип нарушает, к примеру PriorityQueue, использующая «natural ordering» или переданный Comparator при вставке нового элемента.

Deque (Double Ended Queue) расширяет Queue и согласно документации это линейная коллекция, поддерживающая вставку/извлечение элементов с обоих концов. Помимо этого реализации интерфейса Deque могут строится по принципу FIFO, либо LIFO.

Реализации и Deque, и Queue обычно не переопределяют методы equals() и hashCode(), вместо этого используются унаследованные методы класса Object, основанные на сравнении ссылок.

55. PriorityQueue.

**Что позволяет сделать PriorityQueue?**

Особенностью PriorityQueue является возможность управления порядком элементов. По-умолчанию, элементы сортируются с использованием «natural ordering», но это поведение может быть переопределено при помощи объекта Comparator, который задается при создании очереди. Данная коллекция не поддерживает null в качестве элементов.

Используя PriorityQueue, можно, например, реализовать алгоритм Дейкстры для поиска кратчайшего пути от одной вершины графа к другой. Либо для хранения объектов согласно определённого свойства.

56. HashMap vs. HashTable.

**Зачем нужен HashMap, если есть Hashtable?**

* Методы класса Hashtable синхронизированы, что приводит к снижению производительности, а HashMap - нет;
* HashTable не может содержать элементы null, тогда как HashMap может содержать один ключ null и любое количество значений null;
* Iterator у HashMap, в отличие от Enumeration у HashTable, работает по принципу «fail-fast» (выдает исключение при любой несогласованности данных).
* Hashtable это устаревший класс и его использование не рекомендовано.

57. Устройство HashMap.

**Как устроен HashMap?**

HashMap состоит из «корзин» (bucket). С технической точки зрения «корзины» — это элементы массива, которые хранят ссылки на списки элементов. При добавлении новой пары «ключ-значение», вычисляет хэш-код ключа, на основании которого вычисляется номер корзины (номер ячейки массива), в которую попадет новый элемент. Если корзина пустая, то в нее сохраняется ссылка на вновь добавляемый элемент, если же там уже есть элемент, то происходит последовательный переход по ссылкам между элементами в цепочке, в поисках последнего элемента, от которого и ставится ссылка на вновь добавленный элемент. Если в списке был найден элемент с таким же ключом, то он заменяется.

**Согласно Кнуту и Кормену существует две основных реализации хэш-таблицы: на основе открытой адресации и на основе метода цепочек. Как реализована HashMap? Почему, по вашему мнению, была выбрана именно эта реализация? В чем плюсы и минусы каждого подхода?**

HashMap реализован с использованием метода цепочек, т.е. каждой ячейке массива (корзине) соответствует свой связный список и при возникновении коллизии осуществляется добавление нового элемента в этот список.

Для метода цепочек коэффициент заполнения может быть больше 1 и с увеличением числа элементов производительность убывает линейно. Такие таблицы удобно использовать, если заранее неизвестно количество хранимых элементов, либо их может быть достаточно много, что приводит к большим значениям коэффициента заполнения.

Среди методов открытой реализации различают:

* линейное пробирование;
* квадратичное пробирование;
* двойное хэширование.

Недостатки структур с методом открытой адресации:

* Количество элементов в хэш-таблице не может превышать размера массива. По мере увеличения числа элементов и повышения коэффициента заполнения производительность структуры резко падает, поэтому необходимо проводить перехэширование.
* Сложно организовать удаление элемента.
* Первые два метода открытой адресации приводят к проблеме первичной и вторичной группировок.

Преимущества хэш-таблицы с открытой адресацией:

* отсутствие затрат на создание и хранение объектов списка;
* простота организации сериализации/десериализации объекта.

**Как работает HashMap при попытке сохранить в него два элемента по ключам с одинаковым hashCode(), но для которых equals() == false?**

По значению hashCode() вычисляется индекс ячейки массива, в список которой этот элемент будет добавлен. Перед добавлением осуществляется проверка на наличие элементов в этой ячейке. Если элементы с таким hashCode() уже присутствует, но их equals() методы не равны, то элемент будет добавлен в конец списка.

**Какое начальное количество корзин в HashMap?**

В конструкторе по умолчанию - 16, используя конструкторы с параметрами можно задавать произвольное начальное количество корзин.

**Какова оценка временной сложности операций над элементами из HashMap? Гарантирует ли HashMap указанную сложность выборки элемента?**

В общем случае операции добавления, поиска и удаления элементов занимают константное время.

Данная сложность не гарантируется, т.к. если хэш-функция распределяет элементы по корзинам равномерно, временная сложность станет не хуже Логарифмического времени O(log(N)), а в случае, когда хэш-функция постоянно возвращает одно и то же значение, HashMap превратится в связный список со сложностью О(n).

**Возможна ли ситуация, когда HashMap выродится в список даже с ключами имеющими разные hashCode()?**

Это возможно в случае, если метод, определяющий номер корзины будет возвращать одинаковые значения.

**В каком случае может быть потерян элемент в HashMap?**

Допустим, в качестве ключа используется не примитив, а объект с несколькими полями. После добавления элемента в HashMap у объекта, который выступает в качестве ключа, изменяют одно поле, которое участвует в вычислении хэш-кода. В результате при попытке найти данный элемент по исходному ключу, будет происходить обращение к правильной корзине, а вот equals уже не найдет указанный ключ в списке элементов. Тем не менее, даже если equals реализован таким образом, что изменение данного поля объекта не влияет на результат, то после увеличения размера корзин и пересчета хэш-кодов элементов, указанный элемент, с измененным значением поля, с большой долей вероятности попадет в совершенно другую корзину и тогда уже потеряется совсем.

**Почему нельзя использовать byte[] в качестве ключа в HashMap?**

Хэш-код массива не зависит от хранимых в нем элементов, а присваивается при создании массива (метод вычисления хэш-кода массива не переопределен и вычисляется по стандартному Object.hashCode() на основании адреса массива). Также у массивов не переопределен equals и выполняется сравнение указателей. Это приводит к тому, что обратиться к сохраненному с ключом-массивом элементу не получится при использовании другого массива такого же размера и с такими же элементами, доступ можно осуществить лишь в одном случае — при использовании той же самой ссылки на массив, что использовалась для сохранения элемента.

**Какова роль equals() и hashCode() в HashMap?**

hashCode позволяет определить корзину для поиска элемента, а equals используется для сравнения ключей элементов в списке корзины и искомого ключа.

**Каково максимальное число значений hashCode()?**

Число значений следует из сигнатуры int hashCode() и равно диапазону типа int — 2 в 32.

**Какое худшее время работы метода get(key) для ключа, который есть в HashMap?**

O(N). Худший случай - это поиск ключа в HashMap, вырожденного в список по причине совпадения ключей по hashCode() и для выяснения хранится ли элемент с определенным ключом может потребоваться перебор всего списка.

**Сколько переходов происходит в момент вызова HashMap.get(key) по ключу, который есть в таблице?**

ключ равен null: 1 - выполняется единственный метод getForNullKey().

любой ключ отличный от null: 4 - вычисление хэш-кода ключа; определение номера корзины; поиск значения; возврат значения.

**Сколько создается новых объектов, когда вы добавляете новый элемент в HashMap?**

Один новый объект статического вложенного класса Entry<K,V>.

**Как и когда происходит увеличение количества корзин в HashMap?**

Помимо capacity у HashMap есть еще поле loadFactor, на основании которого, вычисляется предельное количество занятых корзин capacity \* loadFactor. По умолчанию loadFactor = 0.75. По достижению предельного значения, число корзин увеличивается в 2 раза и для всех хранимых элементов вычисляется новое «местоположение» с учетом нового числа корзин.

**Объясните смысл параметров в конструкторе HashMap(int initialCapacity, float loadFactor).**

initialCapacity - исходный размер HashMap, количество корзин в хэш-таблице в момент её создания.

loadFactor - коэффициент заполнения HashMap, при превышении которого происходит увеличение количества корзин и автоматическое перехэширование. Равен отношению числа уже хранимых элементов в таблице к ее размеру.

**Будет ли работать HashMap, если все добавляемые ключи будут иметь одинаковый hashCode()?**

Да, будет, но в этом случае HashMap вырождается в связный список и теряет свои преимущества.

**Как перебрать все ключи Map?**

Использовать метод keySet(), который возвращает множество Set<K> ключей.

**Как перебрать все значения Map?**

Использовать метод values(), который возвращает коллекцию Collection<V> значений.

**Как перебрать все пары «ключ-значение» в Map?**

Использовать метод entrySet(), который возвращает множество Set<Map.Entry<K, V> пар «ключ-значение».

**В чем разница между HashMap и IdentityHashMap? Для чего нужна IdentityHashMap?**

IdentityHashMap - это структура данных, также реализующая интерфейс Map и использующая при сравнении ключей (значений) сравнение ссылок, а не вызов метода equals(). Другими словами, в IdentityHashMap два ключа k1 и k2 будут считаться равными, если они указывают на один объект, т.е. выполняется условие k1 == k2.

IdentityHashMap не использует метод hashCode(), вместо которого применяется метод System.identityHashCode(), по этой причине IdentityHashMap по сравнению с HashMap имеет более высокую производительность, особенно если последний хранит объекты с дорогостоящими методами equals() и hashCode().

Одним из основных требований к использованию HashMap является неизменяемость ключа, а, т.к. IdentityHashMap не использует методы equals() и hashCode(), то это правило на него не распространяется.

IdentityHashMap может применяться для реализации сериализации/клонирования. При выполнении подобных алгоритмов программе необходимо обслуживать хэш-таблицу со всеми ссылками на объекты, которые уже были обработаны. Такая структура не должна рассматривать уникальные объекты как равные, даже если метод equals() возвращает true.

**В чем разница между HashMap и WeakHashMap? Для чего используется WeakHashMap?**

В Java существует 4 типа ссылок: сильные (strong reference), мягкие (SoftReference), слабые (WeakReference) и фантомные (PhantomReference). Особенности каждого типа ссылок связаны с работой Garbage Collector. Если объект можно достичь только с помощью цепочки WeakReference (то есть на него отсутствуют сильные и мягкие ссылки), то данный объект будет помечен на удаление.

WeakHashMap - это структура данных, реализующая интерфейс Map и основанная на использовании WeakReference для хранения ключей. Таким образом, пара «ключ-значение» будет удалена из WeakHashMap, если на объект-ключ более не имеется сильных ссылок.

В качестве примера использования такой структуры данных можно привести следующую ситуацию: допустим имеются объекты, которые необходимо расширить дополнительной информацией, при этом изменение класса этих объектов нежелательно либо невозможно. В этом случае добавляем каждый объект в WeakHashMap в качестве ключа, а в качестве значения - нужную информацию. Таким образом, пока на объект имеется сильная ссылка (либо мягкая), можно проверять хэш-таблицу и извлекать информацию. Как только объект будет удален, то WeakReference для этого ключа будет помещен в ReferenceQueue и затем соответствующая запись для этой слабой ссылки будет удалена из WeakHashMap.

**В WeakHashMap используются WeakReferences. А почему бы не создать SoftHashMap на SoftReferences?**

SoftHashMap представлена в сторонних библиотеках, например, в Apache Commons.

**В WeakHashMap используются WeakReferences. А почему бы не создать PhantomHashMap на PhantomReferences?**

PhantomReference при вызове метода get() возвращает всегда null, поэтому тяжело представить назначение такой структуры данных.

58. TreeSet vs. HashSet vs. LinkedHashSet.

**В чем отличия TreeSet и HashSet?**

TreeSet обеспечивает упорядоченно хранение элементов в виде красно-черного дерева. Сложность выполнения основных операций не хуже O(log(N)) (Логарифмическое время).

HashSet использует для хранения элементов такой же подход, что и HashMap, за тем отличием, что в HashSet в качестве ключа и значения выступает сам элемент, кроме того HashSet не поддерживает упорядоченное хранение элементов и обеспечивает временную сложность выполнения операций аналогично HashMap.

**Что будет, если добавлять элементы в TreeSet по возрастанию?**

В основе TreeSet лежит красно-черное дерево, которое умеет само себя балансировать. В итоге, TreeSet все равно в каком порядке вы добавляете в него элементы, преимущества этой структуры данных будут сохраняться.

**Чем LinkedHashSet отличается от HashSet?**

LinkedHashSet отличается от HashSet только тем, что в его основе лежит LinkedHashMap вместо HashMap. Благодаря этому порядок элементов при обходе коллекции является идентичным порядку добавления элементов (insertion-order). При добавлении элемента, который уже присутствует в LinkedHashSet (т.е. с одинаковым ключом), порядок обхода элементов не изменяется.

59. EnumSet.

**Для Enum есть специальный класс java.util.EnumSet. Зачем? Чем авторов не устраивал HashSet или TreeSet?**

EnumSet - это реализация интерфейса Set для использования с перечислениями (Enum). В структуре данных хранятся объекты только одного типа Enum, указываемого при создании. Для хранения значений EnumSet использует массив битов (bit vector), - это позволяет получить высокую компактность и эффективность. Проход по EnumSet осуществляется согласно порядку объявления элементов перечисления.

Все основные операции выполняются за O(1) и обычно (но негарантированно) быстрей аналогов из HashSet, а пакетные операции (bulk operations), такие как containsAll() и retainAll() выполняются даже гораздо быстрей.

Помимо всего EnumSet предоставляет множество статических методов инициализации для упрощенного и удобного создания экземпляров.

60. TreeMap & LinkedHashMap.

**LinkedHashMap - что в нем от LinkedList, а что от HashMap?**

Реализация LinkedHashMap отличается от HashMap поддержкой двухсвязанного списка, определяющего порядок итерации по элементам структуры данных. По умолчанию элементы списка упорядочены согласно их порядку добавления в LinkedHashMap (insertion-order). Однако порядок итерации можно изменить, установив параметр конструктора accessOrder в значение true. В этом случае доступ осуществляется по порядку последнего обращения к элементу (access-order). Это означает, что при вызове методов get() или put() элемент, к которому обращаемся, перемещается в конец списка.

При добавлении элемента, который уже присутствует в LinkedHashMap (т.е. с одинаковым ключом), порядок итерации по элементам не изменяется.

61. NavigableSet

Интерфейс унаследован от SortedSet и расширяет методы навигации находя ближайшее совпадение по заданному значению. И сродни родительскому интерфейсу в NavigableSet не может быть дубликатов.

*Дополнительно*

62. SOLID с реальными примерами.

**Принцип единственной ответственности**

Класс должен быть ответственен лишь за что-то одно. Если класс отвечает за решение нескольких задач, его подсистемы, реализующие решение этих задач, оказываются связанными друг с другом. Изменения в одной такой подсистеме ведут к изменениям в другой.

**Принцип открытости-закрытости**

Программные сущности (классы, модули, функции) должны быть открыты для расширения, но не для модификации.

**Принцип подстановки Барбары Лисков**

Необходимо, чтобы подклассы могли бы служить заменой для своих суперклассов.

Цель этого принципа заключаются в том, чтобы классы-наследники могли бы использоваться вместо родительских классов, от которых они образованы, не нарушая работу программы. Если оказывается, что в коде проверяется тип класса, значит принцип подстановки нарушается.

**Принцип разделения интерфейса**

Создавайте узкоспециализированные интерфейсы, предназначенные для конкретного клиента. Клиенты не должны зависеть от интерфейсов, которые они не используют.

Этот принцип направлен на устранение недостатков, связанных с реализацией больших интерфейсов.

**Принцип инверсии зависимостей**

Объектом зависимости должна быть абстракция, а не что-то конкретное.

Модули верхних уровней не должны зависеть от модулей нижних уровней. Оба типа модулей должны зависеть от абстракций.

Абстракции не должны зависеть от деталей. Детали должны зависеть от абстракций.

В процессе разработки программного обеспечения существует момент, когда функционал приложения перестает помещаться в рамках одного модуля. Когда это происходит, нам приходится решать проблему зависимостей модулей. В результате, например, может оказаться так, что высокоуровневые компоненты зависят от низкоуровневых компонентов.

<https://ota-solid.now.sh/lsp>

63. Класс Optional.

**Что такое Optional?**

Опциональное значение Optional — это контейнер для объекта, который может содержать или не содержать значение null. Такая обёртка является удобным средством предотвращения NullPointerException, т.к. имеет некоторые функции высшего порядка, избавляющие от добавления повторяющихся if null/notNull проверок.

64. Ромбовидное наследование.