————————————————语言基础———————————————————

**九种基本数据类型的大小，以及他们的封装类，占用大小。**

Int Integer 4byte 0

char Character 2bye [] null

long Long 8byte 0L

double Double 8byte 0.0d

float Float 4byte 0.0f

bool Boolean (jvm虽然定义了boolean这种数据类型，但是只对它提供了非常有限的支持。在Java虚拟机中没有任何供boolean值专用的字节码指令 4byte或1byte) false

byte Byte 1byte (byte)0

short Short 2byte (short)0

void Void

类的成员是基本类型（封装类是类不行）会有一个初始值

局部变量使用前必须初始化

**Switch能否用string做参数？**

在Java5以前，switch(expr)中，exper只能是byte，short，char，int类型。从Java5开始，java中引入了枚举类型，即enum类型。从Java7开始，exper还可以是String类型。

**equals与==的区别**

==比的是引用

Equals调用的是equals方法，如果equals没被声明则会调用父类的equals方法，object的equals比较的是引用

**Object有哪些公用方法？**

protected Object clone() 克隆一个对象

boolean equals(Object obj) 判等

protected void finalize() 垃圾回收器回收对象空间时调用

Class<?> getClass() 得到类的引用

int hashCode() 类的hash值

void notify()

void notifyAll()

String toString()

void wait()

void wait(long timeout)

void wait(long timeout, int nanos)

**Java的四种引用，强弱软虚，用到的场景。**

强引用 以前我们使用的大部分引用实际上都是强引用，这是使用最普遍的引用。

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

WeakReference<Counter> weakCounter = new **WeakReference**<Counter>(counter); //weak reference//weakCounter弱引用

SoftReference soft= new SoftReference(counter) ; //soft reference

ReferenceQueue refQueue = new ReferenceQueue(); //引用会在队列中等待被清楚

PhantomReference<Counter> phantom = new PhantomReference<Counter>( counter, refQueue);//虚引用

强引用是使用最普遍的引用。如果一个对象具有强引用，那垃圾回收器绝不会回收它。

如果一个对象只具有软引用，则内存空间足够，垃圾回收器就不会回收它；

在垃圾回收器线程扫描它所管辖的内存区域的过程中，一旦发现了只具有弱引用的对象，不管当前内存空间足够与否，都会回收它的内存。

如果一个对象仅持有虚引用，那么它就和没有任何引用一样，在任何时候都可能被垃圾回收器回收。虚引用主要用来跟踪对象被垃圾回收器回收的活动。

**Hashcode的作用。**

hashCode是用于查找使用的（根据hashcode得到存储位置），而equals是用于比较两个对象的是否相等的

1、hashCode的存在主要是用于查找的快捷性，如Hashtable，HashMap等，hashCode是用来在散列存储结构中确定对象的存储地址的；

2、如果两个对象相同，就是适用于equals([Java](http://lib.csdn.net/base/java).lang.Object) 方法，那么这两个对象的hashCode一定要相同；

3、如果对象的equals方法被重写，那么对象的hashCode也尽量重写，并且产生hashCode使用的对象，一定要和equals方法中使用的一致，否则就会违反上面提到的第2点；

4、两个对象的hashCode相同，并不一定表示两个对象就相同，也就是不一定适用于equals(java.lang.Object) 方法。

**String、StringBuffer与StringBuilder的区别。**

String对象是不可变的 String类的声明是：public final 一旦我们字符串的值改变，就会在内存创建多一个空间来保存新的字符串————操作效率低。字符串是不可变的，所以在它创建的时候hashcode就被缓存了，不需要重新计算。

效率：StringBuilder > StringBuffer > String

StringBuilder：线程非安全的 StringBuffer：线程安全的

StringBuffer与StringBuilder，他们是字符串变量，是可改变的对象

1.如果要操作少量的数据用 = String

2.单线程操作字符串缓冲区 下操作大量数据 = StringBuilder

3.多线程操作字符串缓冲区 下操作大量数据 = StringBuffer

**try catch finally，try里有return，finally还执行么？**

1、不管有木有出现异常，finally块中代码都会执行；

2、当try和catch中有return时，finally仍然会执行；

3、finally是在return后面的表达式运算后执行的 ，return的值会被暂存

4、finally中最好不要包含return，否则程序会提前退出，返回值不是try或catch中保存的返回值。

**Excption与Error包结构。**



1. Throwable Throwable是 Java 语言中所有错误或异常的超类。

2. Exception Exception及其子类是 Throwable 的一种形式，它指出了合理的应用程序想要捕获的条件。

3. RuntimeException RuntimeException是那些可能在 Java 虚拟机正常运行期间抛出的异常的超类。 编译器不会检查RuntimeException异常。可以不捕获向上抛，如果一直没有处理，则jvm会自动处理（停止线程，打印异常），非运行期异常必须捕获**或**者在方法声明。

4. Error 和Exception一样， Error也是Throwable的子类。 它用于指示合理的应用程序不应该试图捕获的严重问题，大多数这样的错误都是异常条件。 和RuntimeException一样， 编译器也不会检查Error。

**Java面向对象的三个特征与含义。**

继承 封装 多态

**参数列表**

参数的类型，参数的个数，参数的顺序

**Override和Overload的含义的区别。**

Override是覆盖，代表子类重写父类的方法

覆盖

1、“**三同一不低**” 子类和父类的**方法名称**，**参数列表**，**返回类型**必须**完全相同**，子类方法的访问修饰符的权限不能比父类**低**。

2、子类方法不能抛出比父类方法**更多的异常**。

3、被覆盖的方法不能是**final**类型的。（不会覆盖只会新建一个同名的）

4、被覆盖的方法不能为**private**。（不会覆盖只会新建一个同名的

5、被覆盖的方法不能为**static**。因为静态方法是在编译的时候把静态方法和类的引用类型进行匹配。子静态父不静或反之抛错。都静态保留父类。

Overload是重载或过载

重载

重载（overload）：对于类的方法（包括从**父类中继承的方法**），**方法名相同，参数列表不同的方法之间就构成了重载关系**。重载可发生在同一个类中，也可发生在子类与父类中

**Interface与abstract类的区别**

Interface所有的方法都是抽象方法，域都是static和final的，使用方法都是public

含一个抽象方法就是Abstract类，

只能继承一个抽象类 可以实现多个接口

Abstract ————is a(复用) interface————like a（规范）

**Static class 与non static class的区别**

。

**为什么使用内部类**

**什么是擦除**

**foreach与正常for循环效率对比**

直接for循环效率最高，其次是迭代器和 ForEach操作。 其实 ForEach 编译成 字节码之后，使用的是迭代器实现的

**如何实现多重继承**

**访问权限**



**反射的作用原理**

JAVA反射机制是在运行状态中，对于任意一个类，都能够知道这个类的所有属性和方法；对于任意一个对象，都能够调用它的任意方法和属性；这种动态获取信息以及动态调用对象方法的功能称为java语言的反射机制

Class 文件在加载到JVM 里面之后，实际存放的信息有很多

所谓反射是JAVA 语言允许在 运行时拥有一种**自审**的能力，也就是说JVM 允许代码在运行期间可以获得类的内部信息，简单的说我们可以在程序运行期间获得刚才我们介绍的类里面的信息。

**自审：一般的编译型语言，加载好的类都是2进制文件，无法确定类的内部信息。而jvm可以。**

例：A = x.getclass(); B = new A();

**多态**

在面向对象语言中，接口的多种不同的实现方式即为多态。

允许将子类类型的[指针](http://baike.baidu.com/item/%E6%8C%87%E9%92%88)赋值给父类类型的指针

把不同的子类对象都当作父类来看，可以屏蔽不同子类对象之间的差异（**后期绑定**）

**强制类型转换**

关于强转

java程序运行后,**对象的类型就不会发生改变**。而强制类型转换只不过是用某种类型去引用内存中的实体,这种类型只是编译时类型,与运行后的实体并没有联系

**深克隆浅克隆**

【浅克隆】，通常只是对克隆的实例进行复制，但里面的其他子对象，都是共用的，clone方法就是。

【深克隆】，克隆的时候会复制它的子对象的引用，里面所有的变量和子对象都是又额外拷贝了一份，对象和子对象都调用clone。

**Java8重大改进**

Lambada：

// 1. 不需要参数,返回值为 5

() -> 5

// 2. 接收一个参数(数字类型),返回其2倍的值

x -> 2 \* x

// 3. 接受2个参数(数字),并返回他们的差值

(x, y) -> x – y

// 4. 接收2个int型整数,返回他们的和

(int x, int y) -> x + y

// 5. 接受一个 string 对象,并在控制台打印,不返回任何值(看起来像是返回void)

(String s) -> System.out.print(s)

Arrays.asList( "a", "b", "d" ).forEach( e -> System.out.println( e ) );

forEach是iterable类JAVA8新增的接口

其他：（用lambda表达式实现Runnable）

Java 8使用两个新概念扩展了**接口**的含义：**默认方法和静态方法**。

默认方法：

接口中 default RerurnValue functionName() {具体实现; }，接口中直接实现，继承类不需要实现。（好处：当需求变更要增加接口方法时，子类不要随之改变）

还能实现静态方法。

容器类 optional:可以存放null

**Optional.ofNullable(xx); //存储xx**

**Optional.of(xx);**

**xx.get()//得到存储的值 xx.orElse(value)//得到存储的值 若空返回value**

**Native**

调用本地方法（jni），http://www.cnblogs.com/Alandre/p/4456719.html

**内存泄漏**

**内部类（静态内部类）**