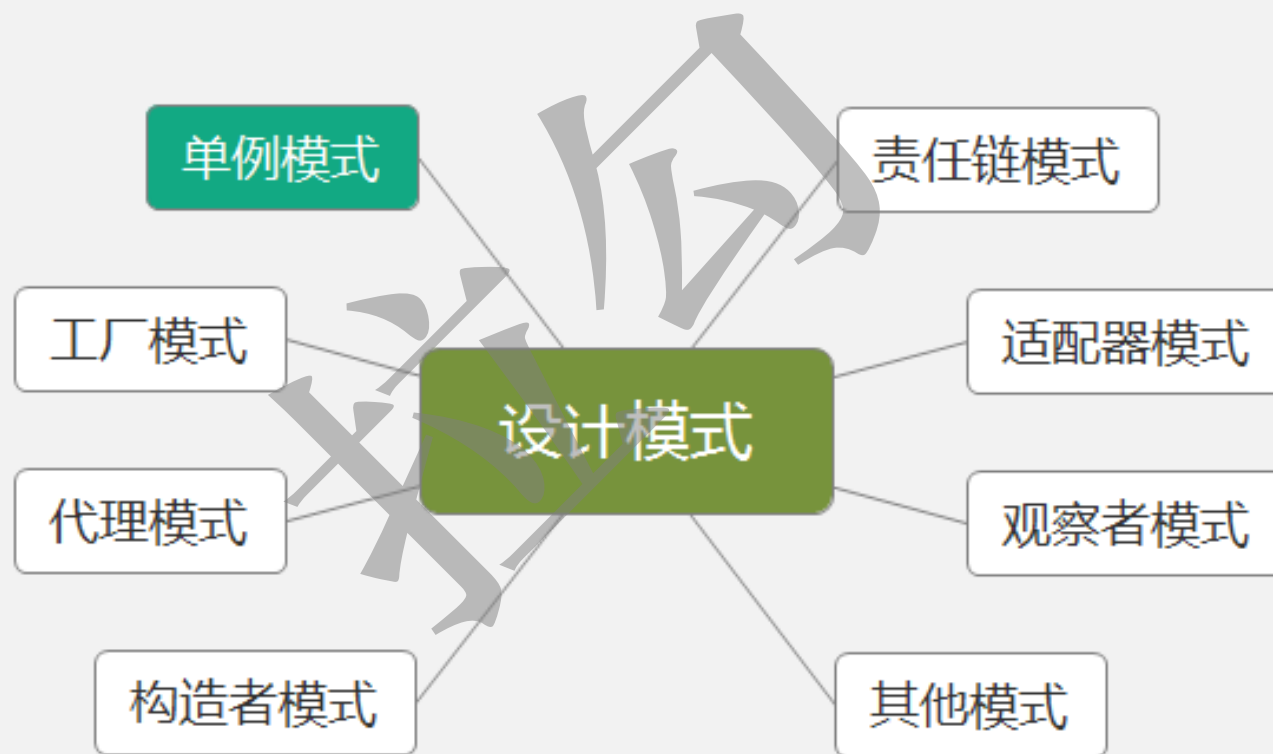


课时2

Java语言特性与设计模式

1. 知识点汇总
2. TCP详解
3. 设计模式详解
4. Java语言基础知识
5. 考察点和加分项
6. 真题



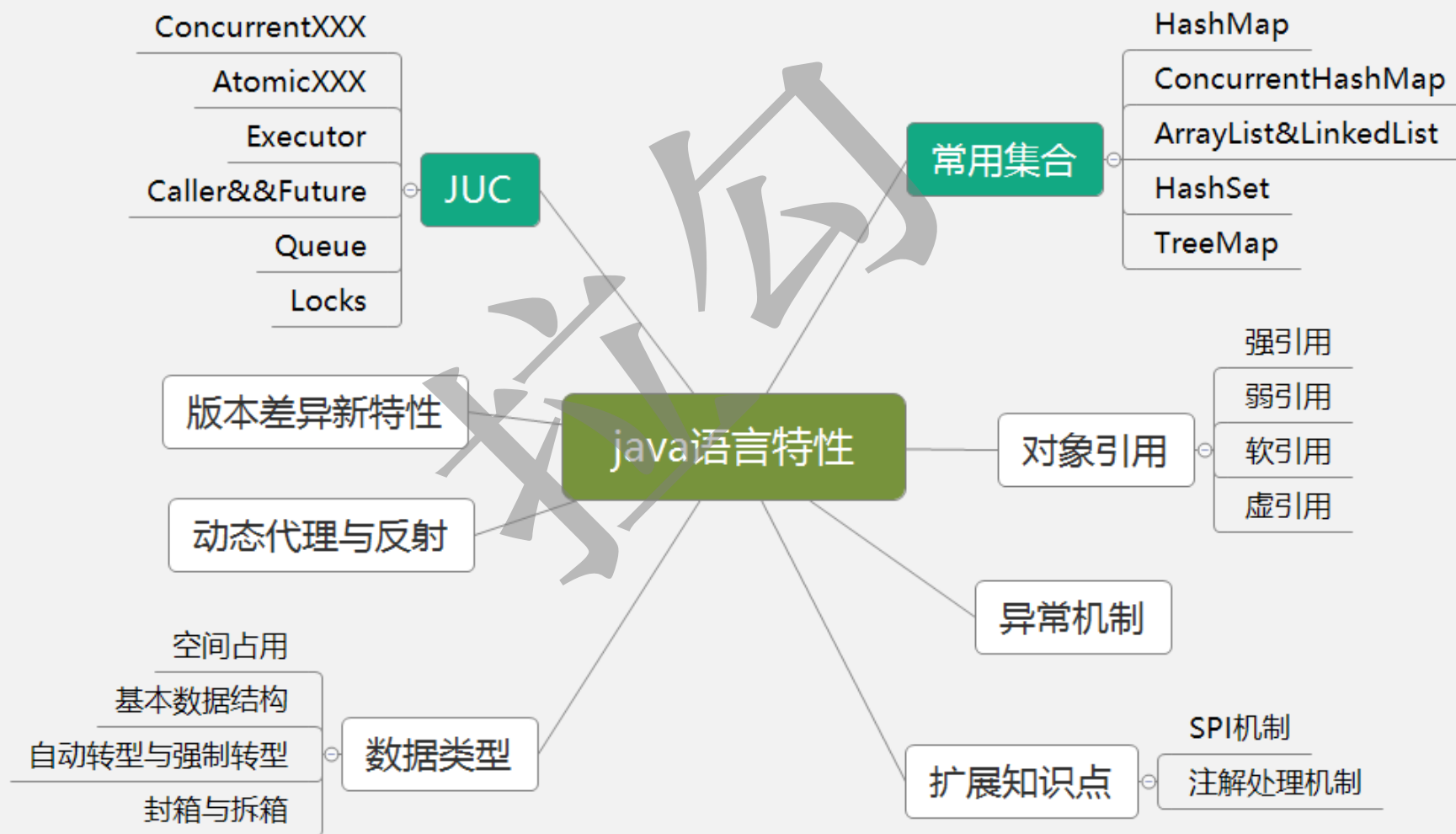
单例模式线程 安全实现

1. 静态初始化（饿汉式）
2. 双重检查（懒汉式）
3. 单例注册表

常用设计模式 与 应用场景

1. 工厂模式：Spring如何创建Bean
2. 代理模式：Motan服务的动态代理
3. 责任链模式：Netty消息处理的方式
4. 适配器模式：SLF4J如何支持Log4J
5. 观察者模式：GRPC是如何支持流式请求的
6. 构造者模式：PB序列化中的Builder

知识点汇总-Java语言特性



Java基础最常考察的类型Map

HashMap

- 数组加链表的实现方式
- 容量大小是2的幂次方的原因
- 并发读写会有什么风险

ConcurrentHashMap

- 并发控制与分段锁思想
- 1.8中的CAS自旋锁
- 红黑树的启用条件

Java版本特性

V 1.8

- Lambda表达式
- Stream API
- 方法引用
- 接口默认方法
- Metaspace替换PermGen

V 1.9-1.10

- 模块系统
- 默认G1回收器
- 接口私有方法
- 局部变量推断
- Graal编译器

V 1.11

- ZGC
- 字符串API增强
- 内建HTTP Client

考察点

- 基本概念和基本原理
- 实现方式与使用姿势
- 经常用到的知识点
- 实际应用中容易犯错的点
- 与面试方向相关的知识点

加分项

- 知识点与典型的业务场景关联
- 以反例来描述实际场景中误用的危害
- 与知识点相关的优化点
- 与知识点相关的最新技术趋势
- 在了解的前提下，尽量增加回答内容深度

1. 进程与线程的区别与联系
2. 简单介绍一下进程的切换过程
3. 你经常使用哪些Linux命令，主要用来解决什么问题？
4. 为什么TCP建连需要3次握手而断连需要4次
5. 为什么TCP关闭链接时需要TIME_WAIT状态，为什么要等2MSL？
6. 一次完整的HTTP请求过程是怎样的

1. HTTP2和HTTP的区别有哪些？
2. 在你的项目中你使用过哪些设计模式？主要用来解决什么问题？
3. Object中的equals和hashCode的作用分别是什么？
4. final，finally，finalize的区别与使用场景
5. 简单描述一下java的异常机制
6. 线上使用的哪个版本jdk，为什么使用这个版本（有什么特点）？

关注订阅号：IT进阶思维，学习更多技术干货



Next：课时3《JVM原理》