Java开发知识点整理

廉胜权

目录

未找到目录项。

1. 网络部分
2. 三次握手与四次挥手

**(1) 三次握手**

为什么A还要发送一次确认呢？可以二次握手吗？

答：主要为了防止已失效的连接请求报文段突然又传送到了B，因而产生错误。如A发出连接请求，但因连接请求报文丢失而未收到确认，于是A再重传一次连接请求。后来收到了确认，建立了连接。数据传输完毕后，就释放了连接，A发出了两个连接请求报文段，其中第一个丢失，第二个到达了B，但是第一个丢失的报文段只是在某些网络结点长时间滞留了，延误到连接释放以后的某个时间才到达B，此时B误认为A又发出一次新的连接请求，于是就向A发出确认报文段，同意建立连接，不采用三次握手，只要B发出确认，就建立新的连接了，此时A不理睬B的确认且不发送数据，则B一致等待A发送数据，浪费资源。

**(2) 四次挥手**

为什么A在TIME-WAIT状态必须等待2MSL(最长报文段寿命)的时间？

答：1）保证A发送的最后一个ACK报文段能够到达。这个ACK报文段有可能丢失，使得处于LAST-ACK状态的B收不到对已发送的FIN+ACK报文段的确认，B超时重传FIN+ACK报文段，而A能在2MSL时间内收到这个重传的FIN+ACK报文段，接着A重传一次确认，重新启动2MSL计时器，最后A和B都进入到CLOSED状态，若A在TIME-WAIT状态不等待一段时间，而是发送完ACK报文段后立即释放连接，则无法收到B重传的FIN+ACK报文段，所以不会再发送一次确认报文段，则B无法正常进入到CLOSED状态。

2）防止“已失效的连接请求报文段”出现在本连接中。A在发送完最后一个ACK报文段后，再经过2MSL，就可以使本连接持续的时间内所产生的所有报文段都从网络中消失，使下一个新的连接中不会出现这种旧的连接请求报文段。

1. UDP

(1) 是无连接的，即发送数据之前不需要建立连接，因此减少了开销和发送数据之前的时延；

(2) UDP使用尽最大努力交付，不保证可靠交付；

(3) UDP是面向报文的。发送方的UDP对应用层交下来的报文，在添加首部后就向下交付IP层。即应用层交给UDP多长的报文，UDP就照样发送，一次发送一个报文；

(4) UDP没有拥塞控制。允许在网络拥塞时丢失一些数据，但不允许数据有太大的时延；

(5) UDP支持一对一、一对多、多对一和多对多的交互通信；

(6) UDP的首部开销小，只有8字节，TCP首部20字节

1. TCP

**2.1 主要特点**

(1) 面向连接。传输前建立连接，传输完毕释放连接；

(2) 点对点通信。

(3) 可靠交付。数据无差错、不丢失、不重复、按序到达；

(4) 全双工通信。通信双方在任何时候都能发送数据，两端都设有发送缓存和接收缓存；

(5) 面向字节流。TCP并不关心应用进程一次把多长的报文发送到TCP缓存中，而是根据对方给出的滑动窗口值和当前网络拥塞的程度来决定一个报文段应包含多少个字节；

**2.2 可靠传输的工作原理**

(1) 停止等待协议。（自动重传请求ARQ）每发送完一个分组就停止发送，等待对方的确认，收到确认后再发送下一个分组；

* 超时重传。

传输过程中数据丢失、接收端检测到数据出现差错，就不会向发送端回复确认或者确认丢失，都会引起超时重传；

* 确认丢失和确认迟到

当接收端收到重传的分组，发现分组是重复的后就会丢弃这个重复的分组，并向发送端回复确认；

(2) 连续ARQ协议

* 发送方维持一个发送窗口，位于窗口内的分组都可以连续发送出去，不需要等待前一个的确认；当收到对第n个分组的确认后就将发送窗口向前移动n个分组的位置；当发送窗口已满，但未收到确认时，在一段时间（超时重传设置时间）后重传这些数据；
* 接收方采用累积确认的方式，在收到几个分组后，对按序到达的最后一个分组发送确认；（确认号N表示到N-1为止的所有数据都已正确收到）。

**3.3 滑动窗口**

（1）发送方通过接收端发来的确认报文中的确认号和窗口字段设置发送窗口的后沿及大小；发送缓存中存放的是发送应用程序传送给发送方TCP准备发送的数据或是TCP已发送但尚未收到确认的数据；

（2）接收方缓存中存放的是按序到达、但尚未被接收应用程序读取的数据或是未按序到达的数据；如果接收缓存被填满，会使接收窗口减小到零，反之，如果接收应用程序及时从缓存中读取数据，接收窗口可以增大，但不能超过缓存大小；

**3.4 流量控制与拥塞控制**

（1）流量控制指点对点通信量的控制，所要做的就是抑制发送端发送数据的速率，以便接收端来得及接收；

（2）拥塞控制是防止过多的数据注入到网络中，使网络中的路由器或链路不致过载；

3.5 几种拥塞控制方法

（1）慢开始和拥塞避免

由小到大逐渐增大拥塞窗口，慢开始将初始拥塞窗口设置为一个最大报文段的数值，然后在每收到一个新的报文段的确认后就将窗口加倍；拥塞避免是每经过一个往返时间RTT就将拥塞窗口加1；

当拥塞窗口小于慢开始门限时使用慢开始算法，大于后使用拥塞避免算法；无论在慢开始阶段还是拥塞避免阶段，只要没有按时收到确认（认为出现拥塞），就把慢开始门限设置为出现拥塞时发送发窗口值的一半，然后将拥塞窗口重新设置为1，执行慢开始算法；

（2）快重传和快恢复

快重传算法规定，接收方及时发送对失序报文段的重复确认，不必等待该报文段的重传计时器到期，当发送发一连收到三个重复确认就立即重传对方尚未收到的报文段。

快恢复是指，当发送方连续收到三个重复确认时，把慢开始门限减半，然后将拥塞窗口值设为慢开始门限减半后的值，然后开始执行拥塞避免算法；

1. HTTP协议

1.1 GET与POST

(1) GET用于发送请求来获得服务器上的资源，而POST方法是用于向服务器提交资源让服务器处理，比如提交表单、上传文件等，可能导致建立新的资源或者对原有资源的修改；

(2) GET请求的数据会附在URL之后，而POST方法提交的数据则放置在HTTP报文实体的主体里，所以POST方法的安全性比GET方法要高；

(3) GET方法传输的数据量一般限制在2KB；POST方法对于数据大小是无限制的，真正影响到数据大小的是服务器处理程序的能力。

1.2 状态码

* 1xx表示通知信息，如请求收到了或正在进行处理；
* 2xx表示成功，如接收或知道了；
* 3xx表示重定向，如要完成请求还必须采取进一步的行动；
* 4xx表示客户的差错，如请求中有错误的语法或不能完成；
* 5xx表示服务器差错，如服务器失效无法完成请求；

1. Socket编程
2. Java NIO
3. Netty框架
4. Java部分
5. 设计模式
6. Java多态的体现

多态有四种体现形式，接口和接口的继承、类与类的继承、重载、重写。其中重载和重写是核心：

（1）重载：发生在同一个类中，该类中可以存在多个同名方法，但是方法的参数类型和个数不能一样。调用时根据传入的参数来选择哪种方法，这就是多态的体现。

（2）重写：重写发生在子类继承父类的关系中，父类中的方法被子类继承，方法名，返回值类型，参数完全一样，但是方法体不一样。当父类引用指向子类对象，调用重写的方法时，其实本质是父类的方法，但是因为子类重写了方法，变成了另一种状态，这就是多态。

1. Java拆箱装箱

System.out.println(127==127); //true

System.out.println(128==128); //true

System.out.println(new Integer(127) == new Integer(127)); //false

System.out.println(Integer.parseInt("128")==Integer.parseInt("128")); //true

System.out.println(Integer.valueOf("127")==Integer.valueOf("127")); //true

System.out.println(Integer.valueOf("128")==Integer.valueOf("128")); //false

System.out.println(Integer.parseInt("128")==Integer.valueOf("128")); //true

* Integer.parseInt每次构造一个int常量；
* Integer.valueOf返回一个Integer对象，默认在-128~127之间时返回缓存中的已有对象（如果存在的话）；

对于整型的比较，首先判断是值比较还是对象比较，值比较肯定返回true，有一个是值就是值比较。对象比较，则看对象是怎么构造出来的，如果是采用new Integer方式，则每次产生新对象，两个new出来的Integer比较肯定返回false，如果是Integer.valueOf方式的话，注意值的区间是否在-128～127之间，如果在，则构造的相同值的对象是同一个对象，==比较后返回true,否则返回false。

注意：Double和Float类型装箱都会新建对象，会返回false；

1. Java序列化

序列化方法，如果不指定版本号会怎样，是否必须指定版本号（不指定无法修改类，因为根据默认指纹算法生成ID，指定了，以后可以对类进行修改

1. 异常

（1）非检查异常：rror 和 RuntimeException 以及他们的子类。这样的异常发生的原因多半是代码写的有问题。如除0错误ArithmeticException，错误的强制类型转换错误ClassCastException，数组索引越界ArrayIndexOutOfBoundsException，使用了空对象NullPointerException等等。

（2）检查异常：除了Error 和 RuntimeException的其它异常。该异常在方法中要么用try-catch语句捕获它并处理，要么用throws子句声明抛出它，否则编译不会通过。这样的异常一般是由程序的运行环境导致的。因为程序可能被运行在各种未知的环境下，而程序员无法干预用户如何使用他编写的程序，于是程序员就应该为这样的异常时刻准备着。如SQLException , IOException,ClassNotFoundException 等。

1. Collections.sort()和Arrays.sort()排序算法

* Collections.sort()方法采用归并排序；
* Arrays.sort()方法，如果数组长度大于等于286且连续性好的话，就用归并排序，如果大于等于286且连续性不好的话就用快速排序。如果长度小于286且大于等于47的话就用快速排序，如果长度小于47的话就用插入排序。

1. HashMap 与HashTable的区别

* Hashtable既不支持Null key也不支持Null value。HashMap中，null可以作为键，这样的键只有一个；可以有一个或多个键所对应的值为null。
* Hashtable是线程安全的，它的每个方法中都加入了Synchronize方法。HashMap不是线程安全的，在多线程并发的环境下，可能会产生死锁等问题，但HashMap效率高；
* Hashtable默认的初始大小为11，之后每次扩充，容量变为原来的2n+1。HashMap默认的初始化大小为16。之后每次扩充，容量变为原来的2倍。
* Hashtable在计算元素的位置时需要进行一次除法运算，而除法运算是比较耗时的。 HashMap为了提高计算效率，将哈希表的大小固定为了2的幂，这样在取模预算时，不需要做除法，只需要做位运算。位运算比除法的效率要高很多。

1. Hashmap扩容

6.1 扩容条件

Hashmap的扩容需要同时满足两个条件：当前数据存储的数量（即size()）大小必须大于等于阈值；当前加入的数据是否发生了hash冲突。

（1）就是hashmap在存值的时候（默认大小为16，负载因子0.75，阈值12），可能达到最后存满16个值的时候，再存入第17个值才会发生扩容现象，因为前16个值，每个值在底层数组中分别占据一个位置，并没有发生hash碰撞。

（2）当然也有可能存储更多值（最多可以存26个值）都还没有扩容。原理：前11个值全部hash碰撞，存到数组的同一个位置（这时元素个数小于阈值12，不会扩容），后面所有存入的15个值全部分散到数组剩下的15个位置，前面11+15=26，所以在存入第27个值的时候才同时满足上面两个条件，这时候才会发生扩容现象。

6.2 多线程下不安全

扩容时旧桶数组中的某个桶的外挂单链表是通过头插法插入新桶数组中的。多线程情况下，由于缺乏同步机制，当多个线程同时resize的时候，某个线程t所持有的引用next（next指向原桶数组中某个桶外挂单链表的下一个需要转移的Entry），可能已经被转移到了新桶数组中，那么最后该线程t实际上在对新的桶数组进行transfer操作。如果有更多的线程出现这种情况，那很可能出现大量线程都在对新桶数组进行transfer，那么就会出现多个线程对同一链表无限进行链表反转的操作，极易造成死循环，数据丢失等等，因此HashMap不是线程安全的，考虑在多线程环境下使用并发工具包下的ConcurrentHashMap。

1. ConcurrentHashMap
2. 锁机制

（1）**可重入锁**：也叫做递归锁，是一种递归无阻塞的同步机制，指的是同一线程外层函数获得锁之后，内层递归函数不必重新再申请锁。如ReentrantLock 和synchronized 都是可重入锁。

（2）**可中断锁**：可以中断线程等待锁的过程，从而让线程先去处理其他任务。

（3）**公平与非公平锁**：公平即为按先后顺序获取锁，非公平允许插队行为。

（4）**偏向锁**：它是一种针对加锁操作的优化手段，在大多数情况下，锁不仅不存在多线程竞争，而且总是由同一线程多次获得，因此为了减少同一线程获取锁(涉及到一些CAS操作,耗时)的代价而引入偏向锁。其核心思想是，如果一个线程获得了锁，那么锁就进入偏向模式，当这个线程再次请求锁时，无需再做任何同步操作，这样就省去了大量有关锁申请的操作，从而也就提供程序的性能。适合无竞争的情况。

（5）**轻量级锁**：轻量级锁由偏向锁升级而来，他所带来性能的提升依据是，在同步执行的周期内不存在竞争。轻量级锁所适应的场景是线程交替执行同步块的场合，如果存在同一时间访问同一锁的场合，就会导致轻量级锁膨胀为重量级锁。（偏向锁是，不管是不是同一时间的竞争，只要发现有别的线程持有该锁，并且这个线程还没死，我就不愿意，我就要升级）；

（6）**自旋锁**：轻量级锁失败后，虚拟机为了避免线程直接挂起，让当前想要获取锁的线程做几个空循环，如果在此期间还不能获得锁，再将线程挂起，膨胀为重量级锁。这是基于在大多数情况下，线程持有锁的时间都不会太长，如果直接挂起线程可能会得不偿失，毕竟操作系统实现线程之间的切换时需要从用户态转换到核心态，这个状态之间的转换时间开销比较大；

（7）**重量级锁**：当系统检查到锁是重量级锁之后，会把等待想要获得锁的线程进行阻塞，被阻塞的线程不会消耗cup。但是阻塞或者唤醒一个线程时，都需要操作系统来帮忙，这就需要从用户态转换到内核态，这个转换很耗时，有可能比用户执行代码的时间还要长。

（8）**锁消除**：消除锁是虚拟机另外一种锁的优化，这种优化更彻底，Java虚拟机在JIT编译时(可以简单理解为当某段代码即将第一次被执行时进行编译)，通过对运行上下文的扫描，去除不可能存在共享资源竞争的锁，通过这种方式消除没有必要的锁，可以节省毫无意义的请求锁时间。

（11）**锁粗化**：如果一系列的连续操作都是对同一个对象反复加锁解锁，甚至加锁操作是出现在循环体中，那即使没有线程竞争，频繁进行互斥同步操作也会导致不必要的性能损耗。如连续利用StringBuffer（线程安全的）的append()方法进行操作时，虚拟机探测到有这样一串零碎的操作都是对同一个对象加锁，将会把加锁同步的范围扩展（粗化）到整个操作序列的外部，比如第一个append()方法到最后一个append()方法，这样只需要加锁一次就可以了。

读写锁实现

1. 产生死锁的条件

（1）互斥条件：进程对所分配到的资源不允许其他进程进行访问，若其他进程访问该资源，只能等待，直至占有该资源的进程使用完成后释放该资源

（2）请求和保持条件：进程获得一定的资源之后，又对其他资源发出请求，但是该资源可能被其他进程占有，此事请求阻塞，但又对自己获得的资源保持不放

（3）不可剥夺条件：是指进程已获得的资源，在未完成使用之前，不可被剥夺，只能在使用完后自己释放

（4）环路等待条件：是指进程发生死锁后，必然存在一个进程--资源之间的环形链；

1. Lock与Synchronized区别

* Lock是一个接口，而synchronized是Java中的关键字；
* synchronized在发生异常时，会自动释放线程占有的锁；而Lock在发生异常时，如果没有主动通过unLock()去释放锁，则很可能造成死锁现象，因此使用Lock时需要在finally块中释放锁；
* Lock可以让等待锁的线程响应中断，而synchronized却不行，使用synchronized时，等待的线程会一直等待下去，不能够响应中断；
* 通过Lock可以知道有没有成功获取锁，而synchronized却无法办到。
* Lock可以提高多个线程进行读操作的效率。
* lock可以设置为公平锁（默认非公平锁）；

在性能上来说，如果竞争资源不激烈，两者的性能是差不多的，而当竞争资源非常激烈时（即有大量线程同时竞争），此时Lock的性能要远远优于synchronized。

synchronized与reentrantlock区别 最好把AQS和栅栏信号量 门阀全部说出来。

1. AQS

AQS是JDK1.5提供的一个基于FIFO等待队列实现的一个用于实现同步器的基础框架。其核心思想是基于volatile int state这样的一个属性同时配合Unsafe工具对其原子性的操作来实现对当前锁的状态进行修改。当state的值为0的时候，标识改Lock不被任何线程所占有。只有一个线程能够修改成功，则持有锁，其他线程准备进入等待队列；

入队列过程中采用自旋+CAS组合来实现非阻塞的原子操作，以保证多并发情况下多个线程逐个进入队列；

AQS的等待队列基于一个双向链表实现的，HEAD节点不关联线程，后面节点关联进入的线程，他们将会按照先后顺序被串联在这个队列上。进入队列的线程，会先查看前驱节点waitStatus是否为SIGNAL，如果是则直接挂起，如果不是则将waitStatus设为SIGNAL，然后再尝试去获取锁，获取失败就进行挂起；SIGNAL的含义是：你释放锁的时候请叫醒我，谢谢！

当一个线程执行结束并释放完锁后，会唤醒头节点的下一个节点的关联线程，到此它的任务也就结束了；被唤醒的线程如果能够成功获取到释放的锁，此节点将变为HEAD节点，获取失败则继续挂起（因为非公平锁允许插队）；

1. CAS

CAS 操作包含三个操作数 —— 内存位置（V）、预期原值（A）和新值(B)。 如果内存位置的值与预期原值相匹配，那么处理器会自动将该位置值更新为新值 。否则，处理器不做任何操作。CAS虽然很高效的解决原子操作，但是CAS仍然存在三大问题。

（1）ABA问题。如果一个值原来是A，变成了B，又变成了A，那么使用CAS进行检查时会发现它的值没有发生变化，但是实际上却变化了。ABA问题的解决思路就是使用版本号。

（2）自旋CAS如果长时间不成功，会给CPU带来非常大的执行开销。

（3）只能保证一个共享变量的原子操作。当对一个共享变量执行操作时，我们可以使用循环CAS的方式来保证原子操作，但是对多个共享变量操作时，循环CAS就无法保证操作的原子性，这个时候就可以用锁，或者把多个共享变量合并成一个共享变量来操作。

CAS也是适用一些场合的，比如资源竞争小时，是非常适用的，不用进行内核态和用户态之间的线程上下文切换，同时自旋概率也会大大减少，提升性能，但资源竞争激烈时（比如大量线程对同一资源进行写和读操作）并不适用，自旋概率会大大增加，从而浪费CPU资源，降低性能；

1. Volatile关键字

Volatile保证数据的可见性，即当一个共享变量被volatile修饰时，它会保证修改的值立即被更新到主存，即线程每次获取volatile变量的值都是最新的。但其并不是多线程安全的。

**4.1 如何保证内存可见性**

（1）对于普通变量：读操作会优先读取工作内存的数据，如果工作内存中不存在，则从主内存中拷贝一份数据到工作内存中;写操作只会修改工作内存的副本数据，这种情况下，其它线程就无法读取变量的最新值。

（2）对于volatile变量，读操作时JMM会把工作内存中对应的值设为无效，要求线程从主内存中读取数据;写操作时JMM会把工作内存中对应的数据刷新到主内存中，这种情况下，其它线程就可以读取变量的最新值。

使用时必须满足下列条件，否则不保证数据准确性：

* 对变量的写操作不依赖当前值，如多线程下执行a++，则无法保证结果的准确性;
* 该变量没有包含在具有其它变量的不变式中；示例详见附录2-4-1

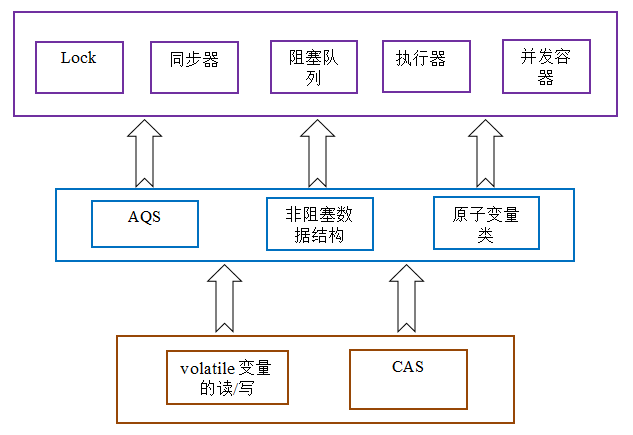
**4.2 volatile与synchronized区别**

* 粒度不同，前者针对变量 ，后者锁对象和类
* syn阻塞，volatile线程不阻塞
* syn保证三大特性，volatile不保证原子性
* syn编译器优化，volatile不优化

1. 信号量和互斥锁
2. UNSAFE

synchronized、Semaphore、AtomicInteger

1. java.util.concurrent包



ReentrantLock，Semaphore，CountDownLatch，ReentrantReadWriteLock，FutureTask等。

1. wait()和sleep()的区别

* sleep来自Thread类，和wait来自Object类
* 调用sleep()方法的过程中，线程不会释放对象锁。而 调用 wait 方法线程会释放对象锁
* sleep睡眠后不出让系统资源，wait让出系统资源其他线程可以占用CPU
* sleep(milliseconds)需要指定一个睡眠时间，时间一到会自动唤醒

1. 线程上下文切换

线程是由CPU进行调度的，CPU的一个时间片内只执行一个线程上下文内的线程，当CPU由执行线程A切换到执行线程B的过程中会发生一些列的操作，这些操作主要有”保存线程A的执行现场“然后”载入线程B的执行现场”，这个过程称之为“上下文切换（context switch）”,这个上下文切换过程并不廉价，如果没有必要，应该尽量减少上下文切换的发生。

1. ThreadLocal

创建线程的三种方法，这个很简单

线程池创建的方法

线程池ThreadPoolExecutor 的参数意义

1. Executor和Executors的区别
2. 进程间的通信方式

（1）管道( pipe )：管道是一种半双工的通信方式，数据只能单向流动，而且只能在具有亲缘关系的进程间使用。进程的亲缘关系通常是指父子进程关系。

（2）有名管道(named pipe)：有名管道也是半双工的通信方式，但是它允许无亲缘关系进程间的通信。

（3）信号量( semophore )：信号量是一个计数器，可以用来控制多个进程对共享资源的访问。它常作为一种锁机制，防止某进程正在访问共享资源时，其他进程也访问该资源。因此，主要作为进程间以及同一进程内不同线程之间的同步手段。

（4）消息队列( message queue )：消息队列是由消息的链表，存放在内核中并由消息队列标识符标识。消息队列克服了信号传递信息少、管道只能承载无格式字节流以及缓冲区大小受限等缺点。

（5）信号( sinal )：信号是一种比较复杂的通信方式，用于通知接收进程某个事件已经发生。

（6）共享内存( shared memory )：共享内存就是映射一段能被其他进程所访问的内存，这段共享内存由一个进程创建，但多个进程都可以访问。共享内存是最快的 IPC 方式，它是针对其他进程间通信方式运行效率低而专门设计的。它往往与其他通信机制，如信号量，配合使用，来实现进程间的同步和通信。

（7）套接字( socket )：套解口也是一种进程间通信机制，与其他通信机制不同的是，它可用于不同机器间的进程通信。

1. Session与Cookie的区别

（1）Session 是存放在服务器端的，当浏览器第一次发送请求时，服务器自动生成了一个Session和一个Session ID用来唯一标识这个Session，并将其通过响应发送到浏览器。当浏览器第二次发送请求，会将前一次服务器响应中的Session ID放在请求中一并发送到服务器上，服务器从请求中提取出Session ID，并和保存的所有Session ID进行对比，找到这个用户对应的Session。

Session ID的保存方法

* 使用Cookie来保存，如果我们不设置这个过期时间，当浏览器关闭的时候，Cookie就消失了，这个Session ID就丢失了。
* 使用URL附加信息的方式，如aaa.jsp?JSESSIONID=\*一样的。这种方式和第一种方式里面不设置Cookie过期时间是一样的。
* 第三种方式是在页面表单里面增加隐藏域，这种方式实际上和第二种方式一样，只不过前者通过GET方式发送数据，后者使用POST方式发送数据。

（2）如果浏览器使用的是 cookie，那么所有的数据都保存在浏览器端。 Cookies不会占服务器资源，是存在客服端内存或者一个cookie的文本文件中；而“Session”则会占用服务器资源。

1. 请求转发与重定向的区别

1、转发是在服务器端完成的，重定向是在客户端发生的；

2、转发的速度快，重定向速度慢；

3、转发是同一次请求，重定向是两次请求；

4、转发地址栏没有变化，重定向地址栏有变化；

5、转发必须是在同一台服务器下完成，重定向可以在不同的服务器下完成。

1. Filter，Listener，Servlet是如何加载的
2. JVM
3. 内存模型
4. JVM垃圾回收机制

Hotspot VM提供的垃圾回收器是一个分代垃圾回收器（Generational GC）将内存划分为不同的阶段，也就是说，不同的生命周期的对象放置在不同的地址池中。这种分代方式可以减少垃圾回收的停顿时间以及大范围对象的回收成本。

**2.1 Hotspot VM将其堆空间分为三个分代空间：**

（1）年轻代（Young Generation）

* Java应用在分配Java对象时，这些对象会被分配到年轻代堆空间中去
* 这个空间大多是小对象并且会被频繁回收
* 由于年轻代堆空间的垃圾回收会很频繁，因此其垃圾回收算法会更加重视回收效率

（2）年老代（Old Generationn）

* 年轻代堆空间的长期存活对象会转移到（也许是永久性转移）年老代堆空间
* 这个堆空间通常比年轻代的堆空间大，并且其空间增长速度较缓
* 由于大部分JVM堆空间都分配给了年老代，因此其垃圾回收算法需要更节省空间，此算法需要能够处理低垃圾密度的堆空间

（3）持久代（Permanent Generation）

存放VM和Java类的元数据（metadata），以及interned字符串和类的静态变量

**2.2 次收集（Minor GC）和全收集（Full GC）**

当年轻代堆空间满了的时候，会触发次收集将还存活的对象移到年老代堆空间。当年老代堆空间满了的时候，会触发一个覆盖全范围的对象堆的全收集。可以使用System.gc()方法来显式的启动全收集。

GC分代算法 JMM 各个版本的区别

什么时候出现Full GC，怎么定位它 最好是GC分代上的表现 和代码级别上的

1. G1回收器
2. 类加载器

类加载机制，为什么需要这样分层，但没问双亲委派

1. SSM框架
2. Spring

Spring组件用过那些

Spring注解如何实现的

BeanFactory是什么

Bean在加载的时候的流程

FactoryBean是什么？

BeanFactory有什么实现类

Spring如何加载配置文件

Spring 有哪些技术 AOP具体实现，写一个AOP切面，切面切点怎么定义以及相关概念。JDK代理实现，手写代理模式类图。

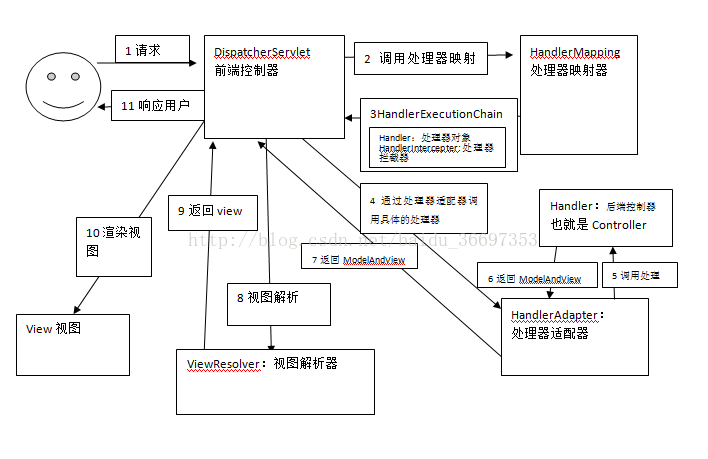
CGLIB与JDK代理区别，应用场景

Java事务怎么写（这里是指Java的sql包的原生事务）

@transactional注解实现原理

@transient注解原理

1. spring与springboot关系
2. spring structs
3. SpringMVC

****

1. MyBatis
2. hibernate与mybatis区别
3. MySQL数据库部分
4. 事务

所谓的事务，它是一个操作序列，这些操作要么都执行，要么都不执行，它是一个不可分割的工作单位。事务是数据库维护数据一致性的单位，在每个事务结束时，都能保持数据一致性。事务的提出主要是为了解决并发情况下保持数据一致性的问题。

* Atomic（原子性）：事务中包含的操作被看做一个逻辑单元，这个逻辑单元中的操作要么全部成功，要么全部失败，数据回滚到执行前的状态；
* Consistency（一致性）：事务的执行使数据从一个状态转换为另一状态，但是对于整个数据的完整性保持稳定；
* Isolation（隔离性）：在该事务执行过程中，无论发生的任何数据的改变都应该只存在于该事务之中，对外界不存在任何影响。只有在事务正确提交后，才会显示该事务对数据的改变，其他事务才能获取到改变后的数据；
* Durability（持久性）：事务完成之后，它对于 系统的影响是永久的，该修改即使出现系统故障也将一直保留，真实的修改了数据库

利用事务机制，对数据库的操作要么全部执行，要么全部不执行，保证数据库的一致性。需要使用事务的SQL语句通常是更新和删除操作等。

1. 事务隔离级别

（1）read uncommitted(未提交读)：在读取时是不会加锁的，但在更新数据时，对其加行级共享锁（其它事务不能更改，但可以读取，导致脏读），事务结束时释放。这种隔离级别未处理任何以上4个问题。

（2）read conmmitted(提交读)：解决了脏读问题，解决方式是给写数据加行级排他锁，给读的数据加行级共享锁，一旦读完该行，立即释放该行级共享锁。这种模式下虽然处理了脏读，但是并没有处理丢失更新和不可重复读的问题。

（3）reapetable read(可重复读)：解决了不可重复读的问题，同时也解决了更新丢失的问题。给写的数据加行级排他锁，给读的数据加行级共享锁，直到事务结束才释放。

（4）serializable (序列化)：事务读数据则加表级共享锁，事务写数据则加表级排他锁，幻读问题也得到了解决。

事务ACID 隔离级别 1 2 3的区别以及为什么是2 为什么是3，为什么不可以是2？

1. MyISAM与InnoDb

（1）MyISAM索引文件和数据文件是分离的，索引文件仅保存数据记录的地址。在MyISAM中，主索引和辅助索引（Secondary key）在结构上没有任何区别，只是主索引要求key是唯一的，而辅助索引的key可以重复。

（2）在InnoDB中，表数据文件本身就是按B+Tree组织的一个索引结构，这棵树的叶节点data域保存了完整的数据记录。这个索引的key是数据表的主键，因此InnoDB表数据文件本身就是主索引。InnoDB的辅助索引data域存储相应记录主键的值而不是地址。

1. B+树
2. 聚集索引与非聚集索引

（1）聚集索引：数据行的物理顺序与列值（一般是主键的那一列）的逻辑顺序相同，一个表中只能拥有一个聚集索引。索引的叶子节点就是对应的数据节点，可以直接获取到对应的全部列的数据。

（2）非聚集索引：叶节点仍然是索引节点，只是有一个指针指向对应的数据块，此如果使用非聚集索引查询，而查询列中包含了其他该索引没有覆盖的列，那么他还要进行第二次的查询，查询节点上对应的数据行的数据。

1. 创建索引的原则

（1）对于查询频率高的字段创建索引；

（2）对排序、分组、联合查询频率高的字段创建索引；

（3）索引的数目不宜太多；每创建一个索引都会占用相应的物理控件，而且过多的索引会导致insert、update、delete语句的执行效率降低；

（4）若在实际中，需要将多个列设置索引时，可以采用多列索引；

（5）选择唯一性索引；

（6）尽量使用数据量少的索引；如果索引的值很长，那么查询的速度会受到影响。

（7）尽量使用前缀来索引；如果索引字段的值很长，最好使用值的前缀来索引。

（8）删除不再使用或者很少使用的索引；

1. 索引能够使用的场景

（1）匹配全值，对索引中所有列都指定具体值；

（2）匹配值的范围查询，对索引的值能够进行范围查询；

（3）匹配最左前缀，仅仅使用索引中的最左边列进行查找；

（4）仅仅对索引进行查询，当查询的列都在索引的字段中时，查询的效率更高；

（5）匹配列前缀，仅仅使用索引中的第一列，并且只包含索引第一列的开头一部分进行查找；

（6）能够实现索引匹配部分精确，二其他部分进行范围匹配；

1. 存在索引但不能使用的情况

（1）以%开头的LIKE查询不能够利用B树索引；

Select \* from actor where last\_name like ‘%NI%’;

解决办法：首先通过扫描二级索引last\_name获得满足条件like %NI%的主键列表，再根据主键回表去检索记录；

Select \* from (select actor\_id form actor where last\_name like ‘%NI%’) a, actor b where a.actor\_id=b.actor\_id;

（2）数据类型出现隐式转换的时候也不会使用索引，特别是当列类型是字符串，那么一定要在where条件中把字符常量值用引号引起来；

（3）复合索引的情况下，如果查询条件不包含索引列最左边部分，即不满足最左匹配就不会使用索引；

（4）如果MySQL估计使用索引比全表扫描更慢，则不会使用索引；

（5）用or分割开的条件，如果or前的条件中的列有索引，而后面的列中没有索引，那么涉及的索引都不会被用到；

1. SQL优化

* Show status 了解各种SQL的执行频率
* Explain 分析低效的SQL执行计划
* 通过show profile分析SQL，查看线程的每个状态和消耗的时间
* 通过trace分析优化器如何选择执行计划（生成一个跟踪文件）

**优化方法：**

（1）定期分析表和检查表

Analyze table \*\*\*; 本语句用于分析和存储表的关键字分布，分析的结果将可以使得系统得到准确的统计信息，使得SQL能够生成正确的执行计划。

Check table \*\*\*; 检查表的作用是检查一个或多个表是否有错误；

（2）定期优化表

Optimize table \*\*\*; 可以将表中的空间碎片进行合并，并且可以消除由于删除或者更新造成的空间浪费；InnoDB可通过alter table \*\*\* engine=innodb; 不修改引擎的方式来回收不用空间；

1. 常用SQL优化

**11.1 大批量插入数据**

（1）优化load命令

MyISAM可先使用disable keys关闭非唯一索引的更新，导入完再打开；

InnoDB可采用一下方式：

* 将导入的数据按照主键的顺序排列，可有效提高导入效率；
* 在导入数据之前执行set unique\_checks=0; 关闭唯一性校验；
* 如果应用使用自动提交的方式，建议在使用前执行set autocommit=0关闭自动提交，导入结束再打开；

（2）优化insert语句

* 从同一客户插入多行，尽量使用多个值表的insert语句，大大缩减客户端与数据库之间的连接关闭等消耗；insert into \*\*\* values(1,2),(3,4)…
* 从不同客户插入多行，可以使用insert delayed语句得到更高的速度。Delayed可以让insert语句马上执行，数据都将被放在内存队列中，其实还并没被写入到磁盘；
* 将索引为念和数据文件在不同的磁盘上存放（利用建表中的选项）
* 进行批量插入，可通过增加bulk\_inert\_buffer\_size变量值的方法来提高速度（MyISAM）
* 从一个文本文件装载表时，可使用load data infile，这比insert快20倍

**11.2 优化order by语句**

MySQL中有两种排序方式，第一种通过有序索引顺序扫描直接返回有序数据；第二种通过对返回数据进行排序（filesort排序）；所以优化目标为尽量减少额外的排序，通过索引直接返回有序数据。

不过，MySQL对filesort有两种排序算法：两次扫描算法（内存开销小）、一次扫描算法（效率高）

**11.3 优化group by语句**

默认情况下，MySQL会对所有group by col,col2…的字段进行排序，所以如果想避免排序结果的消耗，可以指定order by null禁止排序；

**11.4 优化嵌套查询**

用join代替子查询，如使用left join替代not in，当子查询中对查询字段建有索引时性能更好；

**11.5 优化or条件**

对于含有or的查询子句，如果要利用索引，则or之间的每个条件列都必须用到索引；如果没有索引，则应该考虑增加独立的索引；复合索引的列上做or操作不能用到索引；

11.6 优化分页查询

（1）在索引上完成排序分页的操作，最后根据主键关联回原表查询所需要的其他列内同。

Select film\_id,description form film order by title limit 50,5; //全表扫描

Select a.film\_id, a.description from film a inner join(select film\_id from film order by title limit 50,5) b on a.film\_id=b.film\_id; //不进行全表扫描，效率更高

（2）将limit查询转化成某个位置的查询。通过增加一个字段，用来记录上一页最后一行的编号，可根据最后一行的记录向后追溯。这样把limit m,n转换为limit n的查询，只适合在排序字段不会出现重复值的特定环境，能够减轻分页翻页的压力；但如果排序字段出现大量重复值，分页结果可能会丢失部分记录。

1. 如何设计一个数据库表，多对多关系映射如何设计
2. Linux部分

Linux查看端口的指令，查看日志的指令

1. 其他
2. Redis

rabbitmq 交换机 持久化 确认机制 消息丢失处理

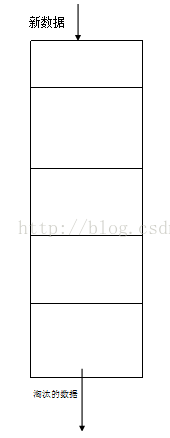
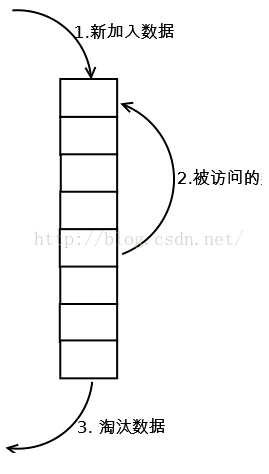
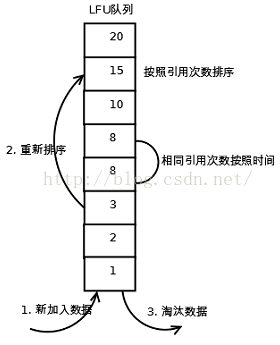
rabbitmq怎么实现集群？【自己面试题整理了这个问题，但是还是没说出来，，涉及broker,cluster等等的】

redis分布式session实现

cookie session的区别

redis集群实现，事务实现，高可用配置，redis的数据结构有哪些

1. FIFO、LRU、LFU

**2.1 FIFO先进先出**

（1）新访问的数据插入FIFO队列尾部，数据在FIFO队列中顺序移动；

（2）淘汰FIFO队列头部的数据；

**2.2 LRU最近最少使用**

（1）新数据插入到链表头部；

（2）每当缓存命中（即缓存数据被访问），则将数据移到链表头部；

（3）当链表满的时候，将链表尾部的数据丢弃。

**2.3 LFU**

（1）新加入数据插入到队列尾部（因为引用计数为1）；

（2）队列中的数据被访问后，引用计数增加，队列重新排序；

（3）当需要淘汰数据时，将已经排序的列表最后的数据块删除。

1. 高并发
2. 分布式锁

基于数据库实现分布式锁

基于缓存（redis，memcached，tair）实现分布式锁

基于Zookeeper实现分布式锁

1. Xml、JSON
2. MongoDB
3. Memcache
4. 项目介绍
5. 山西高院案件整理系统

在实习期间我参与了该项目的研发，该项目旨在帮助法院统计整理案件，将统计结果直观、准确、详尽的表示出来；项目采用Artery框架(基于SSM)，通过MyBatis从法院原始库中获取数据后进行相应的逻辑计算，得到相应的指标用于前端页面展示；我在项目中负责【审判质效】模块功能的实现，工作包括 ：

1. 后端接口实现，包括（Dao层、Service层、Controller层），完成了与前端页面的交互；

2. 对数据库访问层的SQL进行优化，提高查询效率；

3. 针对项目结构进行优化，提升接口拓展性；

1. 数据质量检查系统

该项目旨在为全国各个高院数据库信息进行检查，帮助司法统计员在统计过程中发现信息不匹配时，快速的发现问题所在；该系统已经在33个高院发版使用，我们需要针对用户在使用过程中提出的问题和需求进行产品迭代；因为采用前后端分离，我所负责的工作为后台逻辑代码的修改，包括以下几个功能：

1、平台页面换肤功能实现；

2、针对用户账号的数据权限控制；

3、质检结果的分类展示；

1. 附录
2. 2-4-1

public class NumberRange {

　　private volatile int lower = 0;

　　private volatile int upper = 10;

　　public int getLower() { return lower; }

　　public int getUpper() { return upper; }

　　public void setLower(int value) {

　　if (value > upper)

　　throw new IllegalArgumentException(...);

　　lower = value;

　　}

　　public void setUpper(int value) {

　　if (value < lower)

　　throw new IllegalArgumentException(...);

　　upper = value;

　　}

}

上述代码中，上下界初始化分别为0和10，假设线程A和B在某一时刻同时执行了setLower(8)和setUpper(5)，且都通过了不变式的检查，设置了一个无效范围(8, 5)，所以在这种场景下，需要通过sychronize保证方法setLower和setUpper在每一时刻只有一个线程能够执行。