1. 面向对象的特征有哪些方面？

抽象：抽象就是忽略一个主题中与当前目标无关的那些方面，以便充分的注意与当前目标有关的方面，抽象包括两个方面，一个是过程抽象，二是数据抽象

封装：封装是把过程和数据包围起来，对数据的访问只能通过已定义的界面，面向对象计算始于这个基本概念，即现实世界可以被描绘成一系列完全自治，封装的对象，这些对象通过一个受保护的接口访问其他对象

继承：继承是一种联结类的层次模型，并且允许和鼓励类的重用，它提供了一种明确表达共性的方法，对象的一个新类可以从现在的类中派生，这个过程成为继承，新类继承了原始类的特性，新类成为原始类的派生类，而原始类称为新类的基类，派生类可以从他的基类那里继承方法和实例变量，并且类可以修改或增加新的方法使之更加适合特殊的需求，

多态性：多态性是指允许不同类的对象对同一消息作出响应，多态性包括参数化多态性和包含多态性，多态性语言具有灵活，抽象，行为共享，代码共享的优势，很好的解决了应用程序函数同名的问题

**2、int和Integer有什么区别？**

int 是基本数据类型； Integer是其包装类，注意是一个类。

**3.String,StringBuffer StringBuilder的区别。**

可变与不可变

是否多线程安全

StringBuilder与StringBuffer共同点

字符串池：将声明的string对象存起来

StringBuffer可以改变字符串的内容，不会产生垃圾

StringBuilder和StringBuffer唯一区别是：StringBuffer线程安全，StringBuidler线程不安全， StringBuidler运行速度快

**4.Overload和Overriding的区别。Overloaded的方法是否可以改变返回值的类型？**

方法的重写(Overriding)和重载(Overloading)是Java[多态性](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%A4%9A%E6%80%81%E6%80%A7&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1d9mWRkm1c1mHbsmWbYmH6z0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3ErHn4nj01PjcYnHTsnHbLPWDz)的不同表现。   
重写(Overriding)是父类与子类之间[多态性](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%A4%9A%E6%80%81%E6%80%A7&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1d9mWRkm1c1mHbsmWbYmH6z0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3ErHn4nj01PjcYnHTsnHbLPWDz)的一种表现，而重载(Overloading)是一个类中[多态性](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%A4%9A%E6%80%81%E6%80%A7&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1d9mWRkm1c1mHbsmWbYmH6z0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3ErHn4nj01PjcYnHTsnHbLPWDz)的一种表现。如果在子类中定义某方法与其父类有相同的名称和参数，我们说该方法被重写 (Overriding)。子类的对象使用这个方法时，将调用子类中的定义，对它而言，父类中的定义如同被"屏蔽"了. 如果在一个类中定义了多个同名的方法，它们或有不同的参数个数或有不同的参数类型或有不同的参数次序，则称为方法的重载(Overloading)。Overloaded的方法可以改变返回值的类型

**5.静态变量和实例变量的区别？**

静态变量属于类，不用实例化就已经存在，所有的./同一个静态变量，可以通过类名和实例名来访问。实例变量属于实例，每个实例都有自己的这个变量，只能通过实例名来访问

**6.GC是什么？为什么要GC？**

GC是垃圾收集的意思，内存处理是编程人员容易出现问题的地方，忘记或者错误的内存回收会导致程序或系统的不稳定甚至崩溃，[Java](http://lib.csdn.net/base/java)提供的GC功能可以自动监测对象是否超过作用域从而达到自动回收内存的目的，Java语言没有提供释放已分配内存的显示操作方法。Java程序员不用担心内存管理，因为垃圾收集器会自动进行管理。要请求垃圾收集，可以调用下面的方法之一：System.gc()或Runtime.getRuntime().gc()，但JVM可以屏蔽掉显示的垃圾回收调用。

**7.java中实现多态的机制是什么？**

方法的重写Overriding和重载Overloading是Java多态性的不同表现。重写Overriding是父类与子类之间多态性的一种表现，重载Overloading是一个类中多态性的一种表现。

**8、同步和异步有何异同，在什么情况下分别使用他们？举例说明。**

如果数据将在线程间共享.例如正在写的数据以后可能被另一个线程读到,或者正在读的数据可能已经被另一个线程写过了,那么这些数据就是共享数据,必须进行同步存取.

当应用程序在对象上调用了一个需要花费很长时间来执行的方法,并且不希望让程序等待方法的返回时,就应该使用异步编程,在很多情况下采用异步途径往往更有效率.

**9、java和javascript的区别？**

]java是是由Sun 公司于1995年5月推出的，而javascript是于1995年由Netscape公司设计实现而成的，由于Netscape公司与Sun公司合作，Netscape高层希望它看上去能够像Java，因此取名为JavaScript。

]java是一种可以撰写跨平台应用软件的面向对象的程序设计语言，即使是开发简单的程序，也必须设计对象；而JavaScript是一种直译式脚本语言，它本身提供了非常丰富的内部对象供设计人员使用。

并且它们的执行方式也是不一样的，Java是介于解释型和编译型语言之间的一种语言，java的源代码在传递到客户端执行之前，必须经过编译，通过相应平台上的解释器，实现独立于某个特定的平台编译代码的束缚。JavaScript是一种解释性编程语言，其源代码在发往客户执行之前不需经过编译，而是将文本格式的字符代码发送给客户编由浏览器解释执行。

再其次两者的用途也不一样，java广泛应用于个人PC、数据中心、游戏控制台、科学超级计算机、移动电话和互联网等，而Javascript的用途是:1.嵌入动态文本于HTML页面;2.对浏览器事件做出响应; 3.读写HTML元素;4.在数据被提交到服务器之前验证数据;5.检测访客的浏览器信息; 6.控制cookies，包括创建和修改等。

**10、HashMap和Hashtable的区别？**

HashMap是Hashtable的轻量级实现（非线程安全的实现），他们都完成了Map接口，

主要区别在于HashMap允许空（null）键值（key）,由于非线程安全，效率上可能高于Hashtable。

HashMap允许将null作为一个entry的key或者value，而Hashtable不允许。

HashMap把Hashtable的contains方法去掉了，改成containsvalue和containsKey。因为contains方法容易让人引起误解。

Hashtable继承自Dictionary类，而HashMap是Java1.2引进的Map interface的一个实现。

最大的不同是，Hashtable的方法是Synchronize的，而HashMap不是，在多个线程访问Hashtable时，不需要自己为它的方法实现同步，而HashMap 就必须为之提供外同步(Collections.synchronizedMap)。

Hashtable和HashMap采用的hash/rehash算法都大概一样，所以性能不会有很大的差异。

**11、forward和redirect的区别？**

1.从地址栏显示来说

forward是服务器请求资源,服务器直接访问目标地址的URL,把那个URL的响应内容读取过来,然后把这些内容再发给浏览器.浏览器根本不知道服务器发送的内容从哪里来的,所以它的地址栏还是原来的地址.

redirect是服务端根据逻辑,发送一个状态码,告诉浏览器重新去请求那个地址.所以地址栏显示的是新的URL.

2.从数据共享来说

forward:转发页面和转发到的页面可以共享request里面的数据.

redirect:不能共享数据.

3.从运用地方来说

forward:一般用于用户登陆的时候,根据角色转发到相应的模块.

redirect:一般用于用户注销登陆时返回主页面和跳转到其它的网站等.

4.从效率来说

forward:高.

redirect:低.

**12、运行时异常与一般异常有何异同？**

异常分两种：

1：编译时被检查的异常，只要是Exception及其子类都是编译时被检测的异常。编译被检查的异常在函数内被抛出，函数必须要声明，否编译失败。

　 2：运行时异常，其中Exception有一个特殊的子类RuntimeException，以及RuntimeException的子类是运行异常，也就说这个异常是编译时不被检查的异常。运行时异常如果在函数内被抛出，在函数上不需要声明。

**13、error和exception有什么区别？**

Throwable 是所有 Java 程序中错误处理的父类 ，有两种资类： Error 和 Exception 。

Error ：表示由 JVM 所侦测到的无法预期的错误，由于这是属于 JVM 层次的严重错误 ，导致 JVM 无法继续执行，因此，这是不可捕捉到的，无法采取任何恢复的操作，顶多只能显示错误信息。

Exception ：表示可恢复的例外，这是可捕捉到的。由程序员导致的错误 ,应该在应用程序级被处理.

**14、java语言如何进行异常处理？关键字：throws,throw,try,catch,finally分别代表什么含义？在try块中可以抛出异常吗？**

把异常当做一个对象封装并提供接口。当出现异常时，抛出一个异常对象，调用这个对象的方法可用捕获到这个异常并进行处理。

try：用来指定一块预防所有异常的程序。

catch：用来指定你想要捕捉的异常类型。

finally：为了确保一段代码不管是否发生异常都能被执行。

throw：用来明确的抛出一个异常。

throws：用来标明一个成员函数可能抛出的各种异常。

在try块中可以抛出异常。

**15、final,finally,finallize的区别.**

final：修饰符(关键字)。

修饰类，则类不能被继承。

修饰方法，则方法不能重载。

修饰属性，则属性一旦赋值不能修改。

finally：异常处理的一部分。

被finally包括的代码，不管是否发生异常都能被执行。

finallize：方法名。

finalize()方法时在垃圾收集器删除对象之前对这个对象的调用。

**16、什么是java的序列化，如何实现java序列化？**

序列化就是一种用来处理对象流的机制，所谓对象流也就是将对象的内容进行流化。可以对流化后的对象进行读写操作，也可将流化后的对象传输于网络之间。序列化是为了解决在对对象流进行读写操作时所引发的问题。序列化的实现：将需要被序列化的类实现Serializable接口，该接口没有需要实现的方法，implements Serializable只是为了标注该对象是可被序列化的，

然后使用一个输出流(如：FileOutputStream)来构造一个ObjectOutputStream(对象流)对象，接着，使用ObjectOutputStream对象的writeObject(Object obj)方法就可以将参数为obj的对象写出(即保存其状态)，要恢复的话则用输入流。

**17、你所知道的集合类有哪些？主要方法？**

List、Set和Map集合。List具体实现包括ArrayList、LinkedList和Vector。Map集合具体实现包括HashMap和Hashtable。

List的方法：add()添加元素 remove()移除元素 get()获取元素

Set的方法：add()添加元素 remove()移除元素

Map的方法：put()添加元素 remove()移除元素 get()获取元素

**18、Collection和Collections的区别?**

Collection是各种集合的父接口，继承它得接口主要有Set和List。

Collections是针对集合的帮助类，提供一些列静态方法实现对集合的操作。比如sort()排序方法。

**19、HashMap与HashTable的区别?**

HashMap允许一个null键和多个null值，Hashtable不允许。

HashMap没有contains方法，Hashtable有。

Hashtable的方法是synchronize的，而HashMap不是，所有在多线程的情况下，Hashtable比HashMap安全。但是单线程的情况下，HashMap比Hashtable更高效。

**20、多线程有几种实现方法，都是什么？同步有几种实现方法，都是什么？**

继承Thread类与实现Runnable接口都能实现多线程。

1.同步方法： 使用synchronized关键字修饰的方法。

2.同步代码块： 使用synchronized关键字修饰的语句块

3.使用同步锁实现线程同步 声明一个ReentrantLock同步锁，调用lock() : 获得锁 unlock() : 释放锁

**21、同步和异步有何异同？在什么情况下分别使用它们？**

同上8 synchronize

**22、java中有几种方法可以实现一个线程？用什么关键字修饰同步方法？**

两种方法：

a.继承java.lang.Thread类

b.实现java.lang.Runnable接口

关键字：

synchronized关键字修饰同步方法

**23、java中有几种类型的流？JDK为每种类型的流提供了一些抽象类以供继承，请说出它们分别是哪些类？**

两种类型的流:

字节流和字符流

字节流继承于InputStream

字符流继承于OutputStream

**24、编程题：写一个Singleton出来。**

懒汉单例：

public class Singleton{

//1.构造化私有

private Singleton();

private static Singleton obj;

//2.提供公开对象的获取方式

public static Singleton getInstance() {

synchronized (Singleton.class) {

if (obj == null) {

obj = new LazySingleTon();

}

return obj;

}

}

}

饿汉单例：

public class Singleton{

//1.构造化私有

private Singleton();

private final static Singleton obj = new Singleton();

//2.提供公开对象的获取方式

public static ActiveSingleTon getInstance() {

return obj;

}

}

**25、说说你所熟悉或听说过的javaee中的几种常用设计模式？及对设计模式的一些看法。**

**简单工厂模式**：

1.通过专门定义一个类来负责创建其他类的实例，被创建的实例通常都具有共同的父类

2.简单工厂模式组成部分

工厂角色:简单工厂核心，负责创建所有的类的内部逻辑

抽象产品角色:简单工厂模式所创建的所有对象的父类(接口/抽象类)，负责所有实例所共有的公共接口

具体产品角色:工厂类所创建的对象就是此角色的实例。在java中由一个具体类实现。

3.优点：工厂类是整个模式的关键所在。它包含必要的判断逻辑，能够根据外界给定的信息，决定究竟应该创建哪个具体类的对象。用户在使用时可以直接根据工厂类去创建所需的实例，而无需了解这些对象是如何创建以及如何组织的。有利于整个软件体系结构的优化。

4.缺点：当我们新增加一个产品的时候就必须修改工厂类，响应的工厂类就必须重新编译一次。导致系统失去了灵活性和可维护性。

**单例模式**

1.单例模式:单例模式确保某一个类只有一个实例，而且该类只能自己实例化自己并向其他类公开这个实例的对象来创建模式

2.单例模式应用场景:重量级对象可以采用单例模式创建，例如配置文件解析器，连接工厂等等。单例模式一般和简单工厂搭配使用

3.饿汉单例和懒汉单例的比较

饿汉式是线程安全,在类创建的同时就已经创建好一个静态对象供系统使用,以后不在改变。

  懒汉式是延时加载,它在加载类时创建实例如果在创建实例对象时不加上synchronized则会导致对对象的访问不是线程安全的。

**动态代理模式**

1.动态代理模式：为其他对象提供一种代理以控制对这个对象的访问。代理模式可以在客户端和目标对象之间起到中介的作用

2.优点：

职责清晰

保护委托对象增强安全性

高扩展性

3.组成结构：

客户对象

公共接口

代理对象

委托对象

设计模式的一些看法：

使用设计模式是为了让自己在项目开发中明确各个部分组成的各种关系与角色，使项目层次简洁明确，易于维护、二次开发等等。

**26、什么是ORM？**

对象关系映射

编写程序的时候，以面向对象的方式处理数据

保存数据的时候，却以关系型数据库的方式存储

ORM是通过使用描述对象和数据库之间映射的元数据,将JAVA程序中的对象自动持久化到关系数据库中。

**27、java中访问数据库的步骤？Statement和PreparedStatement之间的区别？**

1.加载驱动

2.打开连接

3.创建Statement

4.执行sql语句

5.处理结果集

6.关闭连接

Statement和PreparedStatement之间的区别：

1.PreparedStatement使用预编译，一次编译多次运行，相比Statement有效节省服务器资源。

2.PreparedStatement可以使用占位符,使用起来更加灵活，提高代码可读性和可维护性。而Statement不可以使用占位符。

3.PreparedStatement相比Statement安全性更高,防止SQL注入。

**28、说出Servlet的生命周期。**

WEB容器加载Servlet并将其实例化后,生命周期开始。当用户第一次访问servlet，容器调用init方法进入servlet方法初始化。请求到达时运行service方法，当服务器决定将实例销毁时调用destroy方法。其中构造方法,init, destroy只会调用一次,而service会调用多次。

**29、forward和redirect的区别。**

同上11

**30、hibernate对象的三种状态之间如何转换？**

瞬时状态(Transient)无-无

刚被new语句创建，还没有被持久化，且不处于Session的缓存中，数据库没有记录

持久状态(Persistent)有-有

已经被持久化，且加入到Session的缓存中，数据库有记录

游离状态(Detached)无-有

已经被持久化，Session关闭，但不再处于Session的缓存中，数据库可能有数据

**31、JSP的内置对象及方法？**

jsp共有以下9种基本内置组件

request:用户端请求，一般来自get/post

response:网页传回用户端的回应

pageContext:网页的属性是在这里管理

session:与请求有关的会话期

application:servlet正在执行的内容

out:用来传送回应的输出；

config:servlet的构架部件；

page:jsp网页本身

exception:针对错误网页,未捕捉的例外

**32、get和post的区别？**

1:get使用从服务器获得数据，而post是用来向服务器上传递数据

2：get将表单中数据按照variable=value的形式，添加到action所指的URL后面，并且两者用"?连接"而各个变量之间用"&"连接：post是将表单中的数据放在form的数据体中

按照变量和值相对应的方式，传递到action所指向url

3：get是不安全的，因为在传输过程中，数据被放在请求的url中，post的所有操作对用户来说都是不可见的

4:get传输的数据量小，这主要是因为受url长度限制；而post可以传输大量的数据，所以在上传文件只能使用post

5：get限制from表单的数据集必须为ASCII字符，而post支持整个ISO10646字符集

6:get是from的默认方法

**33、Jsp和Servlet有哪些相同点和不同点，它们之间的联系是什么?**

jsp是servlet技术的扩展，本质上的是servlet的简易方式，更强调应用的外表表达。jsp编译后是"类servlet"。servlet和jsp最主要的不同点在于，servlet的应用逻辑是在java文件中，并且完全从表示层中的html分离出来。而jsp的情况是java和html可以组合一个扩展名为.jsp的文件jsp侧重于视图，servlet主要用于控制逻辑

**34、详细描述MVC.**

1：基于java的Web应用系统采用MVC架构模式，即model(模型)，view(视图)，control（控制）分离设计,是现在web应用服务系统的主流设计方向

2：model(模型):处理业务逻辑模块，每一个处理一个模块

3：view(视图):负责页面的显示，显示model处理结果给用户，主要实现数据到页面转换过程

4：control（控制）：负责每个请求的分发，把from数据传递给model处理。把处理结果的数据传递给view显示

**35、简述HttpSession的作用、使用方法，可以用代码说明。**

HttpSession中可以跟踪并储存用户信息，把值设置到属性中，有2个方法：setAttribute(),getAttrribute()；

例如：在一个方法中用session.setAttribute(“student”,student);在session中设置一个属性名为student,值为一个名为student的对象。而后可在同一session范围内用getAttribute(“student”)取出该属性，得到student对象

**36、排序有哪几种方法？请列举。用JAVA实现一个快速排序。**

1：插入排序

2：交换排序

3：选择排序

4：归并排序

5：分配排序

6：快速排序(a[0:n-1])

**37、Hibernate有哪5个核心接口？**

configuration接口

SessionFactory接口

session接口

Transaction接口

query接口

**38、web项目有几种会话跟踪技术？**

1：通过session提供的方法保存

2：通过Cookie保存信息

3：通过表单的隐藏域保存信息

4：通过地址重写的方式保存信息

**39、jsp的四种范围。**

application：全局作用范围，整个应用程序共享，就是在部署文件中的同一个webApp共享，生命周期为：应用程序启动到停止。

session：会话作用域，当用户首次访问时，产生一个新的会话，以后服务器就可以记住这个会话状态。生命周期：会话超时，或者服务器端强制使会话失效。

request：请求作用域，就是客户端的一次请求。

page：一个JSP页面。

以上作用范围使越来越小， request和page的生命周期都是短暂的，他们之间的区别就是：一个request可以包含多个page页(include，forward以及filter)。

**40、有几种会话跟踪技术。**

同上38

**41、B/S与C/S的联系与区别。**

c/s模式就是 客户端(client)/服务器(server)模式，客户端的电脑也可以参与整个系统的事务处理，可以处理一些不需要服务器处理的事务。b/s模式就是 浏览器(brower)/服务器(server)模式，浏览器端只能通过浏览程序（IE等访问服务器，显示报务器提供的信息，整个系统的事务处理都要由服务器来完成

C/S和B/S，是再普通不过的两种软件架构方式，都可以进行同样的业务处理，甚至也可以用相同的方式实现共同的逻辑。但是B/S随着Internet技术的兴起，是对C/S结构的一种改进或者扩展的结构。相对于C/S，B/S具有如下优势：

1、分布性：可以随时进行查询、浏览等业务

2、业务扩展方便：增加网页即可增加服务器功能

3、维护简单方便：改变网页，即可实现所有用户同步更新

4、开发简单，共享性强，成本低，数据可以持久存储在云端而不必担心数据的丢失

B/S架构与C/S架构的区别

1、硬件环境不同：

C/S 一般建立在专用的网络上, 小范围里的网络环境, 局域网之间再通过专门服务器提供连接和数据交换服务. B/S 建立在广域网之上的, 不必是专门的网络硬件环境, 有比C/S更强的适应范围, 一般只要有操作系统和浏览器就行

2、对安全要求不同 ：

C/S 一般面向相对固定的用户群, 对信息安全的控制能力很强. 一般高度机密的信息系统采用C/S 结构适宜. 可以通过B/S发布部分可公开信息；B/S 建立在广域网之上, 对安全的控制能力相对弱, 面向是不可知的用户群.

3、对程序架构不同：

C/S 程序可以更加注重流程, 可以对权限多层次校验, 对系统运行速度可以较少考虑；B/S 对安全以及访问速度的多重的考虑, 建立在需要更加优化的基础之上.

4、软件重用不同：

C/S 程序可以不可避免的整体性考虑, 构件的重用性不如在B/S要求下的构件的重用性好；B/S 对的多重结构,要求构件相对独立的功能. 能够相对较好的重用.

5、系统维护不同 :

C/S 架构的每一个客户端都必须安装和配置客户端软件。如果系统发生变化，则需要对每一个客户端都进行升级维护；B/S 架构中，软件应用的业务逻辑完全在服务器端实现，所有的客户端只是浏览器，不需要做任何的维护。因此系统维护员只需要关注服务器的软件升级即可。客户端只有重新登录系统，使用的就已经是最新版本的软件了

6、处理问题不同：

C/S 程序可以处理用户面固定, 并且在相同区域, 安全要求高需求, 与操作系统相关. 应该都是相同的系统； B/S 建立在广域网上, 面向不同的用户群, 分散地域, 这是C/S无法作到的. 与操作系统平台关系最小.

7、用户接口不同：

C/S 多是建立的Window平台上,表现方法有限,对程序员普遍要求较高 ；B/S 建立在浏览器上, 有更加丰富和生动的表现方式与用户交流. 并且大部分难度减低,减低开发成本.

8、信息流不同：

C/S 程序一般是典型的中央集权的机械式处理，交互性相对低；B/S信息流可变化，B-B B-C B-G 等信息、流向的变化，更像交易中心

**42、项目中如何体现Spring中的切面编程，具体说明。**

面向切面编程（AOP）的概念：把项目中需要在多处用到的功能，比如日志、安全和事务等集中到一个类中处理，而不用在每个需要用到该功能的地方显式调用。

面向切面编程的目标：

1. 把横切关注点从业务逻辑中分离，独立模块化

2. 在不改变现有代码的前提下，动态的添加功能

面向切面编程：主要是横切一个关注点,将一个关注点模块化成一个切面。在切面上声明一个通知(Advice)和切入点(Pointcut); 通知: 是指在切面的某个特定的连接点(代表一个方法的执行。通过声明一个org.aspectj.lang.JoinPoint类型的参数可以使通知（Advice）的主体部分获得连接点信息。)上执行的动作。通知中定义了要插入的方法。切入点：切入点的内容是一个表达式，以描述需要在哪些对象的哪些方法上插入通知中定义的方法。

项目中用到的Spring中的切面编程最多的地方：声明式事务管理。

a、定义一个事务管理器

b、配置事务特性(相当于声明通知。一般在业务层的类的一些方法上定义事务)

c、配置哪些类的哪些方法需要配置事务(相当于切入点。一般是业务类的方法上)

**43、项目中为什么使用SSH?**

1. 使用Struts：因为struts是基于MVC模式的,很好的将应用程序进行了分层，使开发者更关注于业务逻辑的实现；第二，struts有着丰富的taglib,如能灵活运用，则能大大提高开发效率。

2. 使用Hibernate：因为hibernate为Java应用提供了一个易用的、高效率的对象关系映射框架。hibernate是个轻量级的持久性框架，功能丰富。

3. 使用Spring：因为spring基于IoC(Inversion of Control，反向控制)和AOP构架多层j2ee系统的框架，但它不强迫你必须在每一层中必须使用Spring，因为它模块化的很好，允许你根据自己的需要选择使用它的某一个模块；

采用IoC使得可以很容易的实现bean的装配，提供了简洁的AOP并据此实现事务管理(Transcation Managment),等等

**44、简述HttpSession的作用、使用方法，可以用代码说明。**

同上35

**45、spring是什么？根据你的理解详细谈谈你的见解。**

Spring是一个轻量级的企业级框架，提供了IoC容器、AOP实现、DAO/ORM支持、Web集成等功能，目标是使现有的Java EE 技术更易用，并促进良好的编程习惯。

Spring主要核心是：

控制反转(IOC)：控制反转也可以称为依赖注入(DI)，即由容器负责把组件所依赖的具体对象注入给组件，一般以配置文件的形式，从而避免组件之间以硬编码的方式耦合在一起。

面向切面编程(AOP)：AOP 的目的是从系统中分离出切面，独立于业务逻辑实现，在程序执行时织入程序中运行。面向切面编程主要关心两个问题：在什么位置，执行什么功能。

通俗的说，IOC就是将组件对象的控制权从代码本身转移到外部容器。

AOP就是将复杂的需求分解出不同方面，将散布在系统中的公共功能集中解决问题。采用代理机制组装起来运行，在不改变原程序的基础上对代码段进行增强处理，增加新的功能。

**46、spring的事务如何配置(不用代码，文字说清楚步骤和概念)？**

简单的说，分为4步骤：

* 导入tx和aop命名空间
* 定义事务管理器Bean（transactionManager），并为其注入数据源Bean（sessionFactory）
* 通过<tx:advice>配置事务增强，绑定事务管理器并针对不同方法定义事务规则
* 配置切面，将事务增强与方法切入点组合

**47、springmvc运行原理？**

SpringMVC流程

1、 用户发送请求至前端控制器DispatcherServlet。

2、 DispatcherServlet收到请求调用HandlerMapping处理器映射器。

3、 处理器映射器找到具体的处理器(可以根据xml配置、注解进行查找)，生成处理器对象及处理器拦截器(如果有则生成)一并返回给DispatcherServlet。

4、 DispatcherServlet调用HandlerAdapter处理器适配器。

5、 HandlerAdapter经过适配调用具体的处理器(Controller，也叫后端控制器)。

6、 Controller执行完成返回ModelAndView。

7、 HandlerAdapter将controller执行结果ModelAndView返回给DispatcherServlet。

8、 DispatcherServlet将ModelAndView传给ViewReslover视图解析器。

9、 ViewReslover解析后返回具体View。

10、DispatcherServlet根据View进行渲染视图（即将模型数据填充至视图中）。

11、 DispatcherServlet响应用户。

数据库连接池负责分配、管理和释放数据库连接，它允许应用程序重复使用一个现有的数据库连接，而不是再重新建立一个；释放空闲时间超过最大空闲时间的数据库连接来避免因为没有释放数据库连接而引起的数据库连接遗漏。这项技术能明显提高对数据库操作的性能。

原理：

连接池基本的思想是在[系统初始化](https://baike.baidu.com/item/%E7%B3%BB%E7%BB%9F%E5%88%9D%E5%A7%8B%E5%8C%96" \t "https://baike.baidu.com/item/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%BA%93%E8%BF%9E%E6%8E%A5%E6%B1%A0/_blank)的时候，将数据库连接作为对象存储在内存中，当用户需要访问数据库时，并非建立一个新的连接，而是从连接池中取出一个已建立的空闲连接对象。使用完毕后，用户也并非将连接关闭，而是将连接放回连接池中，以供下一个请求访问使用。而连接的建立、断开都由连接池自身来管理。同时，还可以通过设置连接池的参数来控制连接池中的初始连接数、连接的上下限数以及每个连接的最大使用次数、最大空闲时间等等。也可以通过其自身的管理机制来监视数据库连接的数量、使用情况等。

1. 客户端请求提交到DispatcherServlet   
2. 由DispatcherServlet控制器查询一个或多个HandlerMapping，找到处理请求的Controller   
3. DispatcherServlet将请求提交到Controller   
4. Controller调用业务逻辑处理后，返回ModelAndView   
5. DispatcherServlet查询一个或多个ViewResoler视图解析器，找到ModelAndView指定的视图   
6. 视图负责将结果显示到客户端   
DispatcherServlet是整个Spring MVC的核心。它负责接收HTTP请求组织协调Spring MVC的各个组成部分。其主要工作有以下三项：   
1. 截获符合特定格式的URL请求。   
2. 初始化DispatcherServlet上下文对应的WebApplicationContext，并将其与业务层、持久化层的WebApplicationContext建立关联。   
3. 初始化Spring MVC的各个组成组件，并装配到DispatcherServlet中。

不乱于心，不困于情。如此，安好

**java面试题及答案（基础题122道，代码题19道）**

JAVA相关基础知识  
1、面向对象的特征有哪些方面   
1.抽象：  
抽象就是忽略一个主题中与当前目标无关的那些方面，以便更充分地注意与当前目标有关的方面。抽象并不打算了解全部问题，而只是选择其中的一部分，暂时不用部分细节。抽象包括两个方面，一是过程抽象，二是数据抽象。  
2.继承：  
继承是一种联结类的层次模型，并且允许和鼓励类的重用，它提供了一种明确表述共性的方法。对象的一个新类可以从现有的类中派生，这个过程称为类继承。新类继承了原始类的特性，新类称为原始类的派生类（子类），而原始类称为新类的基类（父类）。派生类可以从它的基类那里继承方法和实例变量，并且类可以修改或增加新的方法使之更适合特殊的需要。  
3.封装：  
封装是把过程和数据包围起来，对数据的访问只能通过已定义的界面。面向对象计算始于这个基本概念，即现实世界可以被描绘成一系列完全自治、封装的对象，这些对象通过一个受保护的接口访问其他对象。  
4. 多态性：  
多态性是指允许不同类的对象对同一消息作出响应。多态性包括参数化多态性和包含多态性。多态性语言具有灵活、抽象、行为共享、代码共享的优势，很好的解决了应用程序函数同名问题。  
2、String是最基本的数据类型吗?  
基本数据类型包括byte、int、char、long、float、double、boolean和short。  
java.lang.String类是final类型的，因此不可以继承这个类、不能修改这个类。为了提高效率节省空间，我们应该用StringBuffer类  
3、int 和 Integer 有什么区别  
Java 提供两种不同的类型：引用类型和原始类型（或内置类型）。Int是java的原始数据类型，Integer是java为int提供的封装类。Java为每个原始类型提供了封装类。  
原始类型封装类  
booleanBoolean  
charCharacter  
byteByte  
shortShort  
intInteger  
longLong  
floatFloat  
doubleDouble  
引用类型和原始类型的行为完全不同，并且它们具有不同的语义。引用类型和原始类型具有不同的特征和用法，它们包括：大小和速度问题，这种类型以哪种类型的数据结构存储，当引用类型和原始类型用作某个类的实例数据时所指定的缺省值。对象引用实例变量的缺省值为 null，而原始类型实例变量的缺省值与它们的类型有关。  
4、String 和StringBuffer的区别  
JAVA平台提供了两个类：String和StringBuffer，它们可以储存和操作字符串，即包含多个字符的字符数据。这个String类提供了数值不可改变的字符串。而这个StringBuffer类提供的字符串进行修改。当你知道字符数据要改变的时候你就可以使用StringBuffer。典型地，你可以使用StringBuffers来动态构造字符数据。  
5、运行时异常与一般异常有何异同？  
异常表示程序运行过程中可能出现的非正常状态，运行时异常表示虚拟机的通常操作中可能遇到的异常，是一种常见运行错误。java编译器要求方法必须声明抛出可能发生的非运行时异常，但是并不要求必须声明抛出未被捕获的运行时异常。  
6、说出Servlet的生命周期。  
Servlet被服务器实例化后，容器运行其init方法，请求到达时运行其service方法，service方法自动派遣运行与请求对应的doXXX方法（doGet，doPost）等，当服务器决定将实例销毁的时候调用其destroy方法。  
7、说出ArrayList,Vector, LinkedList的存储性能和特性  
ArrayList和Vector都是使用数组方式存储数据，此数组元素数大于实际存储的数据以便增加和插入元素，它们都允许直接按序号索引元素，但是插入元素要涉及数组元素移动等内存操作，所以索引数据快而插入数据慢，Vector由于使用了synchronized方法（线程安全），通常性能上较ArrayList差，而LinkedList使用双向链表实现存储，按序号索引数据需要进行前向或后向遍历，但是插入数据时只需要记录本项的前后项即可，所以插入速度较快。  
8、EJB是基于哪些技术实现的？并说出SessionBean和EntityBean的区别，StatefulBean和StatelessBean的区别。  
EJB包括Session Bean、Entity Bean、Message Driven Bean，基于JNDI、RMI、JAT等技术实现。  
SessionBean在J2EE应用程序中被用来完成一些服务器端的业务操作，例如访问数据库、调用其他EJB组件。EntityBean被用来代表应用系统中用到的数据。  
对于客户机，SessionBean是一种非持久性对象，它实现某些在服务器上运行的业务逻辑。  
对于客户机，EntityBean是一种持久性对象，它代表一个存储在持久性存储器中的实体的对象视图，或是一个由现有企业应用程序实现的实体。  
Session Bean 还可以再细分为 Stateful Session Bean 与 Stateless Session Bean ，这两种的 Session Bean都可以将系统逻辑放在 method之中执行，不同的是 Stateful Session Bean 可以记录呼叫者的状态，因此通常来说，一个使用者会有一个相对应的 Stateful Session Bean 的实体。Stateless Session Bean 虽然也是逻辑组件，但是他却不负责记录使用者状态，也就是说当使用者呼叫 Stateless Session Bean 的时候，EJB Container 并不会找寻特定的 Stateless Session Bean 的实体来执行这个 method。换言之，很可能数个使用者在执行某个 Stateless Session Bean 的 methods 时，会是同一个 Bean 的 Instance 在执行。从内存方面来看， Stateful Session Bean 与 Stateless Session Bean 比较， Stateful Session Bean 会消耗 J2EE Server 较多的内存，然而 Stateful Session Bean 的优势却在于他可以维持使用者的状态。  
9、Collection 和 Collections的区别。   
　　Collection是集合类的上级接口，继承与他的接口主要有Set 和List.  
Collections是针对集合类的一个帮助类，他提供一系列静态方法实现对各种集合的搜索、排序、线程安全化等操作。  
10、&和&&的区别。   
&是位运算符，表示按位与运算，&&是逻辑运算符，表示逻辑与（and）。  
11、HashMap和Hashtable的区别。   
HashMap是Hashtable的轻量级实现（非线程安全的实现），他们都完成了Map接口，主要区别在于HashMap允许空（null）键值（key）,由于非线程安全，效率上可能高于Hashtable。  
HashMap允许将null作为一个entry的key或者value，而Hashtable不允许。  
HashMap把Hashtable的contains方法去掉了，改成containsvalue和containsKey。因为contains方法容易让人引起误解。   
Hashtable继承自Dictionary类，而HashMap是Java1.2引进的Map interface的一个实现。  
最大的不同是，Hashtable的方法是Synchronize的，而HashMap不是，在多个线程访问Hashtable时，不需要自己为它的方法实现同步，而HashMap 就必须为之提供外同步（如果是ArrayList：List lst = Collections.synchronizedList(new ArrayList());如果是HashMap：Map map = Collections.synchronizedMap(new HashMap());）。  
Hashtable和HashMap采用的hash/rehash算法都大概一样，所以性能不会有很大的差异。  
12、final, finally, finalize的区别。   
　　final 用于声明属性，方法和类，分别表示属性不可变，方法不可覆盖，类不可继承。  
finally是异常处理语句结构的一部分，表示总是执行。  
finalize是Object类的一个方法，在垃圾收集器执行的时候会调用被回收对象的此方法，可以覆盖此方法提供垃圾收集时的其他资源回收，例如关闭文件等。  
13、sleep() 和 wait() 有什么区别?   
sleep是线程类（Thread）的方法，导致此线程暂停执行指定时间，给执行机会给其他线程，但是监控状态依然保持，到时后会自动恢复。调用sleep不会释放对象锁。  
wait是Object类的方法，对此对象调用wait方法导致本线程放弃对象锁，进入等待此对象的等待锁定池，只有针对此对象发出notify方法（或notifyAll）后本线程才进入对象锁定池准备获得对象锁进入运行状态。  
14、Overload和Override的区别。Overloaded的方法是否可以改变返回值的类型?  
方法的重写Overriding和重载Overloading是Java多态性的不同表现。重写Overriding是父类与子类之间多态性的一种表现，重载Overloading是一个类中多态性的一种表现。如果在子类中定义某方法与其父类有相同的名称和参数，我们说该方法被重写 (Overriding)。子类的对象使用这个方法时，将调用子类中的定义，对它而言，父类中的定义如同被“屏蔽”了。如果在一个类中定义了多个同名的方法，它们或有不同的参数个数或有不同的参数类型，则称为方法的重载(Overloading)。Overloaded的方法是可以改变返回值的类型。  
15、error和exception有什么区别?  
error 表示恢复不是不可能但很困难的情况下的一种严重问题。比如说内存溢出。不可能指望程序能处理这样的情况。  
exception 表示一种设计或实现问题。也就是说，它表示如果程序运行正常，从不会发生的情况。  
16、同步和异步有何异同，在什么情况下分别使用他们？举例说明。  
如果数据将在线程间共享。例如正在写的数据以后可能被另一个线程读到，或者正在读的数据可能已经被另一个线程写过了，那么这些数据就是共享数据，必须进行同步存取。  
当应用程序在对象上调用了一个需要花费很长时间来执行的方法，并且不希望让程序等待方法的返回时，就应该使用异步编程，在很多情况下采用异步途径往往更有效率。  
17、abstract class和interface有什么区别?  
声明方法的存在而不去实现它的类被叫做抽象类（abstract class），它用于要创建一个体现某些基本行为的类，并为该类声明方法，但不能在该类中实现该类的情况。不能创建abstract 类的实例。然而可以创建一个变量，其类型是一个抽象类，并让它指向具体子类的一个实例。不能有抽象构造函数或抽象静态方法。Abstract 类的子类为它们父类中的所有抽象方法提供实现，否则它们也是抽象类为。取而代之，在子类中实现该方法。知道其行为的其它类可以在类中实现这些方法。  
接口（interface）是抽象类的变体。在接口中，所有方法都是抽象的。多继承性可通过实现这样的接口而获得。接口中的所有方法都是抽象的，没有一个有程序体。接口只可以定义static final成员变量。接口的实现与子类相似，除了该实现类不能从接口定义中继承行为。当类实现特殊接口时，它定义（即将程序体给予）所有这种接口的方法。然后，它可以在实现了该接口的类的任何对象上调用接口的方法。由于有抽象类，它允许使用接口名作为引用变量的类型。通常的动态联编将生效。引用可以转换到接口类型或从接口类型转换，instanceof 运算符可以用来决定某对象的类是否实现了接口。  
18、heap和stack有什么区别。  
栈是一种线形集合，其添加和删除元素的操作应在同一段完成。栈按照后进先出的方式进行处理。  
堆是栈的一个组成元素  
19、forward 和redirect的区别  
forward是服务器请求资源，服务器直接访问目标地址的URL，把那个URL的响应内容读取过来，然后把这些内容再发给浏览器，浏览器根本不知道服务器发送的内容是从哪儿来的，所以它的地址栏中还是原来的地址。  
redirect就是服务端根据逻辑,发送一个状态码,告诉浏览器重新去请求那个地址，一般来说浏览器会用刚才请求的所有参数重新请求，所以session,request参数都可以获取。  
20、EJB与JAVA BEAN的区别？  
Java Bean 是可复用的组件，对Java Bean并没有严格的规范，理论上讲，任何一个Java类都可以是一个Bean。但通常情况下，由于Java Bean是被容器所创建（如Tomcat）的，所以Java Bean应具有一个无参的构造器，另外，通常Java Bean还要实现Serializable接口用于实现Bean的持久性。Java Bean实际上相当于微软COM模型中的本地进程内COM组件，它是不能被跨进程访问的。Enterprise Java Bean 相当于DCOM，即分布式组件。它是基于Java的远程方法调用（RMI）技术的，所以EJB可以被远程访问（跨进程、跨计算机）。但EJB必须被布署在诸如Webspere、WebLogic这样的容器中，EJB客户从不直接访问真正的EJB组件，而是通过其容器访问。EJB容器是EJB组件的代理，EJB组件由容器所创建和管理。客户通过容器来访问真正的EJB组件。  
21、Static Nested Class 和 Inner Class的不同。   
Static Nested Class是被声明为静态（static）的内部类，它可以不依赖于外部类实例被实例化。而通常的内部类需要在外部类实例化后才能实例化。  
22、JSP中动态INCLUDE与静态INCLUDE的区别？  
动态INCLUDE用jsp:include动作实现 <jsp:include page="included.jsp" flush="true" />它总是会检查所含文件中的变化，适合用于包含动态页面，并且可以带参数。  
静态INCLUDE用include伪码实现,定不会检查所含文件的变化，适用于包含静态页面<%@ include file="included.htm" %>   
23、什么时候用assert。   
assertion(断言)在软件开发中是一种常用的调试方式，很多开发语言中都支持这种机制。在实现中，assertion就是在程序中的一条语句，它对一个boolean表达式进行检查，一个正确程序必须保证这个boolean表达式的值为true；如果该值为false，说明程序已经处于不正确的状态下，系统将给出警告或退出。一般来说，assertion用于保证程序最基本、关键的正确性。assertion检查通常在开发和测试时开启。为了提高性能，在软件发布后，assertion检查通常是关闭的。  
24、GC是什么? 为什么要有GC?   
　　GC是垃圾收集的意思（Gabage Collection）,内存处理是编程人员容易出现问题的地方，忘记或者错误的内存回收会导致程序或系统的不稳定甚至崩溃，Java提供的GC功能可以自动监测对象是否超过作用域从而达到自动回收内存的目的，Java语言没有提供释放已分配内存的显示操作方法。   
25、short s1 = 1; s1 = s1 + 1;有什么错? short s1 = 1; s1 += 1;有什么错?   
short s1 = 1; s1 = s1 + 1; （s1+1运算结果是int型，需要强制转换类型）  
short s1 = 1; s1 += 1;（可以正确编译）  
26、Math.round(11.5)等於多少? Math.round(-11.5)等於多少?   
Math.round(11.5)==12  
Math.round(-11.5)==-11  
round方法返回与参数最接近的长整数，参数加1/2后求其floor.  
27、String s = new String("xyz");创建了几个String Object?   
两个  
28、设计4个线程，其中两个线程每次对j增加1，另外两个线程对j每次减少1。写出程序。  
以下程序使用内部类实现线程，对j增减的时候没有考虑顺序问题。  
public class ThreadTest1{  
private int j;  
public static void main(String args[]){  
ThreadTest1 tt=new ThreadTest1();  
Inc inc=tt.new Inc();  
Dec dec=tt.new Dec();  
for(int i=0;i<2;i++){  
Thread t=new Thread(inc);  
t.start();  
t=new Thread(dec);  
t.start();  
}  
}  
private synchronized void inc(){  
j++;  
System.out.println(Thread.currentThread().getName()+"-inc:"+j);  
}  
private synchronized void dec(){  
j--;  
System.out.println(Thread.currentThread().getName()+"-dec:"+j);  
}  
class Inc implements Runnable{  
public void run(){  
for(int i=0;i<100;i++){  
inc();  
}  
}  
}  
class Dec implements Runnable{  
public void run(){  
for(int i=0;i<100;i++){  
dec();  
}  
}  
}  
}  
29、Java有没有goto?  
java中的保留字，现在没有在java中使用。  
30、启动一个线程是用run()还是start()?  
启动一个线程是调用start()方法，使线程所代表的虚拟处理机处于可运行状态，这意味着它可以由JVM调度并执行。这并不意味着线程就会立即运行。run()方法可以产生必须退出的标志来停止一个线程。  
  
  
31、EJB包括（SessionBean,EntityBean）说出他们的生命周期，及如何管理事务的？  
SessionBean：Stateless Session Bean 的生命周期是由容器决定的，当客户机发出请求要建立一个Bean的实例时，EJB容器不一定要创建一个新的Bean的实例供客户机调用，而是随便找一个现有的实例提供给客户机。当客户机第一次调用一个Stateful Session Bean 时，容器必须立即在服务器中创建一个新的Bean实例，并关联到客户机上，以后此客户机调用Stateful Session Bean 的方法时容器会把调用分派到与此客户机相关联的Bean实例。  
EntityBean：Entity Beans能存活相对较长的时间，并且状态是持续的。只要数据库中的数据存在，Entity beans就一直存活。而不是按照应用程序或者服务进程来说的。即使EJB容器崩溃了，Entity beans也是存活的。Entity Beans生命周期能够被容器或者 Beans自己管理。  
EJB通过以下技术管理实务：对象管理组织（OMG）的对象实务服务（OTS），Sun Microsystems的Transaction Service（JTS）、Java Transaction API（JTA），开发组（X/Open）的XA接口。  
32、应用服务器有那些？  
BEA WebLogic Server，IBM WebSphere Application Server，Oracle9i Application Server，jBoss，Tomcat  
33、给我一个你最常见到的runtime exception。  
ArithmeticException, ArrayStoreException, BufferOverflowException, BufferUnderflowException, CannotRedoException, CannotUndoException, ClassCastException, CMMException, ConcurrentModificationException, DOMException, EmptyStackException, IllegalArgumentException, IllegalMonitorStateException, IllegalPathStateException, IllegalStateException, ImagingOpException, IndexOutOfBoundsException, MissingResourceException, NegativeArraySizeException, NoSuchElementException, NullPointerException, ProfileDataException, ProviderException, RasterFormatException, SecurityException, SystemException, UndeclaredThrowableException, UnmodifiableSetException, UnsupportedOperationException  
34、接口是否可继承接口? 抽象类是否可实现(implements)接口? 抽象类是否可继承实体类(concrete class)?  
接口可以继承接口。抽象类可以实现(implements)接口，抽象类是否可继承实体类，但前提是实体类必须有明确的构造函数。  
35、List, Set, Map是否继承自Collection接口?  
List，Set是，Map不是  
36、说出数据连接池的工作机制是什么?  
J2EE服务器启动时会建立一定数量的池连接，并一直维持不少于此数目的池连接。客户端程序需要连接时，池驱动程序会返回一个未使用的池连接并将其表记为忙。如果当前没有空闲连接，池驱动程序就新建一定数量的连接，新建连接的数量有配置参数决定。当使用的池连接调用完成后，池驱动程序将此连接表记为空闲，其他调用就可以使用这个连接。  
37、abstract的method是否可同时是static,是否可同时是native，是否可同时是synchronized?  
都不能  
38、数组有没有length()这个方法? String有没有length()这个方法？  
数组没有length()这个方法，有length的属性。String有有length()这个方法。  
39、Set里的元素是不能重复的，那么用什么方法来区分重复与否呢? 是用==还是equals()? 它们有何区别?  
Set里的元素是不能重复的，那么用iterator()方法来区分重复与否。equals()是判读两个Set是否相等。  
equals()和==方法决定引用值是否指向同一对象equals()在类中被覆盖，为的是当两个分离的对象的内容和类型相配的话，返回真值。  
40、构造器Constructor是否可被override?  
构造器Constructor不能被继承，因此不能重写Overriding，但可以被重载Overloading。  
41、是否可以继承String类?  
String类是final类故不可以继承。  
42、swtich是否能作用在byte上，是否能作用在long上，是否能作用在String上?  
switch（expr1）中，expr1是一个整数表达式。因此传递给 switch 和 case 语句的参数应该是 int、 short、 char 或者 byte。long,string 都不能作用于swtich。  
43、try {}里有一个return语句，那么紧跟在这个try后的finally {}里的code会不会被执行，什么时候被执行，在return前还是后?  
会执行，在return前执行。  
44、编程题: 用最有效率的方法算出2乘以8等於几?   
2 << 3  
45、两个对象值相同(x.equals(y) == true)，但却可有不同的hash code，这句话对不对?  
不对，有相同的hash code。  
  
  
46、当一个对象被当作参数传递到一个方法后，此方法可改变这个对象的属性，并可返回变化后的结果，那么这里到底是值传递还是引用传递?   
是值传递。Java 编程语言只有值传递参数。当一个对象实例作为一个参数被传递到方法中时，参数的值就是对该对象的引用。对象的内容可以在被调用的方法中改变，但对象的引用是永远不会改变的。  
47、当一个线程进入一个对象的一个synchronized方法后，其它线程是否可进入此对象的其它方法?  
不能，一个对象的一个synchronized方法只能由一个线程访问。  
48、编程题: 写一个Singleton出来。  
Singleton模式主要作用是保证在Java应用程序中，一个类Class只有一个实例存在。  
一般Singleton模式通常有几种种形式:  
第一种形式: 定义一个类，它的构造函数为private的，它有一个static的private的该类变量，在类初始化时实例话，通过一个public的getInstance方法获取对它的引用,继而调用其中的方法。  
public class Singleton {  
private Singleton(){}  
　　 //在自己内部定义自己一个实例，是不是很奇怪？  
　　 //注意这是private 只供内部调用  
　　 private static Singleton instance = new Singleton();  
　　 //这里提供了一个供外部访问本class的静态方法，可以直接访问　　  
　　 public static Singleton getInstance() {  
　　　　 return instance; 　　  
　　 }   
}   
第二种形式:   
public class Singleton {   
　　private static Singleton instance = null;  
　　public static synchronized Singleton getInstance() {  
　　//这个方法比上面有所改进，不用每次都进行生成对象，只是第一次　　　 　  
　　//使用时生成实例，提高了效率！  
　　if (instance==null)  
　　　　instance＝new Singleton();  
return instance; 　　}   
}   
其他形式:  
定义一个类，它的构造函数为private的，所有方法为static的。  
一般认为第一种形式要更加安全些   
49、Java的接口和C++的虚类的相同和不同处。  
由于Java不支持多继承，而有可能某个类或对象要使用分别在几个类或对象里面的方法或属性，现有的单继承机制就不能满足要求。与继承相比，接口有更高的灵活性，因为接口中没有任何实现代码。当一个类实现了接口以后，该类要实现接口里面所有的方法和属性，并且接口里面的属性在默认状态下面都是public static,所有方法默认情况下是public.一个类可以实现多个接口。  
50、Java中的异常处理机制的简单原理和应用。  
当JAVA程序违反了JAVA的语义规则时，JAVA虚拟机就会将发生的错误表示为一个异常。违反语义规则包括2种情况。一种是JAVA类库内置的语义检查。例如数组下标越界,会引发IndexOutOfBoundsException;访问null的对象时会引发NullPointerException。另一种情况就是JAVA允许程序员扩展这种语义检查，程序员可以创建自己的异常，并自由选择在何时用throw关键字引发异常。所有的异常都是java.lang.Thowable的子类。  
51、垃圾回收的优点和原理。并考虑2种回收机制。  
Java语言中一个显著的特点就是引入了垃圾回收机制，使c++程序员最头疼的内存管理的问题迎刃而解，它使得Java程序员在编写程序的时候不再需要考虑内存管理。由于有个垃圾回收机制，Java中的对象不再有“作用域”的概念，只有对象的引用才有“作用域”。垃圾回收可以有效的防止内存泄露，有效的使用可以使用的内存。垃圾回收器通常是作为一个单独的低级别的线程运行，不可预知的情况下对内存堆中已经死亡的或者长时间没有使用的对象进行清楚和回收，程序员不能实时的调用垃圾回收器对某个对象或所有对象进行垃圾回收。回收机制有分代复制垃圾回收和标记垃圾回收，增量垃圾回收。  
52、请说出你所知道的线程同步的方法。  
wait():使一个线程处于等待状态，并且释放所持有的对象的lock。  
sleep():使一个正在运行的线程处于睡眠状态，是一个静态方法，调用此方法要捕捉InterruptedException异常。  
notify():唤醒一个处于等待状态的线程，注意的是在调用此方法的时候，并不能确切的唤醒某一个等待状态的线程，而是由JVM确定唤醒哪个线程，而且不是按优先级。  
Allnotity():唤醒所有处入等待状态的线程，注意并不是给所有唤醒线程一个对象的锁，而是让它们竞争。  
53、你所知道的集合类都有哪些？主要方法？  
最常用的集合类是 List 和 Map。 List 的具体实现包括 ArrayList 和 Vector，它们是可变大小的列表，比较适合构建、存储和操作任何类型对象的元素列表。 List 适用于按数值索引访问元素的情形。   
Map 提供了一个更通用的元素存储方法。 Map 集合类用于存储元素对（称作“键”和“值”），其中每个键映射到一个值。  
54、描述一下JVM加载class文件的原理机制?  
JVM中类的装载是由ClassLoader和它的子类来实现的,Java ClassLoader 是一个重要的Java运行时系统组件。它负责在运行时查找和装入类文件的类。  
55、char型变量中能不能存贮一个中文汉字?为什么?   
能够定义成为一个中文的，因为java中以unicode编码，一个char占16个字节，所以放一个中文是没问题的  
56、多线程有几种实现方法,都是什么?同步有几种实现方法,都是什么?   
多线程有两种实现方法，分别是继承Thread类与实现Runnable接口   
同步的实现方面有两种，分别是synchronized,wait与notify  
57、JSP的内置对象及方法。  
request表示HttpServletRequest对象。它包含了有关浏览器请求的信息，并且提供了几个用于获取cookie, header, 和session数据的有用的方法。   
response表示HttpServletResponse对象，并提供了几个用于设置送回 浏览器的响应的方法（如cookies,头信息等）   
out对象是javax.jsp.JspWriter的一个实例，并提供了几个方法使你能用于向浏览器回送输出结果。   
pageContext表示一个javax.servlet.jsp.PageContext对象。它是用于方便存取各种范围的名字空间、servlet相关的对象的API，并且包装了通用的servlet相关功能的方法。  
session表示一个请求的javax.servlet.http.HttpSession对象。Session可以存贮用户的状态信息   
applicaton 表示一个javax.servle.ServletContext对象。这有助于查找有关servlet引擎和servlet环境的信息   
config表示一个javax.servlet.ServletConfig对象。该对象用于存取servlet实例的初始化参数。   
page表示从该页面产生的一个servlet实例  
58、线程的基本概念、线程的基本状态以及状态之间的关系  
线程指在程序执行过程中，能够执行程序代码的一个执行单位，每个程序至少都有一个线程，也就是程序本身。  
Java中的线程有四种状态分别是：运行、就绪、挂起、结束。   
59、JSP的常用指令  
<%@page language=”java” contenType=”text/html;charset=gb2312” session=”true” buffer=”64kb” autoFlush=”true” isThreadSafe=”true” info=”text” errorPage=”error.jsp” isErrorPage=”true” isELIgnored=”true” pageEncoding=”gb2312” import=”java.sql.\*”%>  
isErrorPage(是否能使用Exception对象)，isELIgnored(是否忽略表达式)  
<%@include file=”filename”%>  
<%@taglib prefix=”c”uri=”http://……”%>  
60、什么情况下调用doGet()和doPost()？  
Jsp页面中的form标签里的method属性为get时调用doGet()，为post时调用doPost()。  
  
  
61、servlet的生命周期  
web容器加载servlet，生命周期开始。通过调用servlet的init()方法进行servlet的初始化。通过调用service()方法实现，根据请求的不同调用不同的do\*\*\*()方法。结束服务，web容器调用servlet的destroy()方法。  
62、如何现实servlet的单线程模式  
<%@ page isThreadSafe=”false”%>  
63、页面间对象传递的方法  
request，session，application，cookie等  
64、JSP和Servlet有哪些相同点和不同点，他们之间的联系是什么？   
JSP是Servlet技术的扩展，本质上是Servlet的简易方式，更强调应用的外表表达。JSP编译后是"类servlet"。Servlet和JSP最主要的不同点在于，Servlet的应用逻辑是在Java文件中，并且完全从表示层中的HTML里分离开来。而JSP的情况是Java和HTML可以组合成一个扩展名为.jsp的文件。JSP侧重于视图，Servlet主要用于控制逻辑。  
65、四种会话跟踪技术  
会话作用域ServletsJSP 页面描述  
page否是代表与一个页面相关的对象和属性。一个页面由一个编译好的 Java servlet 类（可以带有任何的 include 指令，但是没有 include 动作）表示。这既包括 servlet 又包括被编译成 servlet 的 JSP 页面  
request是是代表与 Web 客户机发出的一个请求相关的对象和属性。一个请求可能跨越多个页面，涉及多个 Web 组件（由于 forward 指令和 include 动作的关系）  
session是是代表与用于某个 Web 客户机的一个用户体验相关的对象和属性。一个 Web 会话可以也经常会跨越多个客户机请求  
application是是代表与整个 Web 应用程序相关的对象和属性。这实质上是跨越整个 Web 应用程序，包括多个页面、请求和会话的一个全局作用域  
66、Request对象的主要方法：  
setAttribute(String name,Object)：设置名字为name的request的参数值  
getAttribute(String name)：返回由name指定的属性值  
getAttributeNames()：返回request对象所有属性的名字集合，结果是一个枚举的实例  
getCookies()：返回客户端的所有Cookie对象，结果是一个Cookie数组  
getCharacterEncoding()：返回请求中的字符编码方式  
getContentLength()：返回请求的Body的长度  
getHeader(String name)：获得HTTP协议定义的文件头信息  
getHeaders(String name)：返回指定名字的request Header的所有值，结果是一个枚举的实例  
getHeaderNames()：返回所以request Header的名字，结果是一个枚举的实例  
getInputStream()：返回请求的输入流，用于获得请求中的数据  
getMethod()：获得客户端向服务器端传送数据的方法  
getParameter(String name)：获得客户端传送给服务器端的有name指定的参数值  
getParameterNames()：获得客户端传送给服务器端的所有参数的名字，结果是一个枚举的实例  
getParameterValues(String name)：获得有name指定的参数的所有值  
getProtocol()：获取客户端向服务器端传送数据所依据的协议名称  
getQueryString()：获得查询字符串  
getRequestURI()：获取发出请求字符串的客户端地址  
getRemoteAddr()：获取客户端的IP地址  
getRemoteHost()：获取客户端的名字  
getSession([Boolean create])：返回和请求相关Session  
getServerName()：获取服务器的名字  
getServletPath()：获取客户端所请求的脚本文件的路径  
getServerPort()：获取服务器的端口号  
removeAttribute(String name)：删除请求中的一个属性  
67、J2EE是技术还是平台还是框架？  
J2EE本身是一个标准，一个为企业分布式应用的开发提供的标准平台。  
J2EE也是一个框架，包括JDBC、JNDI、RMI、JMS、EJB、JTA等技术。  
68、我们在web应用开发过程中经常遇到输出某种编码的字符，如iso8859-1等，如何输出一个某种编码的字符串？  
Public String translate (String str) {  
String tempStr = "";  
try {  
tempStr = new String(str.getBytes("ISO-8859-1"), "GBK");  
tempStr = tempStr.trim();  
}  
catch (Exception e) {  
System.err.println(e.getMessage());  
}  
return tempStr;  
}  
69、简述逻辑操作(&,|,^)与条件操作(&&,||)的区别。  
区别主要答两点：a.条件操作只能操作布尔型的,而逻辑操作不仅可以操作布尔型,而且可以操作数值型  
b.逻辑操作不会产生短路  
70、XML文档定义有几种形式？它们之间有何本质区别？解析XML文档有哪几种方式？   
a: 两种形式 dtd schema，b: 本质区别:schema本身是xml的，可以被XML解析器解析(这也是从DTD上发展schema的根本目的)，c:有DOM,SAX,STAX等   
DOM:处理大型文件时其性能下降的非常厉害。这个问题是由DOM的树结构所造成的，这种结构占用的内存较多，而且DOM必须在解析文件之前把整个文档装入内存,适合对XML的随机访问  
SAX:不现于DOM,SAX是事件驱动型的XML解析方式。它顺序读取XML文件，不需要一次全部装载整个文件。当遇到像文件开头，文档结束，或者标签开头与标签结束时，它会触发一个事件，用户通过在其回调事件中写入处理代码来处理XML文件，适合对XML的顺序访问   
STAX:Streaming API for XML (StAX)  
71、简述synchronized和java.util.concurrent.locks.Lock的异同 ？  
主要相同点：Lock能完成synchronized所实现的所有功能  
主要不同点：Lock有比synchronized更精确的线程语义和更好的性能。synchronized会自动释放锁，而Lock一定要求程序员手工释放，并且必须在finally从句中释放。  
72、EJB的角色和三个对象  
一个完整的基于EJB的分布式计算结构由六个角色组成，这六个角色可以由不同的开发商提供，每个角色所作的工作必须遵循Sun公司提供的EJB规范，以保证彼此之间的兼容性。这六个角色分别是EJB组件开发者（Enterprise Bean Provider） 、应用组合者（Application Assembler）、部署者（Deployer）、EJB 服务器提供者（EJB Server Provider）、EJB 容器提供者（EJB Container Provider）、系统管理员（System Administrator）  
三个对象是Remote（Local）接口、Home（LocalHome）接口，Bean类  
73、EJB容器提供的服务  
主要提供声明周期管理、代码产生、持续性管理、安全、事务管理、锁和并发行管理等服务。  
74、EJB规范规定EJB中禁止的操作有哪些？   
1.不能操作线程和线程API(线程API指非线程对象的方法如notify,wait等)，2.不能操作awt，3.不能实现服务器功能，4.不能对静态属生存取，5.不能使用IO操作直接存取文件系统，6.不能加载本地库.，7.不能将this作为变量和返回，8.不能循环调用。  
75、remote接口和home接口主要作用  
remote接口定义了业务方法，用于EJB客户端调用业务方法。  
home接口是EJB工厂用于创建和移除查找EJB实例  
  
  
76、bean 实例的生命周期  
对于Stateless Session Bean、Entity Bean、Message Driven Bean一般存在缓冲池管理，而对于Entity Bean和Statefull Session Bean存在Cache管理，通常包含创建实例，设置上下文、创建EJB Object（create）、业务方法调用、remove等过程，对于存在缓冲池管理的Bean，在create之后实例并不从内存清除，而是采用缓冲池调度机制不断重用实例，而对于存在Cache管理的Bean则通过激活和去激活机制保持Bean的状态并限制内存中实例数量。  
77、EJB的激活机制  
以Stateful Session Bean 为例：其Cache大小决定了内存中可以同时存在的Bean实例的数量，根据MRU或NRU算法，实例在激活和去激活状态之间迁移，激活机制是当客户端调用某个EJB实例业务方法时，如果对应EJB Object发现自己没有绑定对应的Bean实例则从其去激活Bean存储中（通过序列化机制存储实例）回复（激活）此实例。状态变迁前会调用对应的ejbActive和ejbPassivate方法。  
78、EJB的几种类型  
会话（Session）Bean ，实体（Entity）Bean 消息驱动的（Message Driven）Bean  
会话Bean又可分为有状态（Stateful）和无状态（Stateless）两种  
实体Bean可分为Bean管理的持续性（BMP）和容器管理的持续性（CMP）两种  
79、客服端调用EJB对象的几个基本步骤  
设置JNDI服务工厂以及JNDI服务地址系统属性，查找Home接口，从Home接口调用Create方法创建Remote接口，通过Remote接口调用其业务方法。  
80、如何给weblogic指定大小的内存?   
在启动Weblogic的脚本中（位于所在Domian对应服务器目录下的startServerName），增加set MEM\_ARGS=-Xms32m -Xmx200m，可以调整最小内存为32M，最大200M  
81、如何设定的weblogic的热启动模式(开发模式)与产品发布模式?  
可以在管理控制台中修改对应服务器的启动模式为开发或产品模式之一。或者修改服务的启动文件或者commenv文件，增加set PRODUCTION\_MODE=true。  
82、如何启动时不需输入用户名与密码?  
修改服务启动文件，增加 WLS\_USER和WLS\_PW项。也可以在boot.properties文件中增加加密过的用户名和密码.  
83、在weblogic管理制台中对一个应用域(或者说是一个网站,Domain)进行jms及ejb或连接池等相关信息进行配置后,实际保存在什么文件中?  
保存在此Domain的config.xml文件中，它是服务器的核心配置文件。  
84、说说weblogic中一个Domain的缺省目录结构?比如要将一个简单的helloWorld.jsp放入何目录下,然的在浏览器上就可打入http://主机:端口号//helloword.jsp就可以看到运行结果了? 又比如这其中用到了一个自己写的javaBean该如何办?  
Domain目录服务器目录applications，将应用目录放在此目录下将可以作为应用访问，如果是Web应用，应用目录需要满足Web应用目录要求，jsp文件可以直接放在应用目录中，Javabean需要放在应用目录的WEB-INF目录的classes目录中，设置服务器的缺省应用将可以实现在浏览器上无需输入应用名。  
85、在weblogic中发布ejb需涉及到哪些配置文件  
不同类型的EJB涉及的配置文件不同，都涉及到的配置文件包括ejb-jar.xml,weblogic-ejb-jar.xmlCMP实体Bean一般还需要weblogic-cmp-rdbms-jar.xml   
86、如何在weblogic中进行ssl配置与客户端的认证配置或说说j2ee(标准)进行ssl的配置  
缺省安装中使用DemoIdentity.jks和DemoTrust.jks KeyStore实现SSL，需要配置服务器使用Enable SSL，配置其端口，在产品模式下需要从CA获取私有密钥和数字证书，创建identity和trust keystore，装载获得的密钥和数字证书。可以配置此SSL连接是单向还是双向的。  
87、如何查看在weblogic中已经发布的EJB?  
可以使用管理控制台，在它的Deployment中可以查看所有已发布的EJB  
88、CORBA是什么?用途是什么?   
CORBA 标准是公共对象请求代理结构(Common Object Request Broker Architecture)，由对象管理组织 (Object Management Group，缩写为 OMG)标准化。它的组成是接口定义语言(IDL), 语言绑定(binding:也译为联编)和允许应用程序间互操作的协议。 其目的为：用不同的程序设计语言书写在不同的进程中运行，为不同的操作系统开发。  
89、说说你所熟悉或听说过的j2ee中的几种常用模式?及对设计模式的一些看法  
Session Facade Pattern：使用SessionBean访问EntityBean  
Message Facade Pattern：实现异步调用  
EJB Command Pattern：使用Command JavaBeans取代SessionBean，实现轻量级访问  
Data Transfer Object Factory：通过DTO Factory简化EntityBean数据提供特性  
Generic Attribute Access：通过AttibuteAccess接口简化EntityBean数据提供特性  
Business Interface：通过远程（本地）接口和Bean类实现相同接口规范业务逻辑一致性  
ＥＪＢ架构的设计好坏将直接影响系统的性能、可扩展性、可维护性、组件可重用性及开发效率。项目越复杂，项目队伍越庞大则越能体现良好设计的重要性。  
90、说说在weblogic中开发消息Bean时的persistent与non-persisten的差别  
persistent方式的MDB可以保证消息传递的可靠性,也就是如果EJB容器出现问题而JMS服务器依然会将消息在此MDB可用的时候发送过来，而non－persistent方式的消息将被丢弃。  
  
  
91、Servlet执行时一般实现哪几个方法？  
public void init(ServletConfig config)  
public ServletConfig getServletConfig()  
public String getServletInfo()  
public void service(ServletRequest request,ServletResponse response)  
public void destroy()  
92、j2ee常用的设计模式？说明工厂模式。  
Java中的23种设计模式：  
Factory（工厂模式）， Builder（建造模式）， Factory Method（工厂方法模式），  
Prototype（原始模型模式），Singleton（单例模式）， Facade（门面模式），  
Adapter（适配器模式）， Bridge（桥梁模式）， Composite（合成模式），  
Decorator（装饰模式）， Flyweight（享元模式）， Proxy（代理模式），  
Command（命令模式）， Interpreter（解释器模式）， Visitor（访问者模式），  
Iterator（迭代子模式）， Mediator（调停者模式）， Memento（备忘录模式），  
Observer（观察者模式）， State（状态模式）， Strategy（策略模式），  
Template Method（模板方法模式）， Chain Of Responsibleity（责任链模式）  
工厂模式：工厂模式是一种经常被使用到的模式，根据工厂模式实现的类可以根据提供的数据生成一组类中某一个类的实例，通常这一组类有一个公共的抽象父类并且实现了相同的方法，但是这些方法针对不同的数据进行了不同的操作。首先需要定义一个基类，该类的子类通过不同的方法实现了基类中的方法。然后需要定义一个工厂类，工厂类可以根据条件生成不同的子类实例。当得到子类的实例后，开发人员可以调用基类中的方法而不必考虑到底返回的是哪一个子类的实例。  
93、EJB需直接实现它的业务接口或Home接口吗，请简述理由。  
远程接口和Home接口不需要直接实现，他们的实现代码是由服务器产生的，程序运行中对应实现类会作为对应接口类型的实例被使用。  
94、排序都有哪几种方法？请列举。用JAVA实现一个快速排序。  
排序的方法有：插入排序（直接插入排序、希尔排序），交换排序（冒泡排序、快速排序），选择排序（直接选择排序、堆排序），归并排序，分配排序（箱排序、基数排序）  
快速排序的伪代码。  
/ /使用快速排序方法对a[ 0 :n- 1 ]排序  
从a[ 0 :n- 1 ]中选择一个元素作为m i d d l e，该元素为支点  
把余下的元素分割为两段left 和r i g h t，使得l e f t中的元素都小于等于支点，而right 中的元素都大于等于支点  
递归地使用快速排序方法对left 进行排序  
递归地使用快速排序方法对right 进行排序  
所得结果为l e f t + m i d d l e + r i g h t  
95、请对以下在J2EE中常用的名词进行解释(或简单描述)  
web容器：给处于其中的应用程序组件（JSP，SERVLET）提供一个环境，使JSP,SERVLET直接更容器中的环境变量接口交互，不必关注其它系统问题。主要有WEB服务器来实现。例如：TOMCAT,WEBLOGIC,WEBSPHERE等。该容器提供的接口严格遵守J2EE规范中的WEB APPLICATION 标准。我们把遵守以上标准的WEB服务器就叫做J2EE中的WEB容器。  
EJB容器：Enterprise java bean 容器。更具有行业领域特色。他提供给运行在其中的组件EJB各种管理功能。只要满足J2EE规范的EJB放入该容器，马上就会被容器进行高效率的管理。并且可以通过现成的接口来获得系统级别的服务。例如邮件服务、事务管理。  
JNDI：（Java Naming & Directory Interface）JAVA命名目录服务。主要提供的功能是：提供一个目录系统，让其它各地的应用程序在其上面留下自己的索引，从而满足快速查找和定位分布式应用程序的功能。  
JMS：（Java Message Service）JAVA消息服务。主要实现各个应用程序之间的通讯。包括点对点和广播。  
JTA：（Java Transaction API）JAVA事务服务。提供各种分布式事务服务。应用程序只需调用其提供的接口即可。  
JAF：（Java Action FrameWork）JAVA安全认证框架。提供一些安全控制方面的框架。让开发者通过各种部署和自定义实现自己的个性安全控制策略。  
RMI/IIOP:（Remote Method Invocation /internet对象请求中介协议）他们主要用于通过远程调用服务。例如，远程有一台计算机上运行一个程序，它提供股票分析服务，我们可以在本地计算机上实现对其直接调用。当然这是要通过一定的规范才能在异构的系统之间进行通信。RMI是JAVA特有的。  
96、JAVA语言如何进行异常处理，关键字：throws,throw,try,catch,finally分别代表什么意义？在try块中可以抛出异常吗？  
Java通过面向对象的方法进行异常处理，把各种不同的异常进行分类，并提供了良好的接口。在Java中，每个异常都是一个对象，它是Throwable类或其它子类的实例。当一个方法出现异常后便抛出一个异常对象，该对象中包含有异常信息，调用这个对象的方法可以捕获到这个异常并进行处理。Java的异常处理是通过5个关键词来实现的：try、catch、throw、throws和finally。一般情况下是用try来执行一段程序，如果出现异常，系统会抛出（throws）一个异常，这时候你可以通过它的类型来捕捉（catch）它，或最后（finally）由缺省处理器来处理。  
用try来指定一块预防所有“异常”的程序。紧跟在try程序后面，应包含一个catch子句来指定你想要捕捉的“异常”的类型。  
throw语句用来明确地抛出一个“异常”。  
throws用来标明一个成员函数可能抛出的各种“异常”。  
Finally为确保一段代码不管发生什么“异常”都被执行一段代码。  
可以在一个成员函数调用的外面写一个try语句，在这个成员函数内部写另一个try语句保护其他代码。每当遇到一个try语句，“异常”的框架就放到堆栈上面，直到所有的try语句都完成。如果下一级的try语句没有对某种“异常”进行处理，堆栈就会展开，直到遇到有处理这种“异常”的try语句。  
97、一个“.java”源文件中是否可以包括多个类（不是内部类）？有什么限制？  
可以。必须只有一个类名与文件名相同。  
98、MVC的各个部分都有那些技术来实现?如何实现?   
MVC是Model－View－Controller的简写。"Model" 代表的是应用的业务逻辑（通过JavaBean，EJB组件实现）， "View" 是应用的表示面（由JSP页面产生），"Controller" 是提供应用的处理过程控制（一般是一个Servlet），通过这种设计模型把应用逻辑，处理过程和显示逻辑分成不同的组件实现。这些组件可以进行交互和重用。  
99、java中有几种方法可以实现一个线程？用什么关键字修饰同步方法? stop()和suspend()方法为何不推荐使用？  
有两种实现方法，分别是继承Thread类与实现Runnable接口  
用synchronized关键字修饰同步方法  
反对使用stop()，是因为它不安全。它会解除由线程获取的所有锁定，而且如果对象处于一种不连贯状态，那么其他线程能在那种状态下检查和修改它们。结果很难检查出真正的问题所在。suspend()方法容易发生死锁。调用suspend()的时候，目标线程会停下来，但却仍然持有在这之前获得的锁定。此时，其他任何线程都不能访问锁定的资源，除非被“挂起”的线程恢复运行。对任何线程来说，如果它们想恢复目标线程，同时又试图使用任何一个锁定的资源，就会造成死锁。所以不应该使用suspend()，而应在自己的Thread类中置入一个标志，指出线程应该活动还是挂起。若标志指出线程应该挂起，便用wait()命其进入等待状态。若标志指出线程应当恢复，则用一个notify()重新启动线程。  
100、java中有几种类型的流？JDK为每种类型的流提供了一些抽象类以供继承，请说出他们分别是哪些类？  
字节流，字符流。字节流继承于InputStream OutputStream，字符流继承于InputStreamReader OutputStreamWriter。在java.io包中还有许多其他的流，主要是为了提高性能和使用方便。  
101、java中会存在内存泄漏吗，请简单描述。  
会。如：int i,i2; return (i-i2); //when i为足够大的正数,i2为足够大的负数。结果会造成溢位，导致错误。  
102、java中实现多态的机制是什么？  
方法的重写Overriding和重载Overloading是Java多态性的不同表现。重写Overriding是父类与子类之间多态性的一种表现，重载Overloading是一个类中多态性的一种表现。  
103、垃圾回收器的基本原理是什么？垃圾回收器可以马上回收内存吗？有什么办法主动通知虚拟机进行垃圾回收？  
对于GC来说，当程序员创建对象时，GC就开始监控这个对象的地址、大小以及使用情况。通常，GC采用有向图的方式记录和管理堆(heap)中的所有对象。通过这种方式确定哪些对象是"可达的"，哪些对象是"不可达的"。当GC确定一些对象为"不可达"时，GC就有责任回收这些内存空间。可以。程序员可以手动执行System.gc()，通知GC运行，但是Java语言规范并不保证GC一定会执行。  
104、静态变量和实例变量的区别？  
static i = 10; //常量  
class A a; a.i =10;//可变  
105、什么是java序列化，如何实现java序列化？  
序列化就是一种用来处理对象流的机制，所谓对象流也就是将对象的内容进行流化。可以对流化后的对象进行读写操作，也可将流化后的对象传输于网络之间。序列化是为了解决在对对象流进行读写操作时所引发的问题。  
序列化的实现：将需要被序列化的类实现Serializable接口，该接口没有需要实现的方法，implements Serializable只是为了标注该对象是可被序列化的，然后使用一个输出流(如：FileOutputStream)来构造一个ObjectOutputStream(对象流)对象，接着，使用ObjectOutputStream对象的writeObject(Object obj)方法就可以将参数为obj的对象写出(即保存其状态)，要恢复的话则用输入流。  
106、是否可以从一个static方法内部发出对非static方法的调用？  
不可以,如果其中包含对象的method()；不能保证对象初始化.  
107、写clone()方法时，通常都有一行代码，是什么？  
Clone 有缺省行为，super.clone();他负责产生正确大小的空间，并逐位复制。  
108、在JAVA中，如何跳出当前的多重嵌套循环？  
用break; return 方法。  
109、List、Map、Set三个接口，存取元素时，各有什么特点？  
List 以特定次序来持有元素，可有重复元素。Set 无法拥有重复元素,内部排序。Map 保存key-value值，value可多值。  
110、J2EE是什么？  
J2EE是Sun公司提出的多层(multi-diered),分布式(distributed),基于组件(component-base)的企业级应用模型(enterpriese application model).在这样的一个应用系统中，可按照功能划分为不同的组件，这些组件又可在不同计算机上，并且处于相应的层次(tier)中。所属层次包括客户层(clietn tier)组件,web层和组件,Business层和组件,企业信息系统(EIS)层。  
111、UML方面   
标准建模语言UML。用例图,静态图(包括类图、对象图和包图),行为图,交互图(顺序图,合作图),实现图。  
112、说出一些常用的类，包，接口，请各举5个  
常用的类：BufferedReader BufferedWriter FileReader FileWirter String Integer  
常用的包：java.lang java.awt java.io java.util java.sql  
常用的接口：Remote List Map Document NodeList   
113、开发中都用到了那些设计模式?用在什么场合?   
每个模式都描述了一个在我们的环境中不断出现的问题，然后描述了该问题的解决方案的核心。通过这种方式，你可以无数次地使用那些已有的解决方案，无需在重复相同的工作。主要用到了MVC的设计模式。用来开发JSP/Servlet或者J2EE的相关应用。简单工厂模式等。  
114、jsp有哪些动作?作用分别是什么?   
JSP共有以下6种基本动作 jsp:include：在页面被请求的时候引入一个文件。 jsp:useBean：寻找或者实例化一个JavaBean。 jsp:setProperty：设置JavaBean的属性。 jsp:getProperty：输出某个JavaBean的属性。 jsp:forward：把请求转到一个新的页面。 jsp:plugin：根据浏览器类型为Java插件生成OBJECT或EMBED标记。  
115、Anonymous Inner Class (匿名内部类) 是否可以extends(继承)其它类，是否可以implements(实现)interface(接口)?   
可以继承其他类或完成其他接口，在swing编程中常用此方式。  
116、应用服务器与WEB SERVER的区别？  
应用服务器：Weblogic、Tomcat、Jboss  
WEB SERVER：IIS、 Apache  
117、BS与CS的联系与区别。  
C/S是Client/Server的缩写。服务器通常采用高性能的PC、工作站或小型机，并采用大型数据库系统，如Oracle、Sybase、Informix或 SQL Server。客户端需要安装专用的客户端软件。  
B/Ｓ是Brower/Server的缩写，客户机上只要安装一个浏览器（Browser），如Netscape Navigator或Internet Explorer，服务器安装Oracle、Sybase、Informix或 SQL Server等数据库。在这种结构下，用户界面完全通过WWW浏览器实现，一部分事务逻辑在前端实现，但是主要事务逻辑在服务器端实现。浏览器通过Ｗeb Server 同数据库进行数据交互。  
C/S 与 B/S 区别：   
１．硬件环境不同:   
　　C/S 一般建立在专用的网络上, 小范围里的网络环境, 局域网之间再通过专门服务器提供连接和数据交换服务.  
　　B/S 建立在广域网之上的, 不必是专门的网络硬件环境,例与电话上网, 租用设备. 信息自己管理. 有比C/S更强的适应范围, 一般只要有操作系统和浏览器就行   
２．对安全要求不同   
　　C/S 一般面向相对固定的用户群, 对信息安全的控制能力很强. 一般高度机密的信息系统采用C/S 结构适宜. 可以通过B/S发布部分可公开信息.  
　　B/S 建立在广域网之上, 对安全的控制能力相对弱, 可能面向不可知的用户。  
３．对程序架构不同   
　　C/S 程序可以更加注重流程, 可以对权限多层次校验, 对系统运行速度可以较少考虑.  
　　B/S 对安全以及访问速度的多重的考虑, 建立在需要更加优化的基础之上. 比C/S有更高的要求 B/S结构的程序架构是发展的趋势, 从MS的.Net系列的BizTalk 2000 Exchange 2000等, 全面支持网络的构件搭建的系统. SUN 和IBM推的JavaBean 构件技术等,使 B/S更加成熟.   
４．软件重用不同   
　　C/S 程序可以不可避免的整体性考虑, 构件的重用性不如在B/S要求下的构件的重用性好.  
　　B/S 对的多重结构,要求构件相对独立的功能. 能够相对较好的重用.就入买来的餐桌可以再利用,而不是做在墙上的石头桌子   
５．系统维护不同   
　　C/S 程序由于整体性, 必须整体考察, 处理出现的问题以及系统升级. 升级难. 可能是再做一个全新的系统  
　　B/S 构件组成,方面构件个别的更换,实现系统的无缝升级. 系统维护开销减到最小.用户从网上自己下载安装就可以实现升级.   
６．处理问题不同   
　　C/S 程序可以处理用户面固定, 并且在相同区域, 安全要求高需求, 与操作系统相关. 应该都是相同的系统  
　　B/S 建立在广域网上, 面向不同的用户群, 分散地域, 这是C/S无法作到的. 与操作系统平台关系最小.   
７．用户接口不同   
　　C/S 多是建立的Window平台上,表现方法有限,对程序员普遍要求较高  
　　B/S 建立在浏览器上, 有更加丰富和生动的表现方式与用户交流. 并且大部分难度减低,减低开发成本.   
８．信息流不同   
　　C/S 程序一般是典型的中央集权的机械式处理, 交互性相对低  
　　B/S 信息流向可变化, B-B B-C B-G等信息、流向的变化, 更像交易中心。  
118、LINUX下线程，GDI类的解释。  
LINUX实现的就是基于核心轻量级进程的"一对一"线程模型，一个线程实体对应一个核心轻量级进程，而线程之间的管理在核外函数库中实现。   
GDI类为图像设备编程接口类库。  
119、STRUTS的应用(如STRUTS架构)   
Struts是采用Java Servlet/JavaServer Pages技术，开发Web应用程序的开放源码的framework。 采用Struts能开发出基于MVC(Model-View-Controller)设计模式的应用构架。 Struts有如下的主要功能： 一.包含一个controller servlet，能将用户的请求发送到相应的Action对象。 二.JSP自由tag库，并且在controller servlet中提供关联支持，帮助开发员创建交互式表单应用。 三.提供了一系列实用对象：XML处理、通过Java reflection APIs自动处理JavaBeans属性、国际化的提示和消息。  
120、Jdo是什么?   
JDO是Java对象持久化的新的规范，为java data object的简称,也是一个用于存取某种数据仓库中的对象的标准化API。JDO提供了透明的对象存储，因此对开发人员来说，存储数据对象完全不需要额外的代码（如JDBC API的使用）。这些繁琐的例行工作已经转移到JDO产品提供商身上，使开发人员解脱出来，从而集中时间和精力在业务逻辑上。另外，JDO很灵活，因为它可以在任何数据底层上运行。JDBC只是面向关系数据库（RDBMS）JDO更通用，提供到任何数据底层的存储功能，比如关系数据库、文件、XML以及对象数据库（ODBMS）等等，使得应用可移植性更强。  
  
  
121、内部类可以引用他包含类的成员吗？有没有什么限制？  
一个内部类对象可以访问创建它的外部类对象的内容  
122、WEB SERVICE名词解释。JSWDL开发包的介绍。JAXP、JAXM的解释。SOAP、UDDI,WSDL解释。   
Web ServiceWeb Service是基于网络的、分布式的模块化组件，它执行特定的任务，遵守具体的技术规范，这些规范使得Web Service能与其他兼容的组件进行互操作。  
JAXP(Java API for XML Parsing) 定义了在Java中使用DOM, SAX, XSLT的通用的接口。这样在你的程序中你只要使用这些通用的接口，当你需要改变具体的实现时候也不需要修改代码。  
JAXM(Java API for XML Messaging) 是为SOAP通信提供访问方法和传输机制的API。  
WSDL是一种 XML 格式，用于将网络服务描述为一组端点，这些端点对包含面向文档信息或面向过程信息的消息进行操作。这种格式首先对操作和消息进行抽象描述，然后将其绑定到具体的网络协议和消息格式上以定义端点。相关的具体端点即组合成为抽象端点（服务）。  
SOAP即简单对象访问协议(Simple Object Access Protocol)，它是用于交换XML编码信息的轻量级协议。   
UDDI 的目的是为电子商务建立标准；UDDI是一套基于Web的、分布式的、为Web Service提供的、信息注册中心的实现标准规范，同时也包含一组使企业能将自身提供的Web Service注册，以使别的企业能够发现的访问协议的实现标准。  
  
  
JAVA代码查错  
1.  
abstract class Name {  
private String name;  
public abstract boolean isStupidName(String name) {}  
}  
大侠们，这有何错误?  
答案: 错。abstract method必须以分号结尾，且不带花括号。  
2.  
public class Something {  
void doSomething () {  
private String s = "";  
int l = s.length();  
}  
}  
有错吗?  
答案: 错。局部变量前不能放置任何访问修饰符 (private，public，和protected)。final可以用来修饰局部变量  
(final如同abstract和strictfp，都是非访问修饰符，strictfp只能修饰class和method而非variable)。  
3.  
abstract class Something {  
private abstract String doSomething ();  
}  
这好像没什么错吧?  
答案: 错。abstract的methods不能以private修饰。abstract的methods就是让子类implement(实现)具体细节的，怎么可以用private把abstract  
method封锁起来呢? (同理，abstract method前不能加final)。  
4.  
public class Something {  
public int addOne(final int x) {  
return ++x;  
}  
}  
这个比较明显。  
答案: 错。int x被修饰成final，意味着x不能在addOne method中被修改。  
5.  
public class Something {  
public static void main(String[] args) {  
Other o = new Other();  
new Something().addOne(o);  
}  
public void addOne(final Other o) {  
o.i++;  
}  
}  
class Other {  
public int i;  
}  
和上面的很相似，都是关于final的问题，这有错吗?  
答案: 正确。在addOne method中，参数o被修饰成final。如果在addOne method里我们修改了o的reference  
(比如: o = new Other();)，那么如同上例这题也是错的。但这里修改的是o的member vairable  
(成员变量)，而o的reference并没有改变。  
6.  
class Something {  
int i;  
public void doSomething() {  
System.out.println("i = " + i);  
}  
}   
有什么错呢? 看不出来啊。  
答案: 正确。输出的是"i = 0"。int i属於instant variable (实例变量，或叫成员变量)。instant variable有default value。int的default value是0。  
7.  
class Something {  
final int i;  
public void doSomething() {  
System.out.println("i = " + i);  
}  
}  
和上面一题只有一个地方不同，就是多了一个final。这难道就错了吗?  
答案: 错。final int i是个final的instant variable (实例变量，或叫成员变量)。final的instant variable没有default value，必须在constructor (构造器)结束之前被赋予一个明确的值。可以修改为"final int i = 0;"。  
8.  
public class Something {  
public static void main(String[] args) {  
Something s = new Something();  
System.out.println("s.doSomething() returns " + doSomething());  
}  
public String doSomething() {  
return "Do something ...";  
}  
}  
看上去很完美。  
答案: 错。看上去在main里call doSomething没有什么问题，毕竟两个methods都在同一个class里。但仔细看，main是static的。static method不能直接call non-static methods。可改成"System.out.println("s.doSomething() returns " + s.doSomething());"。同理，static method不能访问non-static instant variable。  
9.  
此处，Something类的文件名叫OtherThing.java  
class Something {  
private static void main(String[] something\_to\_do) {   
System.out.println("Do something ...");  
}  
}  
这个好像很明显。  
答案: 正确。从来没有人说过Java的Class名字必须和其文件名相同。但public class的名字必须和文件名相同。  
10．  
interface A{  
int x = 0;  
}  
class B{  
int x =1;  
}  
class C extends B implements A {  
public void pX(){  
System.out.println(x);  
}  
public static void main(String[] args) {  
new C().pX();  
}  
}  
答案：错误。在编译时会发生错误(错误描述不同的JVM有不同的信息，意思就是未明确的x调用，两个x都匹配（就象在同时import java.util和java.sql两个包时直接声明Date一样）。对于父类的变量,可以用super.x来明确，而接口的属性默认隐含为 public static final.所以可以通过A.x来明确。  
11.  
interface Playable {  
void play();  
}  
interface Bounceable {  
void play();  
}  
interface Rollable extends Playable, Bounceable {  
Ball ball = new Ball("PingPang");  
}  
class Ball implements Rollable {  
private String name;  
public String getName() {  
return name;  
}  
public Ball(String name) {  
this.name = name;   
}  
public void play() {  
ball = new Ball("Football");  
System.out.println(ball.getName());  
}  
}  
这个错误不容易发现。  
答案: 错。"interface Rollable extends Playable, Bounceable"没有问题。interface可继承多个interfaces，所以这里没错。问题出在interface Rollable里的"Ball ball = new Ball("PingPang");"。任何在interface里声明的interface variable (接口变量，也可称成员变量)，默认为public static final。也就是说"Ball ball = new Ball("PingPang");"实际上是"public static final Ball ball = new Ball("PingPang");"。在Ball类的Play()方法中，"ball = new Ball("Football");"改变了ball的reference，而这里的ball来自Rollable interface，Rollable interface里的ball是public static final的，final的object是不能被改变reference的。因此编译器将在"ball = new Ball("Football");"这里显示有错。  
JAVA编程题  
1．现在输入n个数字，以逗号，分开；然后可选择升或者降序排序；按提交键就在另一页面显示按什么排序，结果为，提供reset  
import java.util.\*;  
public class bycomma{  
public static String[] splitStringByComma(String source){  
if(source==null||source.trim().equals(""))  
return null;  
StringTokenizer commaToker = new StringTokenizer(source,",");  
String[] result = new String[commaToker.countTokens()];  
int i=0;  
while(commaToker.hasMoreTokens()){  
result[i] = commaToker.nextToken();  
i++;  
}  
return result;  
}  
public static void main(String args[]){  
String[] s = splitStringByComma("5,8,7,4,3,9,1");  
int[] ii = new int[s.length];  
for(int i = 0;i<s.length;i++){  
ii[i] =Integer.parseInt(s[i]);  
}  
Arrays.sort(ii);  
//asc  
for(int i=0;i<s.length;i++){  
System.out.println(ii[i]);  
}  
//desc  
for(int i=(s.length-1);i>=0;i--){  
System.out.println(ii[i]);  
}  
}  
}  
2．金额转换，阿拉伯数字的金额转换成中国传统的形式如：（￥1011）－>（一千零一拾一元整）输出。  
package test.format;  
import java.text.NumberFormat;  
import java.util.HashMap;  
public class SimpleMoneyFormat {  
public static final String EMPTY = "";  
public static final String ZERO = "零";  
public static final String ONE = "壹";  
public static final String TWO = "贰";  
public static final String THREE = "叁";  
public static final String FOUR = "肆";  
public static final String FIVE = "伍";  
public static final String SIX = "陆";  
public static final String SEVEN = "柒";  
public static final String EIGHT = "捌";  
public static final String NINE = "玖";  
public static final String TEN = "拾";  
public static final String HUNDRED = "佰";  
public static final String THOUSAND = "仟";  
public static final String TEN\_THOUSAND = "万";  
public static final String HUNDRED\_MILLION = "亿";  
public static final String YUAN = "元";  
public static final String JIAO = "角";  
public static final String FEN = "分";  
public static final String DOT = ".";  
  
  
private static SimpleMoneyFormat formatter = null;  
private HashMap chineseNumberMap = new HashMap();  
private HashMap chineseMoneyPattern = new HashMap();  
private NumberFormat numberFormat = NumberFormat.getInstance();  
  
  
private SimpleMoneyFormat() {  
numberFormat.setMaximumFractionDigits(4);  
numberFormat.setMinimumFractionDigits(2);  
numberFormat.setGroupingUsed(false);  
  
  
chineseNumberMap.put("0", ZERO);  
chineseNumberMap.put("1", ONE);  
chineseNumberMap.put("2", TWO);  
chineseNumberMap.put("3", THREE);  
chineseNumberMap.put("4", FOUR);  
chineseNumberMap.put("5", FIVE);  
chineseNumberMap.put("6", SIX);  
chineseNumberMap.put("7", SEVEN);  
chineseNumberMap.put("8", EIGHT);  
chineseNumberMap.put("9", NINE);  
chineseNumberMap.put(DOT, DOT);  
  
  
chineseMoneyPattern.put("1", TEN);  
chineseMoneyPattern.put("2", HUNDRED);  
chineseMoneyPattern.put("3", THOUSAND);  
chineseMoneyPattern.put("4", TEN\_THOUSAND);  
chineseMoneyPattern.put("5", TEN);  
chineseMoneyPattern.put("6", HUNDRED);  
chineseMoneyPattern.put("7", THOUSAND);  
chineseMoneyPattern.put("8", HUNDRED\_MILLION);  
}  
  
  
public static SimpleMoneyFormat getInstance() {  
if (formatter == null)  
formatter = new SimpleMoneyFormat();  
return formatter;  
}  
  
  
public String format(String moneyStr) {  
checkPrecision(moneyStr);  
String result;  
result = convertToChineseNumber(moneyStr);  
result = addUnitsToChineseMoneyString(result);  
return result;  
}  
  
  
public String format(double moneyDouble) {  
return format(numberFormat.format(moneyDouble));  
}  
  
  
public String format(int moneyInt) {  
return format(numberFormat.format(moneyInt));  
}  
  
  
public String format(long moneyLong) {  
return format(numberFormat.format(moneyLong));  
}  
  
  
public String format(Number moneyNum) {  
return format(numberFormat.format(moneyNum));  
}  
  
  
private String convertToChineseNumber(String moneyStr) {  
String result;  
StringBuffer cMoneyStringBuffer = new StringBuffer();  
for (int i = 0; i < moneyStr.length(); i++) {  
cMoneyStringBuffer.append(chineseNumberMap.get(moneyStr.substring(i, i + 1)));  
}  
//拾佰仟万亿等都是汉字里面才有的单位，加上它们  
int indexOfDot = cMoneyStringBuffer.indexOf(DOT);  
int moneyPatternCursor = 1;  
for (int i = indexOfDot - 1; i > 0; i--) {  
cMoneyStringBuffer.insert(i, chineseMoneyPattern.get(EMPTY + moneyPatternCursor));  
moneyPatternCursor = moneyPatternCursor == 8 ? 1 : moneyPatternCursor + 1;  
}  
  
  
String fractionPart = cMoneyStringBuffer.substring(cMoneyStringBuffer.indexOf("."));  
cMoneyStringBuffer.delete(cMoneyStringBuffer.indexOf("."), cMoneyStringBuffer.length());  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零拾") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零拾"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零拾") + 2, ZERO);  
}  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零佰") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零佰"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零佰") + 2, ZERO);  
}  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零仟") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零仟"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零仟") + 2, ZERO);  
}  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零万") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零万"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零万") + 2, TEN\_THOUSAND);  
}  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零亿") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零亿"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零亿") + 2, HUNDRED\_MILLION);  
}  
while (cMoneyStringBuffer.indexOf("零零") != -1) {  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零零"), cMoneyStringBuffer.indexOf("零零") + 2, ZERO);  
}  
if (cMoneyStringBuffer.lastIndexOf(ZERO) == cMoneyStringBuffer.length() - 1)  
cMoneyStringBuffer.delete(cMoneyStringBuffer.length() - 1, cMoneyStringBuffer.length());  
cMoneyStringBuffer.append(fractionPart);  
  
  
result = cMoneyStringBuffer.toString();  
return result;  
}  
  
  
  
  
private String addUnitsToChineseMoneyString(String moneyStr) {  
String result;  
StringBuffer cMoneyStringBuffer = new StringBuffer(moneyStr);  
int indexOfDot = cMoneyStringBuffer.indexOf(DOT);  
cMoneyStringBuffer.replace(indexOfDot, indexOfDot + 1, YUAN);  
cMoneyStringBuffer.insert(cMoneyStringBuffer.length() - 1, JIAO);  
cMoneyStringBuffer.insert(cMoneyStringBuffer.length(), FEN);  
if (cMoneyStringBuffer.indexOf("零角零分") != -1)//没有零头，加整  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零角零分"), cMoneyStringBuffer.length(), "整");  
else  
if (cMoneyStringBuffer.indexOf("零分") != -1)//没有零分，加整  
cMoneyStringBuffer.replace(cMoneyStringBuffer.indexOf("零分"), cMoneyStringBuffer.length(), "整");  
else {  
if(cMoneyStringBuffer.indexOf("零角")!=-1)  
cMoneyStringBuffer.delete(cMoneyStringBuffer.indexOf("零角"),cMoneyStringBuffer.indexOf("零角")+2);  
// tmpBuffer.append("整");  
}  
result = cMoneyStringBuffer.toString();  
return result;  
}  
  
  
private void checkPrecision(String moneyStr) {  
int fractionDigits = moneyStr.length() - moneyStr.indexOf(DOT) - 1;  
if (fractionDigits > 2)  
throw new RuntimeException("金额" + moneyStr + "的小数位多于两位。"); //精度不能比分低  
}  
  
  
public static void main(String args[]) {  
System.out.println(getInstance().format(new Double(10010001.01)));  
}  
}  
3、继承时候类的执行顺序问题,一般都是选择题,问你将会打印出什么?   
答:父类：   
package test;   
public class FatherClass {   
public FatherClass() {   
System.out.println("FatherClass Create");   
}   
}   
子类:   
package test;   
import test.FatherClass;   
public class ChildClass extends FatherClass {   
public ChildClass() {   
System.out.println("ChildClass Create");   
}   
public static void main(String[] args) {   
FatherClass fc = new FatherClass();   
ChildClass cc = new ChildClass();   
}   
}   
输出结果：   
C:>java test.ChildClass   
FatherClass Create   
FatherClass Create   
ChildClass Create   
4、内部类的实现方式?   
答：示例代码如下：   
package test;   
public class OuterClass {   
private class InterClass {   
public InterClass() {   
System.out.println("InterClass Create");   
}   
}   
public OuterClass() {   
InterClass ic = new InterClass();   
System.out.println("OuterClass Create");   
}   
public static void main(String[] args) {   
OuterClass oc = new OuterClass();   
}   
}   
输出结果:   
C:>java test/OuterClass   
InterClass Create   
OuterClass Create   
再一个例题：   
public class OuterClass {   
private double d1 = 1.0;   
//insert code here   
}   
You need to insert an inner class declaration at line 3. Which two inner class declarations are   
valid?(Choose two.)   
A. class InnerOne{   
public static double methoda() {return d1;}   
}   
B. public class InnerOne{   
static double methoda() {return d1;}   
}   
C. private class InnerOne{   
double methoda() {return d1;}   
}   
D. static class InnerOne{   
protected double methoda() {return d1;}   
}   
E. abstract class InnerOne{   
public abstract double methoda();   
}   
说明如下：   
一.静态内部类可以有静态成员，而非静态内部类则不能有静态成员。 故 A、B 错   
二.静态内部类的非静态成员可以访问外部类的静态变量，而不可访问外部类的非静态变量；return d1 出错。故 D 错   
三.非静态内部类的非静态成员可以访问外部类的非静态变量。 故 C 正确   
四.答案为C、E   
5、Java 的通信编程，编程题(或问答)，用JAVA SOCKET编程，读服务器几个字符，再写入本地显示？   
答:Server端程序:   
package test;   
import java.net.\*;   
import java.io.\*;   
public class Server {   
private ServerSocket ss;   
private Socket socket;   
private BufferedReader in;   
private PrintWriter out;   
public Server() {   
try {   
ss=new ServerSocket(10000);   
while(true) {   
socket = ss.accept();   
String RemoteIP = socket.getInetAddress().getHostAddress();   
String RemotePort = ":"+socket.getLocalPort();   
System.out.println("A client come in!IP:"+Remo  
   
  
  
###############################################################################################  
###【第二部分：难度比较大】###  
###############################################################################################  
某公司Java面试题及部分解答（难度较大）  
1。请大概描述一下Vector和ArrayList的区别，Hashtable和HashMap的区别。(5)   
  
  
2。请问你在什么情况下会在你的JAVA代码中使用可序列化？(5)   
为什么放到HttpSession中的对象必须要是可序列化的？(5)   
  
  
3。为什么在重写了equals()方法之后也必须重写hashCode()方法？(10)   
  
  
4。sleep()和wait()有什么区别？(10)   
  
  
5。编程题：用最有效率的方法算出2乘以17等于多少？(5)   
  
  
6。JAVA是不是没有内存泄漏问题？看下面的代码片段，并指出这些代码隐藏的问题。(10)   
Object[] elements = new Object[10];   
int size;   
...  
  
  
public Object pop() {   
if (size == 0)   
return null;   
Object o = elements[--size];   
return o;   
}   
  
  
7。请阐述一下你对JAVA多线程中“锁”的概念的理解。(10)   
  
  
8。所有的递归实现都可以用循环的方式实现，请描述一下这两种实现方式各自的优劣。   
并举例说明在什么情况下可以使用递归，而在什么情况下只能使用循环而不能使用递归？(5)   
  
  
9。请简要讲一下你对测试驱动开发（TDD）的认识。(10)   
  
  
10。请阐述一下你对“面向接口编程”的理解。(10)   
  
  
11。在J2EE中有一个“容器（Container）”的概念，不管是EJB、PICO还是Spring都有他们   
各自实现的容器，受容器管理的组件会具有有生命周期的特性，请问，为什么需要容器？   
它的好处在哪里？它会带来什么样的问题？(15)   
  
  
12。请阐述一下你对IOC（Inversion of Control）的理解。（可以以PICO和Spring的IOC作为例子说明他们在实现上各自的特点）(10)   
  
  
13。下面的代码在绝大部分时间内都运行得很正常，请问在什么情况下会出现问题？问题的根源在哪里？(10)   
import java.util.LinkedList;   
  
  
public class Stack {   
  
  
LinkedList list = new LinkedList();   
  
  
public synchronized void push(Object x) {   
synchronized(list) {   
list.addLast( x );   
notify();   
}   
}   
  
  
public synchronized Object pop()   
throws Exception {   
synchronized(list) {   
if( list.size() <= 0 ) {   
wait();   
}   
return list.removeLast();   
}   
}   
}   
  
  
  
  
解答：  
。请大概描述一下Vector和ArrayList的区别，Hashtable和HashMap的区别。(5)线程安全与否  
  
  
2。请问你在什么情况下会在你的JAVA代码中使用可序列化？(5)cluster中session复制,缓存persist与reload  
为什么放到HttpSession中的对象必须要是可序列化的？(5)没必须,不过session反序列化过程会导致对象不可用.  
  
  
3。为什么在重写了equals()方法之后也必须重写hashCode()方法？(10)API规范  
  
  
4。sleep()和wait()有什么区别？(10)前者占用CPU,后者空闲CPU  
  
  
5。编程题：用最有效率的方法算出2乘以17等于多少？(5)17>>1  
  
  
6。JAVA是不是没有内存泄漏问题？看下面的代码片段，并指出这些代码隐藏的问题。(10)不是  
...  
...没发现内存泄漏的问题  
  
  
7。请阐述一下你对JAVA多线程中“锁”的概念的理解。(10)同步因子,在某段代码上增加同步因子,那么整个JVM内部只能最多有一个线程执行这段,其余的线程按FIFO方式等待执行.  
  
  
8。所有的递归实现都可以用循环的方式实现，请描述一下这两种实现方式各自的优劣。  
并举例说明在什么情况下可以使用递归，而在什么情况下只能使用循环而不能使用递归？(5)没发现所有的递归都可以用循环实现的,尤其是那种不知道循环重数的递归算法.递归的优点是简炼,抽象性好;循环则更直观.递归一般用于处理一级事务能转化成更简的二级事务的操作.归纳不出二级事务或者二级事务更复杂的情况不能用.  
  
  
9。请简要讲一下你对测试驱动开发（TDD）的认识。(10)不认识  
  
  
10。请阐述一下你对“面向接口编程”的理解。(10)1,利于扩展;2,暴露更少的方法;  
  
  
11。在J2EE中有一个“容器（Container）”的概念，不管是EJB、PICO还是Spring都有他们  
各自实现的容器，受容器管理的组件会具有有生命周期的特性，请问，为什么需要容器？  
它的好处在哪里？它会带来什么样的问题？(15)组件化,框架设计...  
  
  
12。请阐述一下你对IOC（Inversion of Control）的理解。（可以以PICO和Spring的IOC作为例子说明他们在实现上各自的特点）(10)不理解  
  
  
13。下面的代码在绝大部分时间内都运行得很正常，请问在什么情况下会出现问题？问题的根源在哪里？(10)wait和notify使用目的不能达到,wait()的obj,自身不能notify().出题人对wait和notify机制不够理解.  
import java.util.LinkedList;  
  
  
public class Stack {  
  
  
LinkedList list = new LinkedList();  
  
  
public synchronized void push(Object x) {  
synchronized(list) {   
list.addLast( x );  
notify();  
}  
}  
  
  
public synchronized Object pop()  
throws Exception {   
synchronized(list) {   
if( list.size() <= 0 ) {  
wait();  
}  
return list.removeLast();  
}  
}  
}  
  
  
你拿了多少分？  
  
  
  
  
  
  
1。请大概描述一下Vector和ArrayList的区别，Hashtable和HashMap的区别。(5)  
  
  
// thread-safe or unsafe, could contain null values or not  
  
  
2。请问你在什么情况下会在你的JAVA代码中使用可序列化？(5)  
为什么放到HttpSession中的对象必须要是可序列化的？(5)  
  
  
 // save, communicate  
  
  
3。为什么在重写了equals()方法之后也必须重写hashCode()方法？(10)  
  
  
// implementations of dictionaries need hashCode() and equals()  
  
  
4。sleep()和wait()有什么区别？(10)  
  
  
// threads communication: wait() and notifyAll()  
  
  
5。编程题：用最有效率的方法算出2乘以17等于多少？(5)  
  
  
// 2<<4+2  
  
  
6。JAVA是不是没有内存泄漏问题？看下面的代码片段，并指出这些代码隐藏的问题。(10)  
...  
Object[] elements = new Object[10];  
int size;  
...  
public Object pop() {  
if (size == 0)  
return null;  
Object o = elements[--size];  
return o;  
}  
  
  
// elements[size] = null;  
  
  
7。请阐述一下你对JAVA多线程中“锁”的概念的理解。(10)  
  
  
// optimistic lock, pessimistic lock, signal, dead lock, starvation, synchronization  
  
  
8。所有的递归实现都可以用循环的方式实现，请描述一下这两种实现方式各自的优劣。  
并举例说明在什么情况下可以使用递归，而在什么情况下只能使用循环而不能使用递归？(5)  
  
  
// recursive: when you need a stack and stack memory is enough  
// non-recursive: when you need a queue  
  
  
9。请简要讲一下你对测试驱动开发（TDD）的认识。(10)  
  
  
// write unit testing code first  
  
  
10。请阐述一下你对“面向接口编程”的理解。(10)  
  
  
// adapter, listener, bridge, decorator, proxy... patterns  
  
  
11。在J2EE中有一个“容器（Container）”的概念，不管是EJB、PICO还是Spring都有他们  
各自实现的容器，受容器管理的组件会具有有生命周期的特性，请问，为什么需要容器？  
它的好处在哪里？它会带来什么样的问题？(15)  
  
  
// encapsulation  
  
  
12。请阐述一下你对IOC（Inversion of Control）的理解。（可以以PICO和Spring的IOC作为例子说明他们在实现上各自的特点）(10)  
  
  
// reduce classes' dependencies  
  
  
13。下面的代码在绝大部分时间内都运行得很正常，请问在什么情况下会出现问题？问题的根源在哪里？(10)  
import java.util.LinkedList;  
  
  
public class Stack {  
  
  
LinkedList list = new LinkedList();  
  
  
public synchronized void push(Object x) {  
synchronized(list) {  
list.addLast( x );  
notify();  
}  
}  
  
  
public synchronized Object pop()  
throws Exception {  
synchronized(list) {  
if( list.size() <= 0 ) {  
wait();  
}  
return list.removeLast();  
}  
}  
}  
  
  
// dead lock, synchronized on both 'list' and 'this'