

Java程序员面试都问些什么？

1.[Overriding 和 overloading的区别]

这两种方法在编程中会经常用到。被问的可能性非常大。

Overriding主要用在子类要使用父类的一些方法定义。方法名必须相同，方法参数必须相同，返回值类型必须相同。使用这种方法，子类既可以调用父类的方法也可以添加自己个性化的实现。

Overloading主要用在方法这一层次上。具有同样的方法名，不同的参数类型，可能会返回不同的数据类型。

2.[接口和抽象的区别？]

这个问题在面向对象编程里面也是经常被问到的一个问题。

在Java中，无法实现多类继承，所以就引入了接口的概念。接口中，主要是类的声明，没有实现内容。

抽象类中至少要含有一个抽象方法。这个抽象方法只有声明没有实现。抽象类的非抽象方法，需要有实现内容。

3.[说一下访问修饰符]

这也是面向对象编程里面非常重要的一个概念。

private, protected, public。没有修饰符，就是default。

private只能在本类内部访问。

protected在本类和子类中访问。

public在其他类中都可访问。

default在包内可访问。

4.[数组和数组列表的区别？]

两者之间的区别：

一，空间大小：

1,) 数组的空间大小是固定的，空间不够时也不能再次申请，所以需要事前确定合适的空间大小。

2,) ArrayList的空间是动态增长的，如果空间不够，它会创建一个空间比原空间大一倍的新数组，然后将所有元素复制到新数组中，接着抛弃旧数组。而且，每次添加新的元素的时候都会检查内部数组的空间是否足够。

二，存储内容

1,) Array数组可以包含基本类型和对象类型，

2,) ArrayList却只能包含对象类型。但是需要注意的是：Array数组在存放的时候一定是同种类型的元素。ArrayList就不一定了，因为ArrayList可以存储Object。

三，方法：

ArrayList作为Array的增强版，当然是在方法上比Array更多样化，比如添加全部addAll()、删除全部removeAll()、返回迭代器iterator()等。

适用场景：

如果想要保存一些在整个程序运行期间都会存在而且不变的数据，我们可以将它们放进一个全局数组里，但是如果我们单纯只是想要以数组的形式保存数据，而不对数据进行增加等操作，只是方便我们进行查找的话，那么，我们就选择ArrayList。而且还有一个地方是必须知道的，就是如果我们需要对元素进行频繁的移动或删除，或者是处理的是超大量的数据，那么，使用ArrayList就真的不是一个好的选择，因为它的效率很低，使用数组进行这样的动作就很麻烦，那么，我们可以考虑选择LinkedList。

5.[String, StringBuilder, StringBuffer的区别?]

string不可修改。

string builder可修改，线程不安全的。

string buffer可修改，线程安全的。

6.[HashMap, Hashtable 的区别?]

都是字典类型。

hash map 是线程不安全的。

hash table 是线程安全的。

7.[Set 相关的问题]

Set里面的数据是唯一的。

sorted set是可排序的。

8.[Queue 相关的问题]

priority queue先进先出。

9.[Map相关的问题]

有hash map, linked hash map, tree map.

10.[Tree相关的问题]

主要是二叉树, 搜索二叉树以及平衡二叉树。

二叉树是指只有左边和右边两个节点的结构。

搜索二叉树是指左边的节点永远比右边的节点小。

平衡二叉树是指左边的高度与右边的高度相差不超过1。

这是数据结构相关的问题。

11.[final相关的问题]

final分别用在变量,类和方法上意味着什么。

final用在类上，这样的类无法被继承。

final用在变量上，这样的变量无法被修改。

final用在方法上，这样的方法无法被overriding。

12.[Exception相关的问题]

一共有几种exception?

out of index, io, illegal argument, etc.

他们的区别是什么？在什么时候用？

这样的exception很多。顾名思义，在对应的情况下使用对应的exception。

13.Runtime exception和compile exception有什么区别？

run time exception，是在运行过程中发生的exception。

compile exception，是指在程序编译的时候，报出来的exception。

14.[线程相关的问题]

什么是线程？

线程是进程的一个分支。

15.如何创建线程？

可以使用thread和 handler来创建线程。

16.如何在线程中间传输数据？

可以通过共享数据和线程变量。

17.解释一下yield, wait, notify, notifyAll, sleep

yield是把线程从运行状态，变为可运行状态。

wait是要求线程解锁并放弃运行状态，进入等待队列。

notify是用来从等待队列里面唤醒一个线程。

notifyAll是用来从等待队列里面唤醒所有线程。

sleep是暂停线程的执行。当前线程被唤醒后会进入可运行状态。

18.解释线程的生命状态。

线程的生命状态，新创建，可运行，正在运行，不可运行，终止。

19.如何实现线程的同步？线程同步有什么缺点？

通常使用synchronized 关键字来实现。缺点是降低了程序的执行效率。

20.Volatile是干什么用的？

这个关键字是用来在主内存上定义一个变量。而不是在线程的内存上。主要用来做数据的共享。

21.[序列化是怎么回事]

序列化是指把一个对象写入文件当中。反序列化是指从文件返回一个对象。

如何做序列化和反序列化？

可以使用objectoutputstream写入和读取。