# tcp/ip

1. tcp/ip的三次握手和四次挥手是什么概念，以及状态变化过程？
2. 建立连接需要3次，为什么断开连接需要4次？
3. 三次握手有哪些不安全性？
4. TCP和UDP的区别？TCP是通过什么方式来保证可靠性的
5. tcp四层网络模型和osi七层网络模型分别是什么？以及每一层的作用
6. 什么是滑动窗口协议？它的实现原理是什么？
7. 服务器上TIME\_WAIT状态的连接过多，怎么解决？
8. 什么是NIO、BIO、AIO？他们的区别？
9. 了解过多路复用吗？它是一个什么实现原理？
10. epool和select的区别是什么？

# http

1. http和https的区别
2. 简单说说https是如何保证安全传输的
3. https是不是绝对安全的？有没有办法被破解？
4. http无状态协议，怎么理解无状态协议。如何实现有状态的请求
5. 说说http协议中的302状态码的作用
6. 304缓存原理
7. http协议1.0和http协议1.1的区别
8. 如何保证基于http协议的接口的安全性
9. http协议上传文件，数据如何传输？
10. 说说http协议的优缺点
11. 一次http请求的完整交互流程

# 序列化

1. 什么是序列化，Java是如何实现序列化的
2. 如果一个子类实现了序列化，父类没有实现，那么父类中的成员变量能否被序列化？
3. 你有了解过哪些序列化技术？以及他们之间的差异性？
4. transient是干嘛的？
5. 有什么方法能够绕过transient的机制。这个实现机制的原理是什么？
6. serializable的安全性如何保证？
7. 有没有了解过protobuf，它的序列化实现原理是什么？
8. serialVersionUID的作用是什么？如果我不设置serialVersionUID,有没有问题？