

- 1.问极光推送 JPush 怎么做的 有什么优缺点，要怎么改
- 2.apk 如何瘦身，如何写脚本去掉多余的资源，内存如何优化，性能如何提升
- 3.protobuf 和 json 什么区别 分别适用于什么场景，自己设计一套通讯协议，如果尽量压缩每个 key（我是说模仿 protobuf 前面几个 bit 来表示字段编号，类似 protobuf 的编号，后面 2 个 bit 表示类型，长短整形 string 等 解决大小端问题）
- 4.UI View 渲染流程
- 5.activity 几种启动模式
- 6.view 的 attach detach 是谁触发
- 7.手写一个快排算法
- 8.tcp 三次握手 sack 是什么
- 9.redis 如何存储用户信息，问我热数据是以什么格式存的，问我用过几种类型数据，什么场景用的
- 10.服务器如何实现秒传文件

- 1.问我实习收获，经验
- 2.问我过度绘制怎么解决，问我如何发现内存泄漏
- 3.然后就说项目很牛，开始问我基础的
- 4.问我 final 有哪些用法
- 5.static 哪些用法
- 6.volatile 什么用法
- 7.java 一共就 2 种，值类型和非值类型的理解
- 8.锁有几种
- 9.synchronized 如果加到一个方法，另一个线程想访问类中的其他方法行不行，如果两个方法都加 sync 关键字，又是怎样的访问权限
- 10.public 和默认的 什么关键字都不加有什么区别
- 11.问我对进程、线程、golang 的协程的理解
- 12.android service 和广播的理解
- 13.如果我们的应用关闭了，或者根本没打开过 还怎么收到推送

- 1.是个 boss 面试我的，一上来就问我有没有了解过哪些开源框架，我先说***，然后说*** 的长轮询和轮询的区别，如果一直没消息，服务器一直 hold 住连接占用资源怎么解决的
- 2.让我自己做一个下载库，怎么实现，进度条要以什么形式发送出去
- 3.问我 android 开发时候有没用过什么框架或者什么设计模式，我好像就用过 1 种模式，就是 MVP，问我 P（protocol）是怎么实现的，为什么要用这个模式
- 4.问我其中一个项目（IM 即时通讯）是如何存用户连接的，如果是 tcp/socket 长连接，是如何管理连接的
- 5.问我平常 app 里面 用 http 经常不，tcp 呢
- 6.问我有没有接触过 OpenGL，对他什么理解
- 7.问我希望在哪个城市工作
- 8.问我经不经常用 linux，平时开发用什么系统，linux 异步和同步 i/o 是怎么实现的，实际上就是在问 linux select 、poll 等的原理

- 1.android proguard 了解吗？混淆原理，有什么作用

- 2.android 手势如果左右滑动和上下滑动冲突，如何解决手势冲突
- 3.android 事件分发机制
- 4.java 映射的理解
- 5.android 如何和 cocos 游戏引擎对接，js 代码如何调用 java 某个 activity 里面的某个函数(这里主要是因为我有做一个 android app，我有负责做 android 和 cocos 游戏引擎对接模块)
- 7.apk 瘦身从哪里入手
- 8.对单例和工厂的理解和使用
- 9.手写一个冒泡排序

- 1.有没有看过 android 广播源码，我没看过，然后凭借自己的经验和推测，自己实现了，不过事实上 google 源码差不多也是那样的
- 2.还是问我有看过哪些源码，我说 jdk1.7 1.8 的 HashMap 。。讲到 hashCode 时候，问我源码是怎么做哈西的，讲到红黑树的时候，问我为什么要用红黑树，不用 B 或者 B+ 树
- 3.对 java 锁的理解，我结合 ReenterLock synchronized volatile 分别说一下各自说一下优缺点，什么适用场景
- 4.espresso 测试框架有什么优势，让你测试时候选择他，或者说服我，让团队使用他，还是问我他是怎么截取到网络请求返回的数据，问我有没有看源码，我还是弱弱的回答了没有，这问题把我问住了，没想到问测试框架怎么写，然后他就给我提示，编译前和编译后，如何修改源码方向
- 5.如果每个应用无限发广播，android 本身是如何处理的，我就说广播给他设置优先级，按照优先级，系统广播高，应用广播低，然后他继续问，如果每个应用广播权限都调到最高，这时候怎么解决的？
- 6.对工资的要求
- 7.对工作城市的要求

- 1.redis multi 订阅模式的理解和使用
- 2.mysql 数据库结构？如果有 1: where b=? and a=? 以及 2: where b>? 要如何建立索引，联合索引 a,b 和 b,a 有什么区别
- 3.ios 和 java gc 有哪些方式，分别有什么优缺点，为什么会全局 stop working，如何修改，不让他 stop working
- 4.安卓内存优化
- 5.如何用数组实现一个队列，尽量少扩容（这其实就是一个循环数组重复使用，front end 每次都要%length 就可，最主要是考查边界的判断，是否为空和是否满了，以及满了如何扩容等等）
- 6.如果事务处理一半，读取数据库数据可能有问题，几种解决方法
- 7.一棵树，求拥有最大左右子数路径差的节点，我写了一个从上往下的递归方式，他不大满意，让我再换一种，我就换一种从下往上递归 O(n) 级别的，问我递归最重要的结束条件以及返回值是什么。

- 1.http https ssl 区别，http 有哪些方法，分别有什么区别，如何减少建立连接，有哪几种应用层协议

- 2.java 建立线程池有哪些方法，优缺点分别是什么
- 3.手写一个快排，尽我所能来优化他
- 4.ping 的理解
- 5.如何***，如何自己做一个***，如何连接到国外 ip，如何穿越中***防火墙，输入一个国外网站显示无法访问有几种实现方式
- 6.android localBroadcast 和普通广播的优点在哪儿
- 7.android apk 瘦身
- 8.看过哪些书 分别是讲什么的
- 9.让我多看一些书，系统学习，有些地方有误解
- 10.java 引用类型有几种，默认 weak 弱引用，还有其他的，之前 gc 采用引用计数方式，达到什么目的，那现在是用来干啥的？

- 1.http https ssl 区别，http 有哪些方法，分别有什么区别，如何减少建立连接，有哪几种应用层协议
- 2.java 建立线程池有哪些方法，优缺点分别是什么
- 3.手写一个快排，尽我所能来优化他
- 4.ping 的理解
- 5.如何***，如何自己做一个***，如何连接到国外 ip，如何穿越中***防火墙，输入一个国外网站显示无法访问有几种实现方式
- 6.android localBroadcast 和普通广播的优点在哪儿
- 7.android apk 瘦身
- 8.看过哪些书 分别是讲什么的
- 9.让我多看一些书，系统学习，有些地方有误解
- 10.java 引用类型有几种，默认 weak 弱引用，还有其他的，之前 gc 采用引用计数方式，达到什么目的，那现在是用来干啥的？

- 1.如何做一个消息推送，有什么注意点
- 2.写一个后序遍历

- 1.inten-filter 匹配规则
- 2.activity 启动模式，分别是什么使用场景
- 3.实习做的 APP 遇到的什么问题，如何解决的
- 4.bugly 原理，或者自己做一个闪退日志上传如何做，如何统计
- 5.自己写自动化测试时候测试用例有哪些
- 6.这个 app 里面的游戏是 cocos 引擎做的,java cocos js 如何互相调用
- 7.android 同步 UI 有哪些，分别适合什么场景
- 8.mysql 引擎有几种，有什么最主要区别

- 1.一上来就问我实习做的 APP 遇到的最优挑战性，对我来说最难的是什么，花了多久解决，如何解决的。

2.问我这个 app 做了哪些性能优化，做过的都讲出来

3.问我某个控件是如何封装的

4.让我手写一各 寻找某 2 个点的最小公共父节点，

5.问我 tcp 如何保障可靠连接的，重传机制是什么，时间点如何选择

6.udp 如何实现可靠传输

7.然后他就说我项目经验丰富，底层知识也很牢固，说我们是腾讯软件质量保障部门，进来之后大部分是做白盒测试的，问我是否同意，我委婉说了半天，就是希望去开发，还年轻不想做测试，拒绝了的意思，然后就二面挂了