

一面

项目聊了 20***要问到用的技术栈、中间件

Java 知识:

1. 异常体系设计
2. GC 过程, 调优过程、死锁处理
3. 线程池设计, 线程数量如何配置选择(高低并发、任务执行时间长以及短的各种场景)
4. synchronized 和 lock 的实现, synchronized 底层实现、锁升级

操作系统:

1. 基础知识八股文, 进程、线程的区别, 线程同步、进程通信
2. 常用的 linux 命令

回答有用过 ping、ssh, 由此引发到计算机网络部分, ping、ssh 分别属于哪一层, 实现方式

计算机网络:

1. 三次握手和四次挥手
2. 为什么握手是 3 次, 两次可以吗, 4 次呢

如果 server 端没有收到第三次 ack, 但是收到了 client 端发送的数据, server 端会怎么处理

3. 为什么挥手需要 4 次
4. 介绍一下 tcp, 如何保证可靠传输
5. http 1/1.1/2 的区别

主要回答了连接复用、长连接等方面

6. https 相关问题

算法:

1. 手写单例模式
2. 反转链表 leetcode 206

二面

项目经历聊了大概 20min, 比较关注项目经历中有难度、挑战的事情

算法:

1. 手写无锁队列
2. 遍历二叉树(非递归) leetcode 144

数据库:

1. 索引的实现方式
2. hash、B+、B 树实现的优劣对比(Mysql MongoDB 分别是怎么实现的)
3. 数据库的事务、隔离级别、实现方式

开源社区:

日常工作中有没有参与经历过开源项目，看过什么源码，对该技术的理解
聊到了 redis、kafka; redis 性能高效的原因(重新实现了数据结构、IO 多路复用、多路复现的底层实现 epoll，单线程基于内存)
持久化方式 rdb、aof