

一面

手撕代码 跳台阶(一次跳 1-3 阶, 第 s 阶坏了怎么办?)

JVM 运行时数据区

虚拟机栈的结构

GC 算法

复制算法的具体过程(Eden-Survivor, 对象怎么放)

hashMap 的结构

hashMap 的业务场景, 我没做过什么项目, 不知道运用的业务场景(';¬;)那你就说说什么时候用

hashMap 减少 hash 冲突的处理

JAVA 并发锁机制(volatile synchronized reentrantlock)

volatile 具体怎么实现可见性

synchronized 锁普通方法和锁静态方法的区别

二面

一上来就手撕单例模式(线程安全的懒汉模式的实现, 然后问怎么优化, 双重锁校验, 如果要实现变量可见性, volatile)

线程池相关

核心线程满了线程放哪里?

阻塞队列满了放哪里?

基本线程和阻塞队列都满了放哪里?

拒绝策略有哪些?

几种线程池?

哪些参数不一样?

线程池的阻塞队列为什么不用 ArrayList?

手撕算法

第一个动态规划, 做出来后问我做过没, 我说做过类似的, 他说: 那就换一道, 嘿嘿~我: (';¬;)

第二个有点难, 想出来了 n^2 的方法, 要我优化, 没优化出来