

# Android复习

---

## 1、计算机网络

### 1、tcp/udp相关

1.1 三次握手、各个状态、如果某次握手没收到会怎么样、为什么是三次？

1.2 四次挥手同上

1.3 udp和tcp的区别？各自的使用场景？

1.4 tcp如何确保可靠？

1.5 tcp/udp在网络模型中的哪一层

1.6 七层网络模型、四层网络模型？

### 2、http相关

2.1 http的状态码？分别有什么含义？

2.2 http格式？常用的请求头有哪些？

2.3 get和post的区别？

2.4 http的优缺点？

2.5 http安全吗？https和http的区别？

2.6 https的握手过程？公钥存放在哪里？加密算法有哪些？为什么握手是非对称，传输是对称加密？  
(经常问)

2.7 http的版本有哪些？各自的区别？http2.0的解决了什么问题？

2.8 http2.0多路复用如何实现？http3.0了解吗？

2.9 输入一个url，浏览器的执行流程？dns流程？

2.10 断点续传如何实现？返回什么状态码？

## 2、java基础

## 1、语法基础

1.1 接口和抽象类的区别？接口可以继承吗？

1.2 内部类、静态内部类、匿名内部类的区别？

1.3 Object类有哪些方法？

1.4 泛型相关，什么是泛型擦除？`extend`、`super`有什么用？泛型擦除会导致什么问题，如何解决的？

1.5 四大引用？区别？应用场景？

1.6 线程池相关，线程池的参数？作用？

1.7 HashMap源码相关、线程安全的HashMap怎么实现（三种方式）？

1.8 LinkedList和ArrayList的区别？使用场景？

1.9 锁相关，如何实现线程安全（`synchronized`/`cas`/`lock`）？`synchronized`和`Lock`的区别？`Lock`的实现原理？AQS？

1.10 `synchronized`锁类和锁对象有什么区别？`synchronized`锁升级过程？

1.11 `volatile`了解吗？有什么用？底层如何实现？

1.12 双重校验单例为什么要使用 `volatile`，如果不加的话，哪里会出现问题？

1.13 java线程模型？可见性？原子性？

1.14 `cas` ABA问题？如何解决？

1.15 `sleep`和`wait`的区别？

## 2、jvm相关

2.1 类加载过程？类加载器有哪些？什么是双亲委托？为什么叫双亲委托？双亲委托有什么用？

2.2 jvm模型？哪些区域可能发生oom（除了程序计数器之外都可能）？

2.3 jvm如何判断哪些对象可回收？GCRoots了解吗？哪些对象可以作为GCRoot

2.4 回收算法有哪些？

2.5 jvm分代算法的详细过程？为什么新生代要用复制算法、老年代用标记整理？

2.6 minor gc和full gc的区别？分别发生在什么时候？

## 3、Android基础

### 1、Activity 相关

1.1 Activity生命周期？四种启动模式？区别？使用场景？

1.2 Activity A启动Activity B的生命周期？A一定会执行onStop吗？

1.3 Activity打开Dialog的生命周期变化？

1.4 如果栈内已经有Activity B，singleTask模式下，启动B生命周期如何变化？

1.5 onSaveInstanceState相关

1.6 Activity启动流程？

### 2、其他

2.1 View事件分发(重要)？ACTION\_CANCEL如何产生？如果重写dispatch方法拦截后续事件会怎么样(将会一直处于down状态)？

2.2 Handler源码？如何确保Looper线程唯一？ThreadLocal相关？Handler同步屏障了解吗？Looper为什么是死循环？为什么不会导致ANR？

2.3 假设Handler发送了一个延迟2s的消息，然后调用sleep阻塞主线程5s，问Handler经过多少s收到消息？

2.4 内存泄漏和内存溢出的区别？常见的内存泄漏有哪些？Android里如何检测内存泄漏？

2.5 了解哪些设计模式？Android里用到的设计模式举例？

2.6 MVC、MVP、MVVM的区别

2.7 Android类加载器有哪些？区别？

2.8 Android进程通信？binder原理？binder的好处？AIDL相关？

## 4、框架源码

4.1 LeakCanary如何检测内存泄漏？

4.2 okhttp执行流程？对比其他框架的优缺点？各个拦截器的作用？如何实现连接复用？

4.3 retrofit流程？为什么用它？动态代理？如何解析注解？

4.4 glide相关？缓存原理？如何设计图片加载框架？对比其他框架的优缺点？

4.5 热修复原理？框架对比？MultiDex源码？

4.6 插件化原理？

4.7 rxjava执行流程？ 线程切换？ 背压了解吗？ 如何处理背压？

#####

## 5、性能优化

略

## 6、项目

6.1 crash率？ 用户量？

6.2 做了什么优化？

6.3 有什么难点？ 如何解决？ 觉得哪个项目做得最好？

6.4 监控相关？ 如何制定指标？

## 7、其他

7.1 apk打包流程？

7.2 混淆了解吗？ 哪些类不能混淆？

7.3 加固原理？

## 8、算法

8.1 剑指offer、leetcode、牛客网

8.2 手写生产者消费者模型(重要)

8.3 手写单例

## 9、hr面

9.1 自己的优缺点？如何体现出来？

9.2 兴趣爱好？

9.3 为什么跳槽？

9.4 了解我们公司吗？

9.5 职业规划？

9.6 如果把自己比作一个动物，你觉得是什么？

9.7 跳槽关注哪些点，列个优先级？

9.8 对加班有什么看法？

## 10、面筋

牛客网