# 一面

1. 自我介绍
2. 介绍一下项目
3. Java多线程有哪几种实现方式

https://mp.weixin.qq.com/s/39Sb60J0DC2mNN6DYvpFtg

## CountDownLatch

**CountDownLatch** : **一个线程**(或者多个)， 等待另外**N个线程**完成**某个事情**之后才能执行。  **CyclicBarrier**        : **N个线程**相互等待，任何一个线程完成之前，所有的线程都必须等待。  
这样应该就清楚一点了，对于CountDownLatch来说，重点是那个**“一个线程”**, 是它在等待， 而另外那N的线程在把**“某个事情”**做完之后可以继续等待，可以终止。而对于CyclicBarrier来说，重点是那**N个线程**，他们之间任何一个没有完成，所有的线程都必须等待。

两个看上去有点像的类，都在java.util.concurrent下，都可以用来表示代码运行到某个点上，二者的区别在于：

1）CyclicBarrier的某个线程运行到某个点上之后，该线程即停止运行，直到所有的线程都到达了这个点，所有线程才重新运行；CountDownLatch则不是，某线程运行到某个点上之后，只是给某个数值-1而已，该线程继续运行。

2）CyclicBarrier只能唤起一个任务，CountDownLatch可以唤起多个任务。

3) CyclicBarrier可重用，CountDownLatch不可重用，计数值为0该CountDownLatch就不可再用了。

### CountdownLatch原理

1.new CountDownLatch(int count)实际上



1. Sync 继承了AbstractQueuedSynchronizer（共享锁）
2. CountDownLatch 调用await() 实际上是一直在死循环，判断state的状态，state是volatile修饰，在各线程中都是可见的，只有当state=0时，

1. Spring的核心技术
2. 数据库事务
3. 登录验证的技术问题

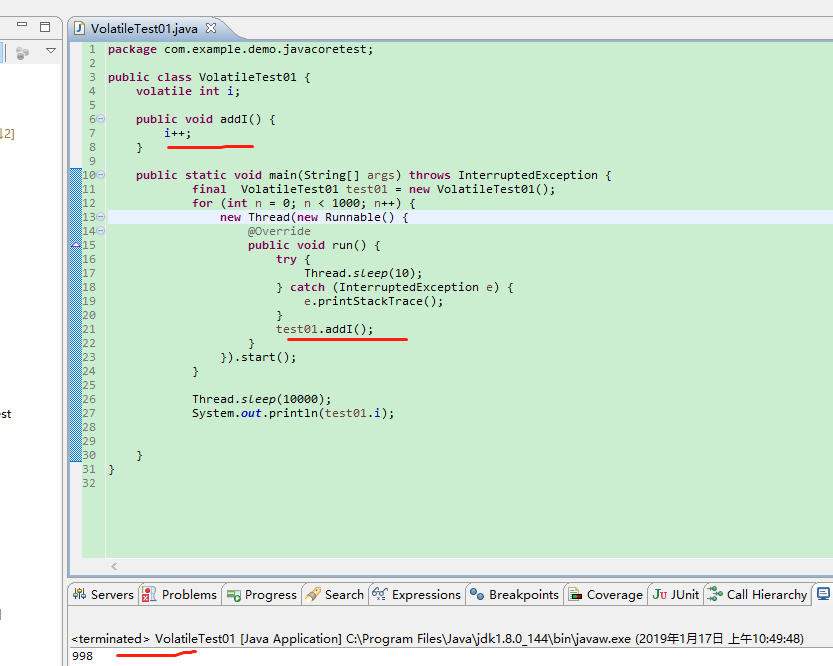
# 二面：

## Concurrent包

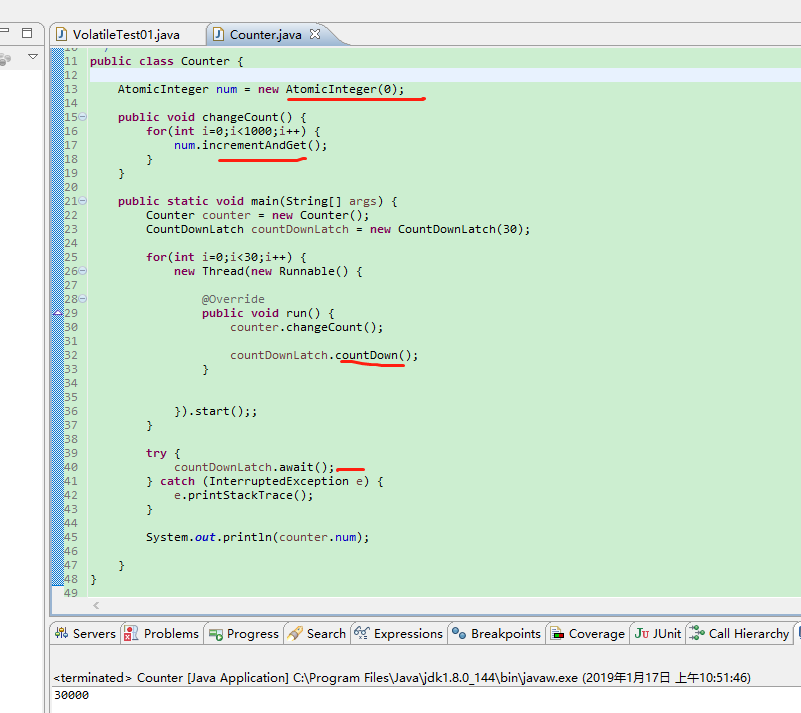
Java 并发包 Concurrent 的包结构共可分为五个部分：   
- 原子变量类   
- 锁   
- collection并发集合框架   
- excutor线程池   
- 同步工具

### Volatile

Volatile 保证了一个变量在各个线程间是可见的， 线程A 对变量做了修改，会立刻强刷到JAVA Memory Model中，线程B中的对变量的缓存就会失效， 但是要线程安全，volatil不能做复合性的操作， 如i++;



可以使用JAVA中的原子性的操作类Atomic。。。 通过CAS 方式保证原子性



### **锁重入**

自旋锁

### 对对对

把所知道的java的concurrent包的技术全部说出来（volatile ， 锁冲入， LinkedTransferQueue字节追加提高鬓发度技术，ConcurrentHashMap结合volatile的Happen-before读取优化）

1. Redis的配置文件（AOF 和napshot 和主从复制）
2. Websocke的常连接问题
3. 秒杀业务场景的设计（事务，逻辑调整， 行级锁， 数据库并发度， mybatis调用存储过程）
4. 会不会写前端（jquery, css3）
5. 平时用什么开发工具，IDE 相比Eclipse有什么好
6. 讨论后台大并发量的问题
7. 你今后的研究方向是什么
8. 你有什么想问的

作者：要去看酷玩演唱会！  
链接：[https://www.nowcoder.com/discuss/72122](https://www.nowcoder.com/discuss/72122" \t "_blank)  
来源：牛客网

一面

jvm堆和栈都存的啥，区别，特点

- 静态变量存在哪

- 老年代，新生代是啥，以及相关知识

- hashmap原理

- mysql的联合索引

- mysql引擎有啥，各是啥特点，区别

- jvm调优

- 内存泄露，内存溢出

- 创建线程的方法，哪个更好，为什么

- future了解么

- 看过啥书，未来规划

- 你有什么想问我的

二面

- 为什么选java

- 写的技能都了解多少

- arp，arp攻击

- icmp

- 虚拟内存

- 项目遇到的问题

- 你有什么想问的