# 类

装载，连接（验证，准备，解析（可选）），初始化。

## 装载

通过类的全限定名来获取其定义的二进制字节流。

将这个字节流所代表的静态存储结构转化为方法区运行时的数据结构。

在堆中创造一个对象，用于访问方法区的数据的访问入口。

## 连接

把读入的二进制数据合并到jvm的运行状态中。

## 连接-验证

文件格式的验证：验证.class字节流是否规范。主要对魔数、主版本号、常量池等等的校验（都是.class文件里面包含的数据信息）。

元数据验证：进行语义分析，比如说验证这个类是不是有父类，类中的字段方法是不是和父类冲突等等。

字节码验证：主要对类的方法做出分析，保证类的方法在运行时不会损害jvm。

符号引用验证：它是验证的最后一个阶段，发生在虚拟机将符号引用转化为直接引用的时候。主要是对类自身以外的信息进行校验。目的是确保解析动作能够完成。

## 装载-准备

为该类型分配需要的内存，并分配默认初始值，此时并未初始为真正的初始值（final会直接分配相应的值）。

static会分配内存在方法区；但是实例变量不会，因为随着对象的实例化一块分配到堆中。

## 装载-解析（可选）

可选：当程序真正的用到某个符号的引用时才去解析(将其在常量池中的符号引用替换成直接其在内存中的直接引用。)。

针对类或接口、字段、类方法、接口方法、方法类型、方法句柄和调用点限定符7类符号引用进行。

## 初始化

在这个阶段，java程序代码才开始真正执行。给类的变量赋以适当的初始值。

# 类的其他知识点

## 类的加载器（ClassLoader）

从Java虚拟机的角度来讲，只存在两种不同的类加载器：一种是启动类加载器（Bootstrap ClassLoader），这个类加载器使用C++语言实现（只限于HotSpot），是虚拟机自身的一部分；另一种就是所有其他的类加载器，这些类加载器都由Java语言实现，独立于虚拟机外部，并且全都继承自抽象类java.lang.ClassLoader。

启动类加载器-BootStarp ClassLoad（加载内置类）：这个类加载器负责将存放在＜JAVA\_HOME＞\lib目录中的，或者被-Xbootclasspath参数所指定的路径中的，并且是虚拟机识别的（仅按照文件名识别，如rt.jar，名字不符合的类库即使放在lib目录中也不会被加载）类库加载到虚拟机内存中。启动类加载器无法被Java程序直接引

扩展类加载器-Extension ClassLoad（加载继承类或者实现类）：这个加载器由sun.misc.Launcher$ExtClassLoader实现，它负责加载＜JAVA\_HOME＞\lib\ext目录中的，或者被java.ext.dirs系统变量所指定的路径中的所有类库，开发者可以直接使用扩展类加载器。

应用程序类加载器-Applocation ClassLoader（加载自定义的类）：这个类加载器由sun.misc.Launcher$App-ClassLoader实现。由于这个类加载器是ClassLoader中的getSystemClassLoader()方法的返回值，所以一般也称它为系统类加载器。它负责加载用户类路径（ClassPath）上所指定的类库，开发者可以直接使用这个类加载器，如果应用程序中没有自定义过自己的类加载器，一般情况下这个就是程序中默认的类加载器。

自定义加载器-User ClassLoader：

## 双亲委派原则

当一个类加载器收到类加载任务，会先交给其父类加载器去完成，因此最终加载任务都会传递到顶层的启动类加载器，只有当父类加载器无法完成加载任务时，才会尝试执行加载任务。

好处：

可以避免重复加载，父类已经加载了，子类就不需要再次加载

很好的解决了各个类加载器的基础类的统一问题，如果不使用该种方式，那么用户可以随意定义类加载器来加载核心api，会带来相关隐患。

# GC

<https://www.oracle.com/webfolder/technetwork/tutorials/obe/java/gc01/index.html>

## java内存划分：

线程共享的：堆区，方法区。

***1.堆区：***存放对象实例和对象的实例变量，是理解Java GC机制最重要的区域，没有之一。1.8之后删除永久代。

***2.方法区：***用于存储虚拟机加载的：静态变量+常量+类信息+运行时常量池 （类信息：类的版本、字段、方法、接口、构造函数等描述信息 ），默认最小值为16MB，最大值为64MB，可以通过-XX:PermSize 和 -XX:MaxPermSize 参数限制方法区的大小。

线程私有的：虚拟机栈，本地方法栈，程序计数器。

***1.虚拟机栈：***jvm执行的java方法。

***2.本地方法栈：***jvm执行的native方法。HotSpot将虚拟机栈和本地方法栈合并。

***3.程序计数器：***每个线程都有一个程序计算器，就是一个指针，指向方法区中的方法字节码（下一个将要执行的指令代码），由执行引擎读取下一条指令，是一个非常小的内存空间，几乎可以忽略不记。由于java多线程是通过线程轮流切换并分配执行时间来实现的，任何时刻只会执行一条线程中的指令。因此为了切换线程后依旧能恢复到正确的位置，需要一个独立的计数器。

## 执行对象

自动释放不再被引用的对象所占的堆内存，整理碎片空间。

可达性分析：从GC Roots开始向下搜索，没有任何引用链相连时，则证明此对象是不可用的。不可达对象，需要被回收。

GC Roots包括：

a．方法区中类静态属性实体引用的对象。

b．方法区中常量引用的对象。

c．虚拟机栈中引用的对象。

d．本地方法栈中JNI（本地接口）引用的对象。

## 优缺点

优点：可以提高生产效率（减少释放空间的编程时间）和增加程序的健壮性（不再因为错误的释放空间导致程序崩溃）。

缺点：影响程序的性能，因为要动态的监视和释放。在明确的内存不再使用内存比起来，这个活动占用了更多的cpu时间。程序员缺乏安排cpu对释放对象的控制。

## 执行时机

程序调用通知System.gc()。

Minor GC：

当Eden区满后。

Major GC：

调用System.GC；老年代空间不足；方法区空间不足；调用Minor GC后，/移至年老区的对象大小大于可用空间大小；

## 流程

绝大多数刚创建的对象被分配在Eden区，其中的大多数对象很快就会消亡。Eden区是连续的内存空间，因此在其上分配内存极快；

Eden区满，执行Minor GC，清理消亡对象，将剩余的对象复制到一个存活区Survivor0（此时，Survivor1是空白的，两个Survivor总有一个是空白的）；

此后，每次Eden区满了，就执行一次Minor GC，并将剩余的对象都添加到Survivor0；

当Survivor0也满的时候，将其中仍然活着的对象直接复制到Survivor1，以后Eden区执行Minor GC后，就将剩余的对象添加Survivor1（此时，Survivor0是空白的）。

当两个存活区切换了几次（HotSpot虚拟机默认15次，用-XX:MaxTenuringThreshold控制，大于该值进入老年代）之后，仍然存活的对象（其实只有一小部分，比如，我们自己定义的对象），将被复制到老年代。

## Minor GC

使用停止-复制清理法，用于清理年轻代。

JVM会安全的暂停所有正在执行的线程（Stop The World），来回收内存空间，在这个时间内，所有除了回收垃圾的线程外，其他有关JAVA的程序，代码都会静止，反映到系统上，就会出现系统响应大幅度变慢，卡机等状态。

指针碰撞（bump-the-pointer）用于追踪最后创建的一个对象，在创建对象的时候，只需要检查最后一个对象后边是否有足够的内存即可。

TLAB（thread-local-allocation-buffers）对于多线程而言，将eden区分为若干段，每个线程使用独立的一段。

## Major GC

使用标记整理清理法，用于清理年老代。将存活对象全部移动至一端。

## Full GC

清理整个堆空间—包括年轻代和老年代。

## 空配分配担保

在发生minor gc之前，虚拟机会检测 : 老年代最大可用的连续空间>新生代all对象总空间？

1、满足，minor gc是安全的，可以进行minor gc。

2、不满足，虚拟机查看HandlePromotionFailure参数：

（1）为true，允许担保失败，会继续检测老年代最大可用的连续空间>历次晋升到老年代对象的平均大小。若大于，将尝试进行一次minor gc，若失败（应该时gc之后再上述的检测），则重新进行一次full gc。

（2）为false，则不允许冒险，要进行full gc（对老年代进行gc）。

## GC垃圾回收器

Serial（串行）

Parallel / Throughput（并行）---------HotSpot默认使用

CMS（并发）

and the new kid on the block G1（G1）

## OutOfMemoryError

**堆：**

堆达到最大的容量限制，需要分析是内存泄漏还

是内存溢出。（GC Roots的可达性分析）

**方法区：**

分配空间不足，常量池分配不足等就会

java.lang.OutOfMemoryError:PermGen space

**虚拟机栈和本地方法栈：**

如果线程请求的栈深度大于虚拟机所允许的深度，将

抛出java.lang.StackOverflowError。

不断创建线程的方法，在这种情况下，为每个线程分配的内存越大，就会越容易产生OOM异常。

**程序计数器：**唯一不会引发OOM问题。

***OOM:GC overhead limit exceeded***

如果系统大量的时间都在GC（98%）而回收的效果不明显（2% heap空间），就会抛出这个异常。

## 各项参数

<https://www.iteye.com/blog/leichenlei-2097797>

|  |  |
| --- | --- |
| -Xms | 堆初始值（建议：操作系统可用的1/64） |
| -Xmx | 堆最大值（建议：操作系统的1/4） |
| -XX:PermSize | 方法区初始值 |
| -XX:MaxPermSize | 方法区最大值 |
| -XX:newSize | 新生代初始值 |
| -XX:MaxnewSize | 新生代最大值 |
| -Xmn | 同时设置新生代初始值和最大值 |
| -XX:PretenureSizeThreshold | 直接就进入老年代的对象大小 |
| -XX:MaxTenuringThreshold | 新生代进入老年代的“岁数” |
| -XX:SurvivorRatio | eden比率 |
| -XX:+PrintGCDetails | 输出GC时信息 |

# 进程、线程

## 进程解释：

一个进程就是一个正在运行的程序，包括代码、数据、cpu寄存器的值

# 锁

# utp，tcp和websocket

1：UDP是面向报文的，发送方的UDP对应用层交下来的报文，不合并，不拆分，只是在其上面加上首部后就交给了下面的网络层，也就是说无论应用层交给UDP多长的报文，它制统统发送，一次发送一个。而对接收方，接到后直接去除首部，交给上面的应用层就完成任务了。因此，它需要应用层控制报文的大小

2：TCP是面向字节流的，它把上面应用层交下来的数据看成无结构的字节流来发送，知可以想象成流水形式的，发送方TCP会将数据放入“蓄水池”（缓存区），等到可以发送的时候就发送，不能发送就等着，TCP会根据当前网络的拥塞状态来确定每个报文段的道大小。

3：每一条TCP连接只能是点到点的，UDP支持一对一，一对多和多对多的交互通信。

4：TCP是流模式，UDP是数据报模式。

# mysql树

## 二叉树

## 红黑树

## B-Tree

它是一种平衡的多叉树，

## B+Tree

## B\*Tree

# hashmap的扩容和红黑树