# java基础

## 抽象特点有哪些。

## 接口特点有哪些。

## 多接口，少继承的原因？

## HashMap和HashTable。

## final、finally和finalize。

## &和&&。

## Collection和Collections。

## GC是什么? 为什么要有GC。

## Thread和Runnable。

## String s = new String(xyz);创建了几个String Object?

## private、default、protected和public。

## equals和==。

## Array与ArrayList。

## 八种基本类型和对应的封装类。

## 类的初始化顺序。

## String池。

## 当一个线程进入一个对象的一个synchronized 方法后，其它线程是否可进入此对象的其它方法？

## 简述 synchronized 和 java.util.concurrent.locks.Lock的异同。

## newInstance()方法和new关键字的异同。

## 并发编程经常遇到的三个问题。

## 浅拷贝和深拷贝。

## 四舍五入。

## 内部类。

## 对象的比较

## 公平锁和非公平锁

# 设计模式

意图、何时使用、如何解决、优点、缺点和使用场景

## 工厂模式。

## 抽象工厂模式。

## 单例模式

## 建造者模式

## 原型模式

## 模块模式

## 中介者模式

## MVC模式

## 适配器模式

## 策略模式

# 作用和解释

## Cloneable

## Serializable

## ThreadLocal

## InvocationHandel

## instanceof

## LRUCache

## Synchronized

## ReentrantLock

## ConcurrentHashMap

## LinkedHashMap

## BigDecimal

## BigInteger

## Thread.dumpStack()

## native