错题率

#第一章#

指令重排序并非随意编排，要遵循如下哪一项规则？（D）

A.happen-before

B.java memory model

C.Memory Barrier

D.as-if-serial

每个线程启动后，会在堆内存中申请一块独占的空间（错）

对/错

Netty 题目

学习路线 ----

BIO --- Socket – java提供了这套API --- 网络编程本质：两个端之间通过网络进行数据交互(网络基础)看教材

老师，accept() 如何实现阻塞的？(超脱JAVA技术范围去理解)

我在看SocketServer的源码啊，里面没有什么代码 实现阻塞。（不同操作系统有不同实现）

假如有100个链接accept了，但处理线程只有10个，那剩余得90个链接怎么办，存哪？（操作系统底层）

后续技术，是为了解决以前存在的**问题**，而产生

NIO ----

Buffer --- 解决数组操作

Channel --- 非阻塞的概念(NIO网络编程的核心概念)

Selecor --- 解决轮询的问题，利用了底层操作系统事件机制

AIO ----

阻塞和非阻塞 --- 获取数据的方式   
同步异步 ---- 处理数据的方式

# 一定要搞懂 reactor线程模型

网络处理流程：Accept – read – decode – compute（业务处理） -- encode – send

Reactor 一个流程，多个步骤，不同的步骤交给不同的线程处理

Netty --- 框架的出现，必然是封装。

Netty 的原理 和使用 要分开去理解

1. 线程模型

Dubbo 、 Spring5 Webflux….

1. 具备netty知识之后的扩展方向 现在大家netty已经具备基础的知识了，如果要想XXX还应该去掌握XXX这种 —— 彭凡
2. 责任链和if--else最根本的区别是什么啊...我认为if--else里面我也可以通过封装不同的方 法进行解耦,让代码看起来简洁,所以我没理解最根本的区别是什么 —闫(yan)明昌
3. 我在网上看nio相关的东西时还看到个aio，能让老师明天讲下aio吗？ ——张佳琛

老师我有问题！关于netty消息推送的。 在netty-push的代码里面，有关于到建立连接后，客户端调用 WebSocketClientHandshaker来升级成长连接的代码，客户端也有关于读取升级后连接的 读取。但是我看代码里面没有存储特意存储这些长连接的信息，那如果现在有一个需求是在 收到A的消息后，我要给B,C,D同时推送消息，但是不给E,F,G发送。没有存储的话我们怎么 去找到之前建立的channel

——马浩伟

最最基础（不等于容易） --- 网络

下雨背稻草，越背越重~~~~

JVM – 优化点有限~~ 结合系统场景进行优化

~~~老年代 – 数据量大~~~~ STOP THE WORLD

~~~新生代~~~ Eden S0 S1 ---

追求极致性能， 结合业务，结合测试 --- JVM

业务 创建快，销毁也快~~~ 当你的老年代数据 主要是因为 新生代满~~~~

端与端 --- ~两个进程 ~

发送端 ------- 网络传输 -------- 接收端

有意义传输行为 – 编程

发送端 ------- 结合协议 -------- 接收端

语法：传输格式，结构 互通

语义：每一个数据包代表的意义（类似http ： get post）

时序：简单理解：发送数据的顺序 ---- （类似http中：要求 发送请求后，服务器才能响应）

前沿 --- 最新 --- 底层技术的更新， 新技术出现 --- JAVA技术已经有很久没有大变革

微服务，dubbo，springcloud --- 这些技术是10年前国内外一线企业在用的技术  
技术社区 --- Service Mesh – 大公司引领潮流 –

架构类的技术，先理论(新闻)，再实践

根本：JAVA，C++/C

BIOServer2 里面用了多线程，但是accept() 却没有阻塞 相应的请求，这是什么原因造成的呢 ？

老师运行NIOServerV3,开了3,4个cllient，CPU就100%了，是什么原因呢？