**1、listview的优化（getview）**

viewholder：避免每次getview重新findviewbyid

异步加载：图片加载 handler+message

为图片设置缓存

分页加载

停止加载，滑动不加载

**2、文件上传受限，如何断点传送**

分块传输

改变大小限制

两个TCP链接，一个控制链接，一个数据链接

**3、java线程的区别**

thread：继承，缺点单继承

runnable：实现接口，多继承，适合共享资源的情况

**4、重新打包的加密**

混淆：反射不能混淆

加壳：不稳定

在开发sdk是进行反调试：IDE可以进入到APK进行调试

签名认证：自身与渠道签名、java层与native层

**5、python对xml的操作**

穷举法

一个装进了hasmap，

**6、资源文件命名的冲突、xml文件中name的冲突**

母包覆盖掉渠道包

命名规范

合并

**7、实习项目介绍**

开发中间件接口sdk，其余渠道按照sdk开发，反编译将游戏与母包与渠道包打进去，发布到各个应用市场。

**8、androidstudio打包流程**

资源合并（assets、res、manifest（application、usespermission））

aapt：R.java与资源索引表

aidl转java接口语言

java编译器：java到class到dex，还有第三方的class与libraries

apkbuilder

签名

对齐

发布

**9、找出两个链表第一个公共结点：剑指offer P193**

坑：链表可能含有为环，需要先判断是否含有环

判断链表是否含有环：利用两个指针p1、p2，每一个配p2移动两个结点，p1移动一个，如果不相遇，代表没有环，否则有环。

**10、当场利用python去除字符串s1中的子串s2**

坑：aabb去除字串ab后还有子串ab，需要一个循环或者递归。