1. java核心思想

1. java高级知识，注解，反射，泛型的理解与作用
2. framework有那方面什么理解
3. Activity的生命周期与启动模式
4. 性能优化
5. 内存优化
6. 数据结构(这方面是我的弱项，于是给我一个场景让我如何去选择，为什么)
7. Bitmap如果优化，他的三级缓存的大致思想与逻辑
8. 给我说一个你项目中你用到的自定义View的实现，不用细节到代码，主要的思想与核心方法输出即可。
9. ListView如何优化，复用的原理，为什么会图片错位，如何解决，分页的思想是什么。
10. 你在公司中用的什么代码管理，如何解决git冲突。你在工作中你的职责和主要内容等工作相关的问题。
11. 手写三种单例模式，冒泡排序
12. java线程，场景实现，多个线程如何同时请求，返回的结果如何等待所有线程数据完成后合成一个数据
13. 线程种类
14. Android子线程与主线程交互方式，原理以及各自的优缺点。
15. 有哪几种创建线程的方式，优缺点。
16. 项目介绍，开源框架的认识如何封装，项目中的难点
17. Activity的生命周期，热修复的实现原理与区别(因为我简历里写了)。
18. 在实际开发中的内存泄漏产生原因，如何查看，和你所知道的内存泄漏检测工具
19. 项目介绍，项目提问，结果那些第三方，用工具解决问题，如何科学上网，会浏览那些网站，了解Android等技术途径等。
20. git相关(这我装了一波，说我都是手写命令，因为当时是看书学的，因为在github上不存在冲突，所以真的就习惯性的用命令操作github)
21. handle的使用与原理
22. 线程切换与线程池的种类与作用，什么情况下使用多线程，有什么好处
23. 简单介绍四大组件
24. Manfest.xml的里有什么和作用
25. 什么是多进程，进程和线程的区别，如何给四大组件指定多进程。
26. 多进程之间的通信的方式，如何使用AIDL。他的使用场景是什么。
27. View的加载流程
28. 如何实现一个自定义View
29. 如何选择第三方，从那些方面考虑
30. 内存优化
31. bitmap的三级缓存思想与如何优化bitmap
32. 注解的作用与原理
33. 设计一个音乐播放界面，你会如何实现，用到那些类，如何设计，如何定义接口，如何与后台交互，如何缓存与下载，如何优化(15分钟时间)
34. 项目相关提问
35. 什么是hash，他的作用是什么。hashMap源码是什么，他是依据什么原理实现的。
36. 手写一段代码，如何找出一段字符串中，出现最多的汉字是哪个。

* 说下你了解那些framework。
* 说说你对布局优化的理解
* 你是如何实现类始于QQ表情图的，实现动图与图文并现的原理你简单说下(项目中有)
* 说下当前你所知道的热更新与插件化，他们的实现核心原理是什么，他的异同有什么。
* 从那些角度可以减少APK体积的
* 对gradle命令与打包，接触过那些平台的上架
* 简单说下接入支付的流程，是否自己接入过支付功能
* 谈谈你对自定义View的理解，如果有一个需求你会如何实现一个自定义View
* 说下LinkedList与ArrayList，HashTable与HashMap的区别与存储过程与遍历方式。
* 说下四大组件的启动过程(从Framework层去说，不必说出每个方法的名字，大致流程即可)。四大组件的启动与销毁的方式。
* Android的数据存储方式有哪些，是否SQLite中要继承那个类来创建与更新数据库。SQL语句掌握怎么样。如何得到操作数据库的类等。
* 说下你对多进程的理解，什么情况下要使用多进程，为什么要使用多进程，在多进程的情况下为什么要使用进程通讯。

**第一个面试官：**

* 说下你所知道的设计模式与使用场景
* java语言的特点与是OOP思想
* 说下java中的线程创建方式，线程池的工作原理。
* 说下handle原理，为什么会出现内存泄漏，为什么继承Handle就不会出现能存泄漏
* 说下Activity的启动方式，生命周期，两个Activity跳转的生命周期，如果一个Activity跳转另一个Activity再按下Home键在回到Activity的生命周期是什么样的
* 说下Activity的横竖屏的切换的生命周期，用那个方法来保存数据，两者的区别。触发在什么时候在那个方法里可以获取数据等。
* 是否了SurfaceView，它是什么？他的继承方式是什么？他与View的区别(从源码角度，如加载，绘制等)。
* 如何实现进程保活
* 说下冷启动与热启动是什么，区别，如何优化，使用场景等。
* Android中的线程有那些(我提到HandlerThread，AsyncTask又问了他们的原理与各自特点)
* 给定命题，一串字符串中有通配符与占位符，如何化简优化(方法忘记可以简写)
* 说下产生OOM，ANR的原因，三级缓存原理，如何优化ListView。
* 说下你对Collection这个类的理解。

**第二个面试官：**

* 说下AIDL的使用与原理
* 说下你对广播的理解
* 说下你对服务的理解，如何杀死一个服务。服务的生命周期(start与bind)。
* 是否接触过蓝牙等开发
* 设计一个ListView左右分页排版的功能自定义View，说出主要的方法。
* 说下binder序列化与反序列化的过程，与使用过程
* 是否接触过JNI/NDK，java如何调用C语言的方法
* 如何查看模拟器中的SP与SQList文件。如何可视化查看布局嵌套层数与加载时间。
* 你说用的代码管理工具什么，为什么会产生代码冲突，该如何解决
* 说下你对线程池的理解，如何创建一个线程池与使用。
* 说下你用过那些注解框架，他们的原理是什么。自己实现过，或是理解他的工作过程吗？
* 说下java虚拟机的理解，回收机制，JVM是如何回收对象的，有哪些方法等
* 一些java与Android源码相关知识等
* 数据结构与算法相关
* 实际开发中的内存优化，APK体积优化，代码优化，资源优化，缓存，数据库等
* 各大平台打包上线的流程与审核时间，常见问题(主流的应用市场说出3-4)
* 支付宝与微信的支付功能接入，常见问题
* 如何和后台交互，post请求的数据格式定义在那里定义，手写出来。
* http与https的理解与4层都是哪4层，在一个请求过程中都是什么时候走这些流程与各自的作用
* http的结构有那些(请求头，请求行之类的)
* session与cookie的区别
* 如何在后台没有给接口的情况下如何开发应用
* 你是如何封装网络请求，数据缓存，优化，文件下载，线程池，OKHttp3源码的理解，如何提交post请求，如何处理返回数据，异常处理，实体定义等实际开发中与后台协作相关知识。
* 说下Android中特有的数据结构与常见的java数据结构(熟悉那个说那个)，存储过程，源码与底层实现。

我的面试中，framework，线程，数据结构与算法基础知识，开发实际问题，自定义View相关，四大组件与加载流程源码,框架源码的理解程度与原理，MVP架构的理解，接口与抽象的使用场景，Handle相关，线程切换，内存，性能优化等等都是常见的问题。

一面（电面）：

1.http怎么知道文件过大是否传输完毕的响应  
2.handler流程 有时间的post是怎么执行的  
3.activity启动流程  
4.热修复  
5.okhttp  
6.retrofit  
7.glide 缓存 lrucache linkhashmap 二叉树 扩容机制  
8.jsbridge  
9.kotlin如何简化项目？  
11.前端react native jsx

二面（现场面）：

1 . 分享SDK  
2 . 线程池  
3 . activity启动模式  
4 . rxjava的flatmap怎么实现的  
5 .性能优化  
6 .webview怎么封装  
7 .hashmap java1.8之后的优化 红黑树和BL树的区别  
8 .java内存模型  
9 .java GC算法  
10 . android 5.0, 6.0, 7.0, 8.0新特性  
11 . rxjava dispose里面做了什么事情  
12 . 项目中怎么性能优化的

三面（现场面）：

1.页面怎么做动态化  
2.职业规划  
3.平时怎么做输出  
4.用过什么框架，说下原理  
  
7.怎么看待是否可以接入一新的库  
8.是否了解过跨平台开发框架是否了解过flutter