## JVM

### 1、Java的内存模型以及GC算法

内存模型：程序计数器 线程私有，标记线程当前执行的位置

虚拟机栈 局部变量，操作数栈、方法出口、动态链接

本地方法栈 native方法

堆 对象实例和数组

方法区 被JVM加载的类信息，常量，静态变量，即时编译器编译后的代码

GC算法： 复制算法 将内存容量划分成两块，每次只使用其中一块，当该块内存用完时，将存活的对象复制到另一块内存并清除已用过的内存

标记清除 标记要回收的对象，标记完成后统一做清除（容易造成不连续的内存碎片）

标记整理 标记要回收的对象，标记完成后让所有存活的对象向一端移动，清理掉端边界以外的内存

### 2、Java 的引用类型有哪几种

强引用：有引用变量指向时永远不会被回收

软引用：有用但非必须，在内存不足时被回收

弱引用：每次垃圾回收都会被回收

虚引用：跟踪对象被回收的状态

### 3、Java 中 WeakReference 与 SoftReference的区别

### 4、Jvm性能调优都做了什么

选择合适的gc算法；调整堆栈的参数

### 5、Java的内存管理

### 6、介绍JVM中7个区域，每个区域可能造成内存的溢出的情况

程序计数器：不会溢出

堆溢出 OOM-java heap space List无限添加对象

虚拟机栈溢出 StackOverflowError：请求的栈深度>虚拟机允许的深度，如不停的i++；（调大栈容量-Xss）

OOM：不停的创建新线程（可以通过减少最大堆及减少栈容量；或减少线程数解决）

本地方法栈溢出 同上（只是执行的是本地C/C++方法）

方法区溢出：OutOfMemoryError:PermGen space 加载过多class文件(jar文件)-动态代理，j sp，OSGI，

运行时常量溢出 OutOfMemoryError:PermGen space 如使用jkd1.6及之前版本String.intern模拟 1.6及以前把首次遇到的字符串实例复制到字符串常量池，1.7是在常量池中记录首次出现的实例引用 -XX:PermSize

直接内存溢出 JVM所需内存 + 直接内存 > 机器物理内存(或操作系统级限制)，无法动态拓展 如使用了NIO（Buffer提供了一种直接操作操作系统缓冲区的方式，即ByteBuffer.allocateDirector(size)，这个方法返回DirectByteBuffer应用就是指向这个底层存储空间关联的缓冲区，即直接内存） -XX：MaxDirectMemorySize

### 7、垃圾回收机制 分代回收

垃圾回收机制：先采用可达性分析算法确定对象是否存活，采用分代回收将非存活的对象回收

分代回收：堆区根据对象存活的生命周期将内存划分新生代跟老年代；方法区-永久代

新生代：存放生命周期较短的对象，Eden区及两个survivor区，当eden区满时采用复制算法将存活的对象移至其中一个survivor区，当这块survivor也满是将存活对象复制到另一块survivor，两个survivor交替工作，到达一定条件的对象回进入老年代

老年代：存放生命周期较长的对象，大对象（如长字符串，数组）；采用标记清除/标记整理算法进行回收；当老年代的连续空间小于新生代对象总大小或者小于历次晋升的平均大小会触发Full GC

### 8、JVM类加载

确定为同一个类的条件：class文件相同；被同一个类加载器加载

加载过程：根据一个类的全限定名获取二进制字节流，将字节流的静态存储结构转化为动态存储结构，在内存中生成class对象作为方法区该类数据的访问入口；对class文件的字节流做相关数据校验，为类变量分配内存并设置初始值，将常量池中的符号引用转化为直接引用，校验访问权限最后进行初始化

（编译器将代码编译成存储字节码的class文件，jvm将class文件加载到内存，对数据进行校验转化解析及初始化，最终形成能被虚拟机直接使用的java类型）

类初始化的条件：遇到putstatic getstatic new invokestatic

对类进行反射调用

初始化类时发现父类还没有初始化，需要先对父类进行初始化

Main方法包含的类

methodHandler解析结果的方法句柄对应的未初始化类

## JAVA基础

### 1、Java的基础类型以及包装类

### 2、Integer的缓存机制

IntegerCache缓存了-128到127，当在该范围内int自动转成Integer时，会直接存缓存中找

### 3、String类为什么是final的

final的出现就是为了为了不想改变，而不想改变的理由有两点：设计(安全)或者效率。

final 修饰的类是不被能继承的，所以 final 修饰的类是不能被篡改的

要保证 java.lang.String 引用的对象一定是 java.lang.String的对象，而不是引用它的子孙类，

这样才能保证它的效率和安全,防止修改本地方法.

### 4、String、StringBuilder、StringBuffer区别

String 字符串常量；是不可变的对象, 因此在每次对 String 类型进行改变的时候其实都等同

于生成了一个新的 String 对象，然后将指针指向新的 String 对象

StringBuffer 字符串变量；每次结果都会对 StringBuffer 对象本身进行操作，而不是生成新的

对象，再改变对象引用

StringBuilder 同上 但线程不安全，适用于单线程

### 5、String s="123"  和String s=new String(“123”)区别

s=”123”创建一个对象放在常量池中

new String(“123”) 创建一个对象123放在常量池，创建一个对象放在堆区

### 6、String s=new String(“123”) 内存分布状态

在字符串常量池里分配一个对象123

New String在堆中创建一个对象

### 7、接口与抽象类的区别

第一点． 接口是抽象类的变体，接口中所有的方法都是抽象的。而抽象类是声明方法的存

在而不去实现它的类。

第二点． 接口可以多继承，抽象类不行

第三点． 接口定义方法，不能实现，而抽象类可以实现部分方法。

第四点． 接口中基本数据类型为static 而抽类象不是的。

### 8、hashcode()和equal()方法的区别

HashCode相当不代表equal相等；equal相等hashcode一定相等

1、 通过hashCode可以很快的查到小内存块。

2、 通过hashCode比较比equal方法快，当get时先比较hashCode，如果hashCode不同，

直接返回false

### 9、== 和 equals 的区别

==比较的是对象地址

equals比较的是值

### 10、哪个类包含 clone 方法？是 Cloneable 还是 Object

Object 创建并返回此对象的一个副本

### 11、深度拷贝与浅拷贝的区别

浅拷贝只克隆他自身以及他包含的所有对象的引用地址（object.clone是浅拷贝）

深拷贝拷贝除自身以外所有的对象，包括自身所包含的所有**对象实例（序列化是一种深拷贝）**

### 12、final、finalize 和 finally 的区别

Final是关键字，修饰符。用于声明属性，方法和类，分别表示属性不可交变，方法不可覆盖，

类不可继承。

finally是异常处理语句结构的一部分，表示总是执行。

finalize是Object类的一个方法，在垃圾收集器执行的时候会调用被回收对象的此方法，供

垃圾收集时的其他资源回收，例如关闭文件等。

### 13、类加载机制，有什么好处；如何实现类的隔离；类加载的过程，类加载不到报什么异常

好处：将Class字节码解析成JVM统一要求的格式？？

实现类的隔离：将自定义的classloader不要放在classpath下

ClassNotFoundException

### 14、Java异常体系  什么是受检异常，什么是运行时异常，throw 和 throws 有什么区别

受检的异常在编译的时候就会检查要求对它进行显式的try..catch 捕获处理或者向上一层

方法抛出,否则在编译期间就显示错误

运行时异常不需要强制处理所有的RuntimeException的子类都是运行时异常

1)throw 是手动抛出异常,throw new \*\*Exception(); 抛出的是某一个异常类型的实例

2)throws 是方法抛出异常,写在方法声明处

### 15、注解的底层实现原理

通过反射实现 实现了InvocationHandler

### 16、枚举的使用场景，以及底层实现原理

只要是需要控制变量的数量或者范围，并且拿到变量后还需要处理一些逻辑的场景都可以用

枚举来完成

枚举本质上是通过普通的类来实现的，只是编译器为我们进行了处理。每个枚举类型都继承

自java.lang.Enum，并自动添加了values和valueOf方法。而每个枚举常量是一个静态常量

字段，使用内部类实现，该内部类继承了枚举类。所有枚举常量都通过静态代码块来进行初

始化，即在类加载期间就初始化。另外通过把clone、readObject、writeObject这三个方法定

义为final的，同时实现是抛出相应的异常。这样保证了每个枚举类型及枚举常量都是不可

变的。可以利用枚举的这两个特性来实现线程安全的单例。

## 集合

### 1、Java中数组的底层实现，如何高效的判断数组中是否包含某个元素

数组是一种引用数据类型，数组引用变量只是一个引用，数组元素和数组变量在内存里是分

开存放的, 而实际的数组元素被存储在堆(Heap)内存中，引用变量则被存储在栈(Stack)内存

中

循环遍历数组

### 2、Collections和Collection有什么差别

Collections是个java.util下的类，它包含有各种有关集合操作的静态方法。

Collection是个java.util下的接口，它是各种集合结构的父接口

### 3、Collection接口和Map接口的区别

### 4、描述一下ArrayList和LinkedList各自实现和区别，使用场景

ArrayList是基于数组实现的

LinkedList是基于链表

当只是需要在末尾增加或者删除元素，或者查询比较频繁时建议用ArrayList

当在指定位置添加或删除元素，而对查询效率要求较低或者按照顺序来查询时用LinkedList

### 5、ArrayList的底层结构，扩容原理；相关方法: remove sublist iterator

ArrayList底层是一个Object数组 默认初始容量=10

int newCapacity = oldCapacity + (oldCapacity >> 1)，>>是移位运算符，相当于int newCapacity =

oldCapacity + (oldCapacity/2)，但性能会好一些

remove：将index的所有数据往前移以为，最后一位=null

iterator

### 6、LinkedList 是单向链表还是双向链表

双向链表

### 7、Set和List的区别

Set 元素添加无序不可重复（但是元素在set中的位置是由该元素的HashCode决定的）

List 元素添加有序可重复

### 8、HashSet与TreeSet的区别，使用场景

1、TreeSet 是二差树实现的,Treeset中的数据是自动排好序的，不允许放入null值。通过treemap实现

2、HashSet 是哈希表实现的,HashSet中的数据是无序的，可以放入null，但只能放入一个null，两者中的值都不能重复，就如数据库中唯一约束。 通过hashmap实现

3、HashSet要求放入的对象必须实现HashCode()方法，放入的对象，是以hashcode码作为标识的，而具有相同内容的 String对象，hashcode是一样，所以放入的内容不能重复。但是同一个类的对象可以放入不同的实例 。

### 9、HashMap实现原理，底层结构

数组+链表

HashMap:

1、扩容

当前容器的大小>=数组长度\*装载因子

每次扩容都是2\*数组长度

当当前数组的长度=最大容量时，则不再扩容，临界值=INTEGER.MAX\_VALUE

否则，创建一个长度等于新容量的ENTRY数组，遍历原数组内容，将老table中的元素重新hash到新table(元素的next指向新的entry[index] 将元素赋值给entry[index]) 处理原元素指向的下一个元素

将新的数据赋给老数组 临界值=新容量\*装载因子 或者最大容量+1

### 2、添加元素

当table是空的，初始化entry数组

当key=null时，取数组下标为0的元素，遍历链表元素，找到key==null的元素，将新值覆盖旧值；未找到则添加entry元素

否则对key的hashcode做二次hash 再进行散列

找下标：hash&（lenth-1） 对长度-1取模

拿到下标对应的链表，对链表 进行遍历，判断 hash值、key值是否相同，如果找到则替换旧值，否则添加新entry元素（还要判断hash值）

添加新entry元素时，判断是否需要进行扩容

### 3、hashmap线程不安全的体现

对同个数组位置的调用addEntry时，两个线程对同数据位置取头节点后，可能造成一个线程的值覆盖了另一个线程新插入的头节点

删除同理

还有在扩容时，数据从旧数组复制到新数组的过程中，添加数据时，复制的新数组可能会覆盖掉当前添加的数据。或者在删除的时候，新数组还是空的，数据不会删除

10、Hashtable和HashMap的区别，使用场景

hashTable hashmap

线程安全 线程不安全

key和value不允许为null 允许为null

hashSeed ^ k.hashCode() h ^= k.hashCode(); h ^= (h >>> 20) ^ (h >>> 12); h ^ (h >>> 7) ^ (h >>> 4);

index = (hash & 0x7FFFFFFF) % tab.length index = h & (length-1)

初始容量为11 初始容量为16

继承Dictionary 继承Dictionary

扩容量 2\*长度+1 2\*长度

11、JDK包下的Properties实现原理

12、ConcurrentHashMap的底层结构，读方法加锁吗? 如何实现了读的时候不加锁

Segment数组+HashEntry数组链表

Segment的count和 hashEntry的value是volitale

13、TreeMap的实现原理

14、Comparator和Comparable接口的区别

Comparable是在集合内部定义的方法实现的排序，位于java.lang下

public class Persion implements Comparable {..比较Person的大小..}

Collections.sort(personList)

Comparator是在集合外部实现的排序，位于java.util下

public PersonComparator implements Comparator() {..比较Person的大小..

Collections.sort( personList , new PersonComparator()

## IO

1、字节流、字符流

字符流处理的单元为2个字节的Unicode字符，分别操作字符、字符数组或字符串

而字节流处理单元为1个字节，操作字节和字节数组

2、什么时候使用字节流、什么时候使用字符流?

对文本的读取用字符流

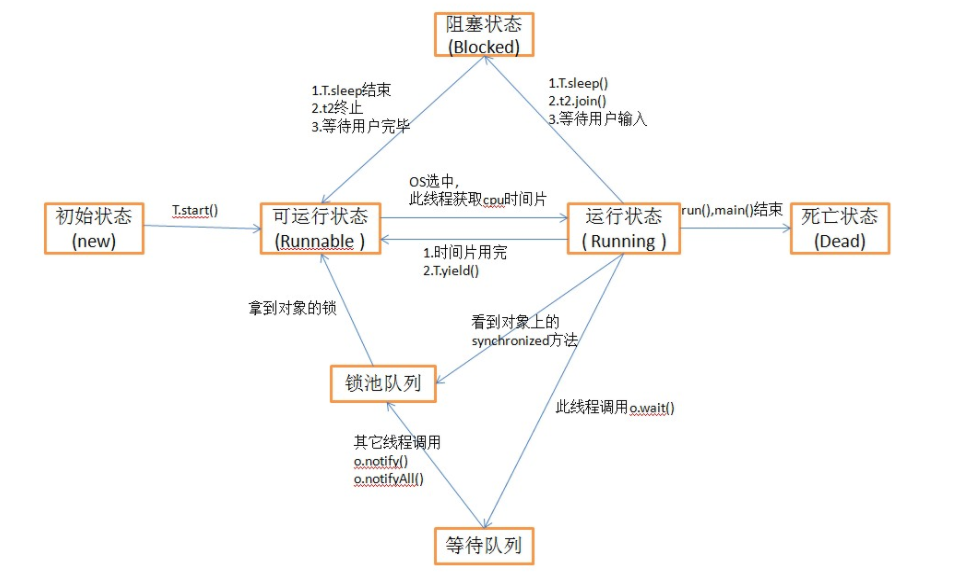
3、如何在字符流和字节流之间转换

InputStreamReader和OutputStreamWriter，这两个为类是字节流和字符流之间相互转换的

类

4、递归读取文件夹下的文件，代码怎么实现

## 多线程



1、Java创建线程之后，直接调用start()方法和run()的区别

2、sleep()和wait()区别

sleep让调用线程进入睡眠，让出执行机会给其他线程，等休眠结束，线程进入就绪状态和

其他线程一起竞争。Sleep是Thread的静态方法，他不会改变对象的锁，被线程持有的锁不

会释放

Wait：Object的方法，线程执行到wait时，进入到一个与改对象相关的等待池，同时释放

锁，是其他线程能够访问

volatile

1、可见性

对volatile的写会立刻刷到主内存

对volatile的读会从主内存读新值

2、写操作的原子性

对一个volatile变量的写操作，只有所有步骤完成，才能被其它线程读取到

多个线程对volatile变量的写操作本质上是有先后顺序的。也就是说并发写没有问题 （避免重排序，如果没有初始化完不会刷到主存）

3、没有锁的功能

wait()和notify()方法使用场景，各自含义

写一个死锁的程序

现在有T1、T2、T3三个线程，你怎样保证T2在T1执行完后执行，T3在T2执行完后执行？

什么是守护线程，守护线程和非守护线程的区别以及用法

守护线程是指在程序运行的时候在后台提供一种通用服务的线程（如gc线程）

如果所有非守护线程都结束了，只剩下守护线程，jvm也就退出了

线程池的原理，各大参数的含义；IO密集型线程池应该如何选择，CPU密集型线程池如何选择，抛弃策略

corePoolSize

maxPoolSize

keepAliveTime

allowCoreThreadTimeout

BlockQueue  
CPU密集型的话，一般配置CPU处理器个数+/-1个线程

IO密集型的话，是指系统大部分时间在跟I/O交互，而这个时间线程不会占用CPU来处理，即在这个时间范围内，可以由其他线程来使用CPU，因而可以多配置一些线程

抛弃策略：1、AbortPolicy不执行任务直接抛异常

2、CallerRunsPolicy在调用execute的线程里面执行此command

3、DiscardOldestPolicy丢弃最老的任务并excute本任务

4、DiscardPolicy直接抛弃本任务不执行

5自定义需事先RejectedExecutionHandler

synchronized原理（依赖JVM实现）

方法内的同步语句块会使用monitorenter跟monitorexit两个操作码 + 异常表；

对方法是获取对象实例或者class对象的锁。

对象锁（堆中的实例变量，方法区中的类变量；每一个对象和类在逻辑上都是和一个监视器相关联的。监视器保护对象的实例变量，保护类的类变量）

当方法执行完后虚拟机会自动释放锁

ReentrantLock的原理

ReenTrantLock的实现是一种自旋锁，通过循环调用CAS操作来实现加锁

当我们调用ReentrantLock的lock方法的时候，实际上是调用了NonfairSync的lock方法，这个方法先用CAS操作，去尝试抢占该锁。如果成功，

就把当前线程设置在这个锁上，表示抢占成功。如果失败，则调用acquire模板方法，等待抢占

Acquire：

先使用tryAcquire这个钩子方法去尝试再次获取锁，如果没有获取成功，就在CLH队列中增加一个当前线程的节点，表示等待抢占。然后进入CLH

队列的抢占模式，进入的时候也会去执行一次获取锁的操作，如果还是获取不到，就调用LockSupport.park将当前线程挂起。那么当前线程什么时

候会被唤醒呢？当持有锁的那个线程调用unlock的时候，会将CLH队列的头节点的下一个节点上的线程唤醒，调用的是LockSupport.unpark方法

可重入锁的含义，以及ReentrantLock 和synchronized的区别

指的是同一线程 外层函数获得锁之后 ，内层递归函数仍然有获取该锁的代码，但不受影响

两者都是可重入锁。

ReentrantLock是用jdk实现的，需要手工加锁及释放锁，锁的粒度可以比synchronized更细，可以指定是公平锁还是非公平锁，提供了一个条件类用来实现分组唤醒需要唤醒的线程，提供了一种能够中断等待锁的线程的机制

Synchronized是jvm实现的，加锁跟释放由jvm自己实现，锁的是对象实例或者class对象，只有非公平锁，随机唤醒一个线程或全部唤醒

场景：在一个主线程中，要求有大量(很多很多)子线程执行完之后，主线程才执行完成。多种方式，考虑效率

Join

CyclicBarrier

CountDownLatcher

定时线程的使用

1、普通thread实现2.TimerTask实现3.ScheduledExecutorService实现

BlockingQueue的使用。（take，poll的区别，put，offer的区别）

 使用take()函数，如果队列中没有数据，则线程wait释放CPU，而poll()则不会等待，直接

返回null；remove:若队列为空，抛出NoSuchElementException异常。

Offer：将指定元素插入到此队列的尾部（如果立即可行且不会超出此队列的容量），在成功

时返回 true，如果此队列已满，则返回 false。当使用有容量限制的队列时，此方法通常要

优于 add 方法，后者可能无法插入元素，而只是抛出一个异常。

Put：将指定元素插入到此队列的尾部，如有必要，则等待空间变得可用。

Add：将指定的元素插入到此队列中（如果立即可行且不会违反容量限制），在成功时返回

true，如果当前没有可用空间，则抛出 IllegalStateException

高并发情况下，系统是如何支撑大量的请求的

如果有一个特别大的访问量，到数据库上，怎么做优化（DB设计，DB IO，SQL优化，Java优化）

如果出现大面积并发，在不增加服务器的基础上，如何解决服务器响应不及时问题

假如你的项目出现性能瓶颈了，你觉得可能会是哪些方面，怎么解决问题

Threadlocal原理，Threadlocal使用完不释放会出现什么问题

Volatile的原理，volatile修饰数组 数组元素线程安全吗

在Java中CycliBarriar和CountdownLatch有什么区别？

Executor和Executors的区别

Executor是[**Java**](http://lib.csdn.net/base/javaee)线程池的顶级**接口**

Executors 类提供工厂方法用来创建不同类型的线程池。比如: newSingleThreadExecutor() 创建一个只有一个线程的线程池，newFixedThreadPool(int numOfThreads)来创建固定线程数的线程池，newCachedThreadPool()可以根据需要创建新的线程，但如果已有线程是空闲的会重用已有线程

newCachedThreadPool创建一个可缓存线程池，如果线程池长度超过处理需要，可灵活

回收空闲线程，若无可回收，则新建线程。 （线程池为无限大，当执行第二个任务时第一个

任务已经完成，会复用执行第一个任务的线程，而不用每次新建线程。）

newFixedThreadPool 创建一个定长线程池，可控制线程最大并发数，超出的线程会在队

列中等待。

newScheduledThreadPool 创建一个定长线程池，支持定时及周期性任务执行。

newSingleThreadExecutor 创建一个单线程化的线程池，它只会用唯一的工作线程来执行任务，保证所有任务按照指定顺序(FIFO, LIFO, 优先级)执行。

为什么要用线程池:

1.减少了创建和销毁线程的次数，每个工作线程都可以被重复利用，可执行多个任务。

2.可以根据系统的承受能力，调整线程池中工作线线程的数目，防止因为消耗过多的内存，而把服务器累趴下(每个线程需要大约1MB内存，线程开的越多，消耗的内存也就越大，最后死机)。

Java里面线程池的顶级接口是Executor，但是严格意义上讲Executor并不是一个线程池，而只是一个执行线程的工具。真正的线程池接口是ExecutorService。

**比较重要的几个类：**

ExecutorService： 真正的线程池接口。

ScheduledExecutorService： 能和Timer/TimerTask类似，解决那些需要任务重复执行的问题。

ThreadPoolExecutor： ExecutorService的默认实现。

ScheduledThreadPoolExecutor： 继承ThreadPoolExecutor的ScheduledExecutorService接口实现，周期性任务调度的类实现。

**CyclicBarrier和CountDownLatch的区别**

1. CountDownLatch: 一个线程(或者多个)， 等待另外N个线程完成某个事情之后才能执行。
2. CyclicBarrier: N个线程相互等待，任何一个线程完成之前，所有的线程都必须等待。
3. CountDownLatch的计数器只能使用一次。而CyclicBarrier的计数器可以使用reset() 方法重置。所以CyclicBarrier能处理更为复杂的业务场景，比如如果计算发生错误，可以重置计数器，并让线程们重新执行一次。
4. CountDownLatch：减计数方式，CyclicBarrier：加计数方式

## 网络通信

同步和异步，阻塞和非阻塞

同步和异步是针对应用程序和内核的交互而言的

同步是自己去不停的询问结果

异步是等结果出来后由被调用方来告知你结果

阻塞和非阻塞是针对于进程在访问数据的时候，根据IO操作的就绪状态来采取的不同方式

阻塞：在等结果的过程中不可以处理其他事情

非阻塞：在等待结果的过程中可以处理其他事情

阻塞方式下读取或者写入函数将一直等待，而非阻塞方式下，读取或者写入函数会立即返回一个状态值

对于一次IO访问，数据会先被拷贝到操作系统内核的缓冲区中，然后才会从操作系统内核

的缓冲区拷贝到应用程序的地址空间

Buffer：flip方法  clear方法  rewind方法

java序列化，自定义序列化方式如何实现，序列化 ID 的作用

java序列化是将对象以一连串的字节描述的过程

实现serializable接口，重写ObjectOutputStream的writeObject将需要序列化的对象进行写

出

和readObject

java的序列化机制是通过在运行时判断类的serialVersionUID来验证版本一致性的。在进行

反序列化时，JVM会把传来的字节流中的serialVersionUID与本地实体类中的serialVersionUID

进行比较，如果相同则认为是一致的，便可以进行反序列化，否则就会报序列化版本不一致

的异常

Transient 关键字的作用

NIO AIO BIO

BIO（同步阻塞IO）:有客户端连接请求服务器就启动一个线程

伪异步IO：用线程池管理线程

NIO（同步非阻塞IO）：客户端连接请求服务器，注册到多路复用器中，多路复用器轮询到有IO请求时启动一个线程，用户进程需要不停询问io操作是否就绪

AIO（异步非阻塞）：

Reactor模式，Proactor模式

简单设计一个nio程序

Netty（线程模型，零拷贝，里面涉及的设计模式，心跳的实现）

nio中select方法是阻塞的吗

## web

说说浏览器访问 ，经历了怎样的过程 [www.baidu.com](http://www.baidu.com)

Servlet 生命周期

Servlet 通过调用 init () 方法进行初始化。

Servlet 调用 service() 方法来处理客户端的请求。

Servlet 通过调用 destroy() 方法终止（结束）。

最后，Servlet 是由 JVM 的垃圾回收器进行垃圾回收的。

Servlet对象是单实例？Servlet线程安全的？

当客户端第一次请求某个Servlet时，Servlet容器将会根据web.xml配置文件实例化这个

Servlet类，当有新的客户端请求该Servlet时，一般不会再实例化该Servlet类

Servlet中，filter的应用场景有哪些？采用了什么设计模式

http get和post区别

* GET 请求可被缓存
* GET 请求保留在浏览器历史记录中
* GET 请求可被收藏为书签
* GET 请求不应在处理敏感数据时使用
* GET 请求有长度限制
* GET 请求只应当用于取回数据
* POST 请求不会被缓存
* POST 请求不会保留在浏览器历史记录中
* POST 不能被收藏为书签
* POST 请求对数据长度没有要求

redirect与forward做跳转有什么区别？

forward(转发)：

**1.是服务器内部的重定向，服务器直接访问目标地址的 url网址，把里面的东西读取出来，但是客户端并不知道，因此用forward的话，客户端浏览器的网址是不会发生变化的。**   
**2.关于request: 由于在整个定向的过程中用的是同一个request，因此forward会将request的信息带到被重定向的jsp或者servlet中使用。**

redirect（重定向）：

**1.是客户端的重定向，是完全的跳转。即服务器返回的一个url给客户端浏览器，然后客户端浏览器会重新发送一次请求，到新的url里面，因此浏览器中显示的url网址会发生变化。**   
**2.因为这种方式比forward多了一次网络请求，因此效率会低于forward。**

web应用服务器对用户请求通常返回一些状态码，请描述下分别以4和5开头的状态码

session和cookie的区别和联系，session的生命周期

cookie数据保存在客户端，session数据保存在服务器端

默认的session生命周期是30min，也就是你不操作界面的时间，你一刷新界面的话，session会重新计时的，那么session的默认时间可以改么

## spring

SpringMVC的原理

MVC:用户—>controller（接收请求，调用业务类）->交给Model层（service，dao，entity）->controller(派发页面->View)->相应用户

客户端将http请求给web服务器，web服务器对http请求进行解析，匹配web容器将请求

转交给dispatcherServlert，ds根据请求信息+HandlerMapping找到处理请求的处理器handler，

handler对数据处理完毕后返回一个modelAndView给ds，ds通过viewReoler将逻辑视图转

为真正的视图，ds将model解析出视图需要的参数将最终的完整视图返回给客户端

Spring中BeanFactory和ApplicationContext的联系和区别

ApplicationContext是具有BeanFactory的所有功能，待提供国际化消息访问、资源访问，事

件传播等

BeanFactory是只有在getBean时才加载并实例化Bean，配置中如果有其他的配置错误不会影响程序运行

ApplicationContext在容器启动时把xml配置读入内存进行校验并主动创建所有bean，

Spring如何实现事务管理的

编码方式；transactionTemplate.execute

声明式事务管理方式：基于AOP技术在方法执行前后进行拦截，然后在目标方法开始之前创建并加入事务，执行完目标方法后根据执行情况提交或回滚事务

1. TransactionProxyFactoryBean 需要为每个进行事务管理的类做相应配置
2. 基于AspectJ的XML方式，不需要改动类，在XML文件中配置好即可
3. 基于注解@Transactional的方式，配置简单，需要在业务层类中添加注解

Spring的事务传播机制

spring事务开启 ，或者是基于接口的或者是基于类的代理被创建，所以在同一个类中一个

方法调用另一个方法有事务的方法，事务是不会起作用的

PROPAGATION\_REQUIRED -- 支持当前事务，如果当前没有事务，就新建一个事务。这是最常见的选择。 （如果当前有事务，出现异常 一起回滚）

PROPAGATION\_SUPPORTS -- 支持当前事务，如果当前没有事务，就以非事务方式执行。

PROPAGATION\_MANDATORY -- 支持当前事务，如果当前没有事务，就抛出异常。

PROPAGATION\_REQUIRES\_NEW -- 新建事务，如果当前存在事务，把当前事务挂起。

（新事物不依赖于当前事务的commit跟rolled back。当前有事务，如果当前事务失败，新事务中已经提交的不会被回滚；新事务提交抛异常，如果被当前事务捕获则当前事务仍可以提交，否则当前事务将回滚）

PROPAGATION\_NOT\_SUPPORTED -- 以非事务方式执行操作，如果当前存在事务，就把当前事务挂起。

PROPAGATION\_NEVER -- 以非事务方式执行，如果当前存在事务，则抛出异常。

PROPAGATION\_NESTED -- 如果当前存在事务，则在嵌套事务内执行。如果当前没有事务，则执行与 PROPAGATION\_REQUIRED 类似的操作

Spring IoC  创建一个容器，把所有的类在容器中进行登记，由容器来完成所有的类的创建、

销毁

1. IOC容器创建过程

Class XmlBeanFactory extends DefaultListableBeanFactory ---屌丝容器

（1）根据配置文件创建Resource资源对象

（2）创建DefaultListableBeanFactory

（3）创建读取器XmlBeanDefinitionReader

（4）读取器执行载入BeanDefinition的方法，完成Bean的载入和注册，成功后放置到IOC容器

Interfacace ApplicationContext extends EnvironmentCapable,ListableBeanFactory, HierarchicalBeanFactory,MessageSource,ApplicationEventPublisher, ResourcePatternResolver

BeanDefinition 描述Bean对象

实现类 ClassPathXmlApplicationContext

FileSyStemXmlApplicationContext

XmlWebApplicationContext

容器初始化：

1. 设置资源加载器（AbstractApplicationContext），对Bean定义资源定位（AbstractRefreshableConfigApplicationContext）
2. AbstractApplicationContext.refresh（）
3. 创建IOC容器（如果已经存在则销毁容器中的bean并且关闭容器）
4. 对容器进行定制化（设置启动参数、开启注解的自动装配等）
5. 载入Bean定义资源（loadBeanDefinitions）
6. 创建XmlBeanDefinitionReader 通过回调设置到容器中
7. 为读取器设置资源加载器
8. 资源加载器定位资源文件，reader读取bean定义的资源文件（将xml文件转换为DOM文件）
9. DefaultBeanDefinitionDecumentReader将DOM文件解析为IOC管理的Bean对象（BeanDefinition）并将bean元素的配置信息设置到对象中取
10. 向容器注册BeanDefinition（BeanDefinitionRegistery）

实际注册的类是DefaultListableBeanFactory使用HashMap存放BeanDefinition ；注册过程要求下城同步保持数据的一致性

先从map中检查是否存在beanDefinition

Spring自定义扩展标签如何实现

1：编写一个xml架构来描述自定义的元素

2：编写一个自定义的handler实现NamespaceHandler接口

3：编写一个或者多个自定义的解析器实现BeanDefinitionParser接口

4：注册到Spring容器

Spring中InitializingBean接口的作用

spring初始化bean的时候，如果bean实现了InitializingBean接口，会自动调用

afterPropertiesSet方法。

spring为bean提供了两种初始化bean的方式：（实现InitializingBean接口，实现

afterPropertiesSet方法，或者在配置文件中同过init-method指定，两种方式可以同时使用）

Spring AOP的原理   jdk动态代理实现原理  cglib和jdk动态代理的区别

Aop代理分成静态代理（aspectJ）和动态代理（spring aop）

静态代理就是aop框架会在编译阶段生成aop代理类（编译时增强）

aspectJ：在编译阶段将aspect织入java字节码，运行时就是经过增强后的aop对象

public aspect TxAspect {

    void around():call(void Hello.sayHello()){

        System.out.println("开始事务 ...");

        proceed();// 执行被代理类中的方法

        System.out.println("事务结束 ...");

    }

}

Spring aop采用动态代理，不会去修改字节码，而是在内存中临时为方法生成一个aop对象，aop对象包含了目标对象的全部方法，并在特定切点做了增强处理，并回调原对象方法

JDK：通过反射接收被代理类，被代理类必须实现一个接口； invocationHandler接口+Proxy类 通过Proxy.newProxyInstance生成被代理对象，在invocationHandler.invoke方法实现中可以在需要执行的方法前后加入我们需要统一处理的逻辑

1. 根据classloader+interfaces创建代理类 实现interfaces接口并继承了Proxy类）
2. 实例化代理类，在构造方法中传入被代理对象，代理类调用父类Proxy构造器为invocationHandler赋值
3. 生成的代理类，在调用方法时，会调用Proxy的Handler的invoke方法

Cglib：可以对没有实现接口的类进行代理。在运行时通过字节码技术动态生成被代理类的子类，通过继承的方式实现（方法不能被定义为final）：Enhancer+MothodIntercepter

Enhancer.create() 生成被代理类的子类

## Redis

事务隔离级别

Read uncommitted读未提交 脏读；（可以读取另一个事务未提交的数据）

Read committed 读已提交（等到另一个事务提交后才能读取） 可以解决脏读 ，但会引起不可重复读，在两次查询发现结果不一致

Repeatable read 重复读（读事务开启后不允许update，但是允许insert）

解决不可重复读，存在幻读（对应insert）

Serializable 序列化 最高隔离级别 事务串行化顺序执行

Mysql 默认重复读 sqlServer Oracle默认读已提交

介绍常用的数据结构；redis事务；发布订阅功能

String、list、set、sorted set、hash （memcached只支持String，不能持久化数据）

执行一组指令时，当中有失败的，前面也不回滚

发布订阅基于channel 或者根据某种模式匹配channel

MySQL里有2000w数据，redis中只存20w的数据，如何保证redis中的数据都是热点数据=》回收策略

设置过期时间，每次对命中缓存的数据增加一定的过期时间

回收策略：

volatile-lru：从已设置过期时间的数据集（server.db[i].expires）中挑选最近最少使用的数据淘汰

volatile-ttl：从已设置过期时间的数据集（server.db[i].expires）中挑选将要过期的数据淘汰

volatile-random：从已设置过期时间的数据集（server.db[i].expires）中任意选择数据淘汰

allkeys-lru：从数据集（server.db[i].dict）中挑选最近最少使用的数据淘汰

allkeys-random：从数据集（server.db[i].dict）中任意选择数据淘汰

no-enviction（驱逐）：禁止驱逐数据

主从同步方案

全量同步：一般发生在slave初始化阶段。S连接m，发送SYNC命令，m接收命令执行bgsave命令生成rdb文件并使用缓冲区记录伺候执行的所有写命令；m在bgsave完后向s发送快照文件，s收到快照文件后丢弃所有旧数据，载入快照；m快照发送完毕后向从服务器发送缓冲区的写命令，s完成快照载入后开始接收命令执行m的写命令

增量同步：主服务器每执行一个写命令就会向从服务器发送相同的写命令，从服务器接收并执行收到的写命令

备份方案

定期生成rbd文件，根据小时、天等保存到文件夹，对rdb文件进行复制

字典类型通过什么方式rehash

事务如何实现

redis的线程模型，为什么是单线程

RDB与AOF区别（持久化）

Rdb：可以在指定的时间间隔内生成数据集的时间点快照，是一个二进制存储文件

Aof记录服务器执行的所有写命令，会被追加到文件的末尾，以redis协议的格式保存

## DB

数据库事务特性

事务的特性：ACID

原子性：一个事务中的操作要么全做，要么全不做

一致性：数据不会因为事务的执行而破坏

隔离性：一个事务的执行不受其他事务干扰

持久性：事务一旦提交，它对数据库的改变是永久的

数据库范式(需要再消化)

第一范式：无重复的列

第二范式：数据库表中的每个实例或行必须可以被唯一地区分（要有唯一标志）

第三范式：….

主从一致性如何保证

主从复制原理：master将事务串行写入二进制日志，完成后通知存储引起提交事务。在slave

上会有I/O线程跟SQL线程，IO线程在master上打来一个普通的链接，开始binlog dump

Process，他会从master的二进制日志中读取事件，将事件写入relay log。Sql线程从relay log

中读取事件，重放其中的事件来更新slave数据从而与master数据保持一致

1、Master上修改配置：

innodb\_flush\_log\_at\_trx\_commit = 1

sync\_binlog = 1

保证每次事务提交后，都能实时刷新到磁盘中，尤其是确保每次事务对应的binlog都能及

时刷新到磁盘中，只要有了binlog，InnoDB就有办法做数据恢复，不至于导致主从复制的

数据丢

2、slave上修改配置：

master\_info\_repository = "TABLE"

relay\_log\_info\_repository = "TABLE"

relay\_log\_recovery = 1

开启relay log自动修复机制，发生crash时，会自动判断哪些relay log需要重新从master

上抓取回来再次应用，以此避免部分数据丢失的可能性

db中大字段如何处理（读为主 or 写为主）

innodb是行锁还是表锁？如何实现

行锁。行锁是加在索引响应行上的，如果对应的sql没有走索引，那么会全表扫描（表锁）

**表锁**：不会出现死锁，发生锁冲突几率高，并发低。

**行锁：**会出现死锁，发生锁冲突几率低，并发高。分为共享锁（读锁）和排他锁（写锁）

共享锁是我读时你也能读但不能写；排他锁是我写时你不能写也不能读

insert ，delete ， update在事务中都会自动默认加上排它锁

innodb存储引擎内存结构

**innodb\_buffer\_pool**

**innodb附加内存池**

**innodb日志缓冲**

innodb中索引工作原理和种类

如果是主键B+数从根节点遍历分支，找到对应的叶节点，获得行数据

如果是辅索引B+数 找到对应的叶节点获得主键，在用主键在主键B+数中检索

innodb如何实现事务

隔离性由锁实现

原子性和持久性---redo log（事务日志）：提交事务时，innodb存储引擎把事务写入日志缓冲，日志缓冲把事务刷新到事务日志；innodb把事务写入缓冲池

一致性:undo log逻辑日志，回滚行记录到某个特定版本

1.对查询进行优化，应尽量避免全表扫描，首先应考虑在 where 及 order by 涉及的列上建立索引。

2.应尽量避免在 where 子句中对字段进行 null 值判断，否则将导致引擎放弃使用索引而进行全表扫描，如：

select id from t where num is null

可以在num上设置默认值0，确保表中num列没有null值，然后这样查询：

select id from t where num=0

3.应尽量避免在 where 子句中使用!=或<>操作符，否则将引擎放弃使用索引而进行全表扫描。

4.应尽量避免在 where 子句中使用 or 来连接条件，否则将导致引擎放弃使用索引而进行全表扫描，如：

select id from t where num=10 or num=20

可以这样查询：

select id from t where num=10

union all

select id from t where num=20

5.in 和 not in 也要慎用，否则会导致全表扫描，如：

select id from t where num in(1,2,3)

对于连续的数值，能用 between 就不要用 in 了：

select id from t where num between 1 and 3

6.下面的查询也将导致全表扫描：

select id from t where name like '%abc%'

7.应尽量避免在 where 子句中对字段进行表达式操作，这将导致引擎放弃使用索引而进行全表扫描。如：

select id from t where num/2=100

应改为:

select id from t where num=100\*2

8.应尽量避免在where子句中对字段进行函数操作，这将导致引擎放弃使用索引而进行全表扫描。如：

select id from t where substring(name,1,3)='abc'--name以abc开头的id

应改为:

select id from t where name like 'abc%'

9.不要在 where 子句中的“=”左边进行函数、算术运算或其他表达式运算，否则系统将可能无法正确使用索引。

10.在使用索引字段作为条件时，如果该索引是复合索引，那么必须使用到该索引中的第一个字段作为条件时才能保证系统使用该索引，

否则该索引将不会被使用，并且应尽可能的让字段顺序与索引顺序相一致。

11.不要写一些没有意义的查询，如需要生成一个空表结构：

select col1,col2 into #t from t where 1=0

这类代码不会返回任何结果集，但是会消耗系统资源的，应改成这样：

create table #t(...)

12.很多时候用 exists 代替 in 是一个好的选择：

select num from a where num in(select num from b)

用下面的语句替换：

select num from a where exists(select 1 from b where num=a.num)

13.并不是所有索引对查询都有效，SQL是根据表中数据来进行查询优化的，当索引列有大量数据重复时，SQL查询可能不会去利用索引，

如一表中有字段sex，male、female几乎各一半，那么即使在sex上建了索引也对查询效率起不了作用。

14.索引并不是越多越好，索引固然可以提高相应的 select 的效率，但同时也降低了 insert 及 update 的效率，

因为 insert 或 update 时有可能会重建索引，所以怎样建索引需要慎重考虑，视具体情况而定。

## MQ

RocketMQ:

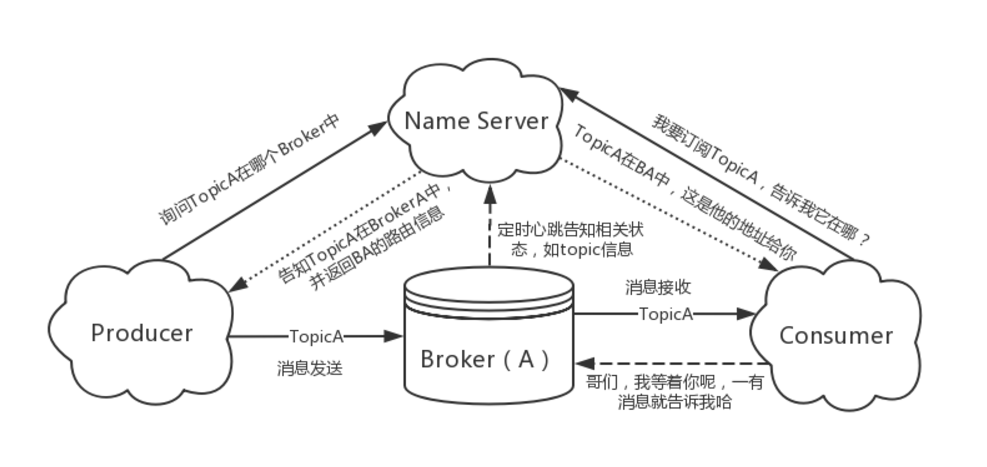
nameServer：无状态节点，保存broker列表和topic列表

broker：负责存储消息及转发消息（控制topic的增删及订阅）

工作流程：

1. 搭建nameserver，producer、consumer和broker之间的联系通过访问nameserver获取
2. 启动broker进行topic的增加和订阅
3. Procuder，consumer定期从nameserver获取路由信息

4、producer发送已有的topic消息到broker，consumer从broker拉取消息



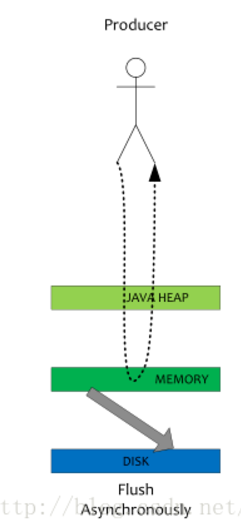
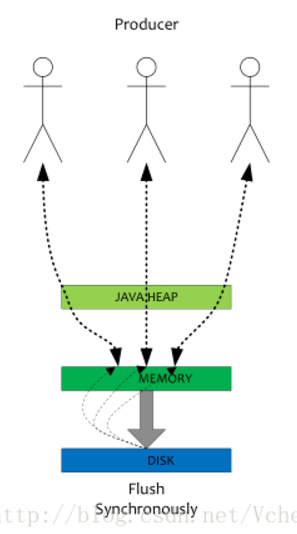
MQ

主从如何备份

在master上维护一个变量，将该变量设为对应的offset，不停的查看slave上报的进度是否超过这个进度，超过则写入成功

文件在磁盘上面如何存储

Rocketmq的所有消息都是持久化的，先写入系统pagecache，然后刷盘

异步刷盘：写完pagecache唤醒刷盘线程后直接返回（FlushRealTimeService）

同步刷盘：等待刷盘完成才能返回（GroupCommitService）

数据不丢失是如何保证的？

消息顺序是如何保证的？

真正使用过程中对mq的使用场景，有哪些需要注意的点

消息堆积？重复消费？

与kafka的比较

RocketMQ支持异步实时刷盘，同步刷盘，同步Replication，异步Replication

Kafka使用异步刷盘方式，异步Replication

Kafka消费失败不支持重试

RocketMQ消费失败支持定时重试，每次重试间隔时间顺延

Kafka不支持Broker端的消息过滤

RocketMQ支持两种Broker端消息过滤方式

根据Message Tag来过滤，相当于子topic概念

向服务器上传一段Java代码，可以对消息做任意形式的过滤，甚至可以做Message Body的过滤拆分。

## ES

1. ES中query和match的区别

Match会进行分词

term是代表完全匹配，也就是精确查询，搜索前不会再对搜索词进行分词

2、在并发情况下，Elasticsearch如果保证读写一致

3、数据插入到ES集群到存储完成的过程

4、数据从查询api调用到返回数据的过程

5、ES更新和删除文档的过程

更新文档其实是先删除旧的文档，再索引新的文档

删除文档就很简单了，只需要指定文档的索引、类型、ID就行了

6、master选举的流程

7、脑裂问题如何避免

当集群中master候选的个数不小于3个（node.master: true）。可以通过

discovery.zen.minimum\_master\_nodes 这个参数的设置来避免脑裂，设置为(N/2)+1

当=2时将一个node.master改成false

## DUBBO

Dubbo中zookeeper做注册中心，如果注册中心集群都挂掉，发布者和订阅者之间还能通信么

Dubbo降级如何实现

Mock

Dubbo流控如何实现

Dubbo负载均衡策略

Random LoadBalance

随机，按权重设置随机概率。

在一个截面上碰撞的概率高，但调用量越大分布越均匀，而且按概率使用权重后也比较均匀，有利于动态调整提供者权重

RoundRobin LoadBalance

轮循，按公约后的权重设置轮循比率。

存在慢的提供者累积请求问题，比如：第二台机器很慢，但没挂，当请求调到第二台时就卡在那，久而久之，所有请求都卡在调到第二台上。

LeastActive LoadBalance

最少活跃调用数，相同活跃数的随机，活跃数指调用前后计数差。

使慢的提供者收到更少请求，因为越慢的提供者的调用前后计数差会越大。

ConsistentHash LoadBalance

一致性Hash，相同参数的请求总是发到同一提供者。

当某一台提供者挂时，原本发往该提供者的请求，基于虚拟节点，平摊到其它提供者，不会引起剧烈变动。

Dubbo是如何运用SPI机制的

Dubbo中filter的作用，这是一种什么设计模式

Dubbo在安全机制方面是如何解决的

Dubbo的架构

服务接口层（Service）：该层是与实际业务逻辑相关的，根据服务提供方和服务消费方的业务设计对应的接口和实现。

配置层（Config）：对外配置接口，以ServiceConfig和ReferenceConfig为中心，可以直接new配置类，也可以通过spring解析配置生成配置类。

服务代理层（Proxy）：服务接口透明代理，生成服务的客户端Stub和服务器端Skeleton，以ServiceProxy为中心，扩展接口为ProxyFactory。

服务注册层（Registry）：封装服务地址的注册与发现，以服务URL为中心，扩展接口为RegistryFactory、Registry和RegistryService。可能没有服务注册中心，此时服务提供方直接暴露服务。

集群层（Cluster）：封装多个提供者的路由及负载均衡，并桥接注册中心，以Invoker为中心，扩展接口为Cluster、Directory、Router和LoadBalance。将多个服务提供方组合为一个服务提供方，实现对服务消费方来透明，只需要与一个服务提供方进行交互。

监控层（Monitor）：RPC调用次数和调用时间监控，以Statistics为中心，扩展接口为MonitorFactory、Monitor和MonitorService。

远程调用层（Protocol）：封将RPC调用，以Invocation和Result为中心，扩展接口为Protocol、Invoker和Exporter。Protocol是服务域，它是Invoker暴露和引用的主功能入口，它负责Invoker的生命周期管理。Invoker是实体域，它是Dubbo的核心模型，其它模型都向它靠扰，或转换成它，它代表一个可执行体，可向它发起invoke调用，它有可能是一个本地的实现，也可能是一个远程的实现，也可能一个集群实现。

信息交换层（Exchange）：封装请求响应模式，同步转异步，以Request和Response为中心，扩展接口为Exchanger、ExchangeChannel、ExchangeClient和ExchangeServer。

网络传输层（Transport）：抽象mina和netty为统一接口，以Message为中心，扩展接口为Channel、Transporter、Client、Server和Codec。

数据序列化层（Serialize）：可复用的一些工具，扩展接口为Serialization、 ObjectInput、ObjectOutput和ThreadPool。

Dubbo服务注册与发现的流程

**就是在配置解析读取装配成bean之后, 初始化, 根据配置协议, 找到注册中心(如Zookeeper)注册, 找到对应服务Protocol(如DubboProtocol)暴露服务**

Dubbo的容灾和负载如何实现

Dubbo的网络层（netty）、协议层（hession序列化)，心跳机制是如何实现的

* provider：dubbo的心跳默认是在heartbeat（默认是60s）内如果没有接收到消息，就会发送心跳消息，如果连着3次（180s）没有收到心跳响应，provider会关闭channel。
* consumer：dubbo的心跳默认是在60s内如果没有接收到消息，就会发送心跳消息，如果连着3次（180s）没有收到心跳响应，consumer会进行重连。

Dubbo客户端如何实现连接复用的

Dubbo客户端发起远程调用有几种方式，各自的区别

Dubbo远程调用采用异步方式，异步方式是一种future模式，这是什么模式

Dubbo的隐式传参和泛化调用

Dubbo优雅停机是怎么实现的

Dubbo中涉及的设计模式

两个有序数组的合并排序

 一个数组的倒序

 二叉树的遍历算法

 比较重要的数据结构，如链表，队列，栈的基本理解及大致实现。

链表是在非连续的内存单元中保存数据，并且通过指针将各个内存单元链接在一起，最有一

个节点的指针指向 NULL

 队列只允许在队尾添加数据，在队头删除数据。但是可以查看队头和队尾的数据（FIFO）

堆栈实现了一种后进先出的语义 (LIFO) 。可以使用数组或者是链表来实现它

 如果要25匹马中选出跑得最快的3匹，每次只有5匹马同时跑，最少要比赛几次，才能确保得出结果？

一个表的索引数最好不要超过6个，若太多则应考虑一些不常使用到的列上建的索引是否有必要。

15.尽量使用数字型字段，若只含数值信息的字段尽量不要设计为字符型，这会降低查询和连接的性能，并会增加存储开销。

这是因为引擎在处理查询和连接时会逐个比较字符串中每一个字符，而对于数字型而言只需要比较一次就够了。

16.尽可能的使用 varchar 代替 char ，因为首先变长字段存储空间小，可以节省存储空间，

其次对于查询来说，在一个相对较小的字段内搜索效率显然要高些。

17.任何地方都不要使用 select \* from t ，用具体的字段列表代替“\*”，不要返回用不到的任何字段。

18.避免频繁创建和删除临时表，以减少系统表资源的消耗。