### 源码分析相关面试题

* [Volley源码分析](http://www.jianshu.com/p/ec3dc92df581)
* [注解框架实现原理](http://www.jianshu.com/p/20da6d6389e1)
* [okhttp3.0源码分析](http://www.jianshu.com/p/9ed2c2f2a52c)
* [onSaveInstanceState源码分析](http://www.jianshu.com/p/cbf9c3557d64)
* [静默安装和源码编译](http://www.jianshu.com/p/2211a5b3c37f)

### Activity相关面试题

* [保存Activity的状态](http://www.jianshu.com/p/cbf9c3557d64)

### 与XMPP相关面试题

* [XMPP协议优缺点](http://www.jianshu.com/p/2c04ac3c526a)
* [极光消息推送原理](http://www.jianshu.com/p/d88dc66908cf)

### 与性能优化相关面试题

* [内存泄漏和内存溢出区别](http://www.jianshu.com/p/5dd645b05c76)
* [UI优化和线程池实现原理](http://www.jianshu.com/p/c22398f8587f)
* [代码优化](http://www.jianshu.com/p/ebd41eab90df)
* [内存性能分析](http://www.jianshu.com/p/2665c31b9c2f)
* [内存泄漏检测](http://www.jianshu.com/p/1514c7804a06)
* [App启动优化](http://www.jianshu.com/p/f0f73fefdd43)
* [与IPC机制相关面试题](http://www.jianshu.com/p/de4793a4c2d0)

### 与登录相关面试题

* [oauth认证协议原理](http://www.jianshu.com/p/2a6ecbf8d49d)
* [token产生的意义](http://www.jianshu.com/p/9b7ce2d6c195)
* [微信扫一扫实现原理](http://www.jianshu.com/p/a9d1f21bd5e0)

### 与开发相关面试题

* [迭代开发的时候如何向前兼容新旧接口](http://www.jianshu.com/p/cbecadec98de)
* [手把手教你如何解决as jar包冲突](http://www.jianshu.com/p/30fdc391289c)
* [context的原理分析](http://www.jianshu.com/p/2706c13a1769)
* [解决ViewPager.setCurrentItem中间很多页面切换方案](http://www.jianshu.com/p/38ab6d856b56)

### 与人事相关面试题

* [人事面试宝典](http://www.jianshu.com/p/d61b553ff8c9)

### 本文配套视频

* [极光推送原理配套视频](https://v.qq.com/x/page/h0394a7zioh.html)
* [xmpp基本概念配套视频](https://v.qq.com/x/page/s0394k4p10i.html)
* [配套视频](https://v.qq.com/x/page/h0394s3mc5k.html)

## 4-简单阐述一下及时推送原理？

1. 传统获取服务器数据使用的是pull模式，是客户端向服务器请求数据。从客户端发起连接请求，获取到服务器数据后就关闭连接。当连接断开后，服务器就会失去客户端的地址，因此无法主动向客户端发送消息。
2. 推送(push)是服务主动向客户端发送数据。

它的原理是保持一个长连接，当客户端和服务器建立连接后不再断开，这样服务器随时有新消息都可以发送给客户端。

长连接和短连接。所谓长连接，指在一个TCP连接上可以连续发送多个数据包，在TCP连接保持期间，如果没有数据包发送，需要双方发检测包以维持此连接。（心跳连接）

while(true) {
 　　request(timeout);
 　　request(timeout);
}

短连接是指通信双方有数据交互时，就建立一个TCP连接，数据发送完成后，则断开此TCP连接，即每次TCP连接只完成一对

1. 至于如何获取推送消息。由于服务端传来推送消息的时间是不确定的，这里只能等待推送SDK的回调，比如通过注册监听或者广播接收者。不同的厂商的推送SDK可能会有不同的处理方案，以百度推送SDK来说，是通过广播接收者获取推送数据。

## 5-简要说明一下openfire、smack、spark

openfire是基于XMPP协议的即时通信的服务器端的一个实现，你不需要编写一行服务端的代码，实现一个简单的点对点通信或是简单的群聊.

smack 是XMPP传输协议的Java实现，提供了一套API接口，可以连接服务端。一般用于快速开发手机客户端。

spark是基于smack实现的一个XMPP即时通信客户端(PC端的)。

## 6-列出几种常见的解决消息即时获取方案

1. 轮询(Pull)方式：客户端定时向服务器发送询问消息，一旦服务器有变化则立即同步消息。
2. SMS(短信消息)(Push)方式：通过拦截SMS消息并且解析消息内容来了解服务器的命令，但这种方式一般用户在经济上很难承受。
3. 持久连接(Push)方式：客户端和服务器之间建立长久连接，这样就可以实现消息的及时行和实时性。

## 7-Timer比AlarmManager实现心跳时更耗电原因

* Timer

Android 的 Timer 类可以用来计划需要循环执行的任务。 Timer 的问题是它需要用 WakeLock 让 CPU 保持唤醒状态，这样会大量消耗手机电量， 大大减短手机待机时间。这种方式不能满足我们的需求。

* AlarmManager

AlarmManager 是 Android 系统封装的用于管理 RTC 的模块，RTC (Real Time Clock) 是一个独立的硬件时钟，可以在 CPU 休眠时正常运行，在预设的时间到达时，通过中断唤醒 CPU。这意味着，如果我们用 AlarmManager 来定时执行任务，CPU 可以正常的休眠，只有在需要运行任务时醒来一段很短的时间。

* 欢迎关注微信公众号,长期推荐技术文章和技术视频

微信公众号名称：Android干货程序员

img

img