# 设计模式

### 0，什么是设计模式，设计模式的六大原则，你是否在代码中使用过设计模式？

设计模式是世界上各种各样程序员用来解决特定设计问题的尝试和测试的方法。设计模式是代码可用性的延伸。 设计模式分三类： 创建型，与对象创建有关包括单例模式，工厂方法模式，抽象工厂模式，建造者模式，原型模式 结构性，结构性设计模式是从程序的结构上解决模块之间的耦合问题，包括适配器模式，代理模式，装饰模式，外观模式，桥接模式，组合模式和享元模式 行为型，主要处理类或对象如何交互及如何分配职责，包括策略模式，模板方法模式，观察者模式，迭代器模式，责任链模式，命令模式，备忘录模式，状态模式，访问者模式，中介模式，解析器模式

a.单一职责原则：就一个类来说，应该只有一个引起它变化的原因 一个类做一件事情，避免职责过多。比如这种情况是不太好的，在一个Activity中既有bean文件，又有http请求，还有adapter等等，这就导致我们需要修改任何一个东西的时候都会导致Activity的改变，这样一来就有多个引起它变化的原因，不符合单一职责原则 b.开放封闭原则：类，模块，函数应该是可以扩展的，但是不可以修改 对于扩展是开放的，对于修改是封闭的。尽量做到面对需求的改变时，我们的代码能保持相对稳定，通过扩展的方式应对变化，而不是修改原有代码实现 c.里氏替换原则：所有引用基类的地方，必须可以透明的时候其子类的对象 里氏替换原则是实现开放封闭原则的重要方式之一，我们知道，使用基类的地方都可以使用子类去实现，因为子类拥有基类的所有方法，所以在程序设计中尽量使用基类类型对对象进行定义，在运行时确定子类类型。 d.依赖倒置原则：高层模块不应该依赖于底层模块，两者都应该依赖于抽象，抽象不应该依赖于细节，细节应该依赖于抽象 依赖倒置原则针对的是模块之间的依赖关系，高层模块指调用端，底层模块指具体的实现类，抽象指接口或抽象类，细节就是实现类。该原则的具体表现就是模块间的依赖通过抽象发生，直线类之间不发生直接依赖关系，依赖通过接口或抽象类产生，降低耦合，比如MVP模式下，View层和P层通过接口产生依赖关系 e.迪米特原则（最少知识原则）：一个软件实体应该尽可能少的与其他实体发生相互作用 迪米特原则要求我们在设计系统时，尽量减少对象之间的交互 f.接口隔离原则：一个类对另一个类的依赖应该建立在最小的接口上 接口隔离原则的关键是接口以及这个接口要小，如何小呢，也就是我们要为专门的类创建专门的接口，这个接口只对它有效，不要试图让一个接口包罗万象，要建立最小的依赖关系 ### 1，单例模式 单例模式是一种确保系统中的一个类只产生一个实例的对象创建模式；Java.lang.Runtime就是单例的经典例子 好处： 对于频繁使用的对象，可以省略创建对象所花费的时间，这对于那些重量级对象而言，是非常可观的一笔系统开销 由于new操作的次数减少，因而对系统内存的使用频率也会减低，这将减轻GC压力，缩短GC停顿时间。

[单例的多种写法](https://blog.csdn.net/qq_36221788/article/details/102948131?utm_medium=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-10.nonecase&depth_1-utm_source=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-10.nonecase)

### 2，JDK中几个常用是设计模式？

单例（Singleton），用于Runtime，Calender和其他类中 工厂模式（Factory），用于各种不可变的类如Boolean，像Boolean.valueOf 观察者模式（Observer），用于Swing和很多事件监听中 装饰器模式（Decorator design），用于多个JavaIO类中

### 3，Java中，什么叫观察者模式？

观察者模式是基于对象的状态变化和观察者的通讯，以便他们作出相应的操作。简单的例子就是一个天气系统，当天气变化时必须在展示给公众的视图中进行反映。这个视图对象是一个主体，而不同的视图是观察者。

### 5.使用工厂模式最主要的好处是什么？在哪里使用？

工厂模式的最大好处是增加了创建对象时的封装层次。如果你使用工厂来创建对象，之后你可以使用更高级和更高性能的实现来替换原始的产品实现或类，这不需要在调用层做任何修改。

### 6.举一个用 Java 实现的装饰模式(decorator design pattern)？它是作用于对象层次还是类层次？

装饰模式增加强了单个对象的能力。Java IO 到处都使用了装饰模式，典型例子就是Buffered 系列类如 BufferedReader 和 BufferedWriter，它们增强了 Reader 和 Writer 对象，以实现提升性能的 Buffer 层次的读取和写入。

### 7.在 Java 中，为什么不允许从静态方法中访问非静态变量？

Java 中不能从静态上下文访问非静态数据只是因为非静态变量是跟具体的对象实例关联的，而静态的却没有和任何实例关联。

### 8.设计一个 ATM 机，请说出你的设计思路？

比如设计金融系统来说，必须知道它们应该在任何情况下都能够正常工作。不管是断电还是其他情况，ATM 应该保持正确的状态（事务） , 想想 加锁（locking）、事务（transaction）、错误条件（error condition）、边界条件（boundary condition） 等等。尽管你不能想到具体的设计，但如果你可以指出非功能性需求，提出一些问题，想到关于边界条件，这些都会是很好的。

### 9.在 Java 中，什么时候用重载，什么时候用重写？

如果你看到一个类的不同实现有着不同的方式来做同一件事，那么就应该用重写（overriding），而重载（overloading）是用不同的输入做同一件事。在 Java 中，重载的方法签名不同，而重写并不是。

### 10.举例说明什么情况下会更倾向于使用抽象类而不是接口？

接口和抽象类都遵循”面向接口而不是实现编码”设计原则，它可以增加代码的灵活性，可以适应不断变化的需求。 下面有几个点可以帮助你回答这个问题： 在 Java 中，你只能继承一个类，但可以实现多个接口。所以一旦你继承了一个类，你就失去了继承其他类的机会了。 接口通常被用来表示附属描述或行为如：Runnable、Clonable、Serializable 等等，因此当你使用抽象类来表示行为时，你的类就不能同时是 Runnable 和 Clonable(注：这里的意思是指如果把 Runnable 等实现为抽象类的情况)，因为在 Java 中你不能继承两个类，但当你使用接口时，你的类就可以同时拥有多个不同的行为。在一些对时间要求比较高的应用中，倾向于使用抽象类，它会比接口稍快一点。如果希望把一系列行为都规范在类继承层次内，并且可以更好地在同一个地方进行编码，那么抽象类是一个更好的选择。有时，接口和抽象类可以一起使用，接口中定义函数，而在抽象类中定义默认的实现

### 11，android中举例说说用到了什么设计模式？

o AlertDialog、Notification 源码中使用了 Builder（建造者）模式完成参数的初始化 o Okhttp 内部使用了责任链模式来完成每个 Interceptor 拦截器的调用 o RxJava 的观察者模式；单例模式；GridView 的适配器模式；Intent 的原型模式 o 日常开发的 BaseActivity 抽象工厂模式

## 数据结构

### 1、常用数据结构简介

数据结构是指相互之间存在着一种或多种关系的数据元素的集合和该集合中数据元素间的关系组成。常用的数据有：数组、栈、队列、链表、树、图、堆、散列表。

1）数组：在内存中连续存储多个元素的结构。数组元素通过下标访问，下标从0开始。优点：访问速度快；缺点：数组大小固定后无法扩容，只能存储一种类型的数据，添加删除操作慢。适用场景：适用于需频繁查找，对存储空间要求不高，很少添加删除。

2）栈：一种特殊的线性表，只可以在栈顶操作，先进后出，从栈顶放入元素叫入栈，从栈顶取出元素叫出栈。应用场景：用于实现递归功能，如斐波那契数列。

3）队列：一种线性表，在列表一端添加元素，另一端取出，先进先出。使用场景：多线程阻塞队列管理中。

4）链表：物理存储单元上非连续、非顺序的存储结构，数据元素的逻辑顺序是通过链表的指针地址实现，每个元素包含两个结点，一个是存储元素的数据域，一个是指向下一个结点地址的指针域。有单链表、双向链表、循环链表。优点：可以任意加减元素，不需要初始化容量，添加删除元素只需改变前后两个元素结点的指针域即可。缺点：因为含有大量指针域，固占用空间大，查找耗时。适用场景：数据量小，需频繁增加删除操作。

5）树：由n个有限节点组成一种具有层次关系的集合。二叉树（每个结点最多有两个子树，结点的度最大为2，左子树和右子树有顺序）、红黑树（HashMap底层源码）、B+树（mysql的数据库索引结构）

6）散列表（哈希表）：根据键值对来存储访问。

7）堆：堆中某个节点的值总是不大于或不小于其父节点的值，堆总是一棵完全二叉树。

8）图：由结点的有穷集合V和边的集合E组成。

### 2、并发集合了解哪些？

1）并发List，包括Vector和CopyOnWriteArrayList是两个线程安全的List，Vector读写操作都用了同步，CopyOnWriteArrayList在写的时候会复制一个副本，对副本写，写完用副本替换原值，读时不需要同步。

2）并发Set，CopyOnWriteArraySet基于CopyOnWriteArrayList来实现的，不允许存在重复的对象。

3）并发Map，ConcurrentHashMap，内部实现了锁分离，get操作是无锁的。

4）并发Queue，ConcurrentLinkedQueue适用于高并发场景下的队列，通过无锁方式实现。 BlockingQueue阻塞队列，应用场景，生产者-消费者模式，若生产快于消费，生产队列装满时会阻塞，等待消费。

5）并发Deque, LinkedBlockingDueue没有进行读写锁分离，同一时间只能有一个线程对其操作。

6）并发锁重入锁ReentrantLock，互斥锁，一次最多只能一个线程拿到锁。

7）读写锁ReadWriteLock，有读取和写入锁两种，读取允许多个读取线程同时持有，而写入只能有一个线程持有。

### 3、列举java的集合以及集合之间的继承关系

### 5、容器类介绍以及之间的区别

1）Collection接口：集合框架的根接口，它是集合类框架中最具一般性的顶层接口。

2）Map接口：提供了键值对的映射关系的集合，关键字不能有重复值，每个关键字至多可映射一个值。HashMap(通过散列机制，用于快速访问)，TreeMap（保持key处于排序状态，访问速度不如hashmap）, LinkedHashMap(保持元素的插入顺序)

3）Set接口：可包含重复的元素，LinkedHashSet TreeSet(用红黑树来存储元素) HashSet

4）List接口:可通过索引对元素进行精准的插入和查找，实现类有ArrayList LinkedList

5）Queue接口：继承自Collection接口，LinkedList实现了Queue接口，提供了支持队列的行为。

6）Iterator接口：为了迭代集合

7）Comparable接口：用于比较

### 6、List,Set,Map的区别

Set是一个无序的集合，不能包含重复的元素；

list是一个有序的集合可以包含重复的元素，提供了按索引访问的方式；

map包含了key-value对，map中key必须唯一，value可以重复。

### 7、HashMap的实现原理

1）数据结构

jdk1.7及以前，HashMap由数组+链表组成，数组Entry是HashMap的主体，Entry是HashMap中的一个静态内部类，每一个Entry包含一个key-value键值对，链表是为解决哈希冲突而存在。

从jdk1.8起，HashMap是由数组+链表/红黑树组成，当某个bucket位置的链表长度达到阀值8时，这个链表就转变成红黑树。

2）HashMap是线程不安全的，存储比较快，能接受null值，HashMap通过put(key, value)来储存元素，通过get(key)来得到value值，通过hash算法来计算hashcode值，用hashcode标识Entry在bucket中存储的位置。

3）HashMap中为什么要使用加载因子，为什么要进行扩容

加载因子是指当HashMap中存储的元素/最大空间值的阀值，如果超过这个值，就会进行扩容。加载因子是为了让空间得到充分利用，如果加载因子太大，虽对空间利用更充分，但查找效率会降低；如果加载因子太小，表中的数据过于稀疏，很多空间还没用就开始扩容，就会对空间造成浪费。

至于为什么要扩容，如果不扩容，HashMap中数组处的链表会越来越长，这样查找效率就会大大降低。

7.1 HashMap如何put数据（从HashMap源码角度讲解）？ 当我们使用put(key, value)存储对象到HashMap中时，具体实现步骤如下：

1）先判断table数组是否为空，为空以默认大小构建table，table默认空间大小为16

2）计算key的hash值，并计算hash&(n-1)值得到在数组中的位置index，如果该位置没值即table[index]为空，则直接将该键值对存放在table[index]处。

3）如果table[index]处不为空，说明发生了hash冲突，判断table[index]处结点是否是TreeNode(红黑树结点)类型数据，如果是则执行putTreeVal方法，按红黑树规则将键值对存入；

4）如果table[index]是链表形式，遍历该链表上的数据，将该键值对放在table[index]处，并将其指向原index处的链表。判断链表上的结点数是否大于链表最大结点限制（默认为8），如果超过了需执行treeifyBin()操作，则要将该链表转换成红黑树结构。

5）判断HashMap中数据个数是否超过了（最大容量\*装载因子），如果超过了，还需要对其进行扩容操作。

7.2 HashMap如何get数据？ get(key)方法获取key的hash值，计算hash&(n-1)得到在链表数组中的位置first=table[hash&(n-1)]，先判断first（即数组中的那个）的key是否与参数key相等，不等的话，判断结点是否是TreeNode类型，是则调用getTreeNode(hash, key)从二叉树中查找结点，不是TreeNode类型说明还是链表型，就遍历链表找到相同的key值返回对应的value值即可。

7.3 当两个对象的hashcode相同，即发生碰撞时，HashMap如何处理 当两个对象的hashcode相同，它们的bucket位置相同，hashMap会用链表或是红黑树来存储对象。Entry类里有一个next属性，作用是指向下一个Entry。第一个键值对A进来，通过计算其key的hash得到index，记做Entry[index]=A。一会又进来一个键值对B，通过计算其key的hash也是index，HashMap会将B.next=A, Entry[index]=B.如果又进来C，其key的hash也是index,会将C.next=B, Entry[index]=C.这样bucket为index的地方存放了A，它们能过next属性链在一起。数组中存储的是最后插入的元素，其他元素都在后面的链表里。

7.4 如果两个键的hashcode相同，如何获取值对象？ 当调用get方法时，hashmap会使用键对象的hashcode找到bucket位置，找到bucket位置后，会调用key.equals()方法去找到链表中正确的节点，最终找到值对象。

7.5 hashMap如何扩容 HashMap默认负载因为是0.75，当一个map填满了75%的bucket时，和其他集合类一样，将会创建原来HashMap大小两倍的bucket数组，来重新调整HashMap的大小，并将原来的对象放入新的bucket数组中。

在jdk1.7及以前，多线程扩容可能出现死循环。因为在调整大小过程中，存储在某个bucket位置中的链表元素次序会反过来，而多线程情况下可能某个线程翻转完链表，另外一个线程又开始翻转，条件竞争发生了，那么就死循环了。

而在jdk1.8中，会将原来链表结构保存至节点e中，将原来数组中的位置设为null，然后依次遍历e，根据hash&n是否为0分成两条支链，保存在新数组中。如果多线程情况可能会取到null值造成数据丢失。

### 8、ConcurrentHashMap的实现原理

1）jdk1.7及以前：一个ConcurrentHashMap由一个segment数组和多个HashEntry组成，每一个segment都包含一个HashEntry数组, Segment继承ReentrantLock用来充当锁角色，每一个segment包含了对自己的HashEntry的操作，如get，这些操作发生时，对自己的HashEntry进行锁定。由于每一个segment写操作只锁定自己的HashEntry，可以存在多个线程同时写的情况。

jdk1.8以后：ConcurrentHashMap取消了segments字段，采用transient volatile HashEntry table保存数据，采用table数组元素作为锁，实现对每一个数组数据进行加锁，进一小减少并发冲突概率。ConcurrentHashMap是用Node数组+链表+红黑树数据结构来实现的，并发制定用synchronized和CAS操作。

2）Segment实现了ReentrantLock重入锁，当执行put操作，会进行第一次key的hash来定位Segment的位置，若该Segment还没有初始化，会通过CAS操作进行赋值，再进行第二次hash操作，找到相应的HashEntry位置。

### 9、ArrayMap和HashMap的对比

1)存储方式不一样，HashMap内部有一个Node[]对象，每个键值对都会存储到这个对象里，当用put方法添加键值对时，会new一个Node对象，tab[i] = newNode(hash, key, value, next);

ArrayMap存储则是由两个数组来维护，int[] mHashes; Object[] mArray; mHashes数组中保存的是每一项的HashCode值，mArray存的是键值对，每两个元素代表一个键值对，前面保存key，后面保存value。mHashes[index]=hash; mArray[index<<1]=key; mArray[(index<<1)+1]=value;

ArrayMap相对于HashMap，无需为每个键值对创建Node对象，且在数组中连续存放，更省空间。

2）添加数据时扩容处理不一样，进行了new操作，重新创建对象，开销很大；而ArrayMap用的是copy数据，所有效率相对高些；

3）ArrayMap提供了数组收缩功能，在clear或remove后，会重新收缩数组，释放空间；

4）ArrayMap采用二分法查找，mHashes中的hash值是按照从小到大的顺序连续存放的，通过二分查找来获取对应hash下标index，去mArray中查找键值对。mHashes中的index*2是mArray中的key下标，index*2+1为value的下标，由于存在hash碰撞情况，二分查找到的下标可能是多个连续相同的hash值中的任意一个，此时需要用equals比对命中的key对象是否相等，不相等，应当从当前index先向后再向前遍历所有相同hash值。

5）sparseArray比ArrayMap进一步优化空间，SparseArray专门对基本类型做了优化，Key只能是可排序的基本类型，如int，对value，除了泛型Value，还对每种基本类型有单独实现，如SparseBooleanArray。无需包装，直接使用基本类型值，无需hash，直接使用基本类型值索引和判断相等，无碰撞，无需调用hashCode方法，无需equals比较。SparseArray延迟删除。

### 10、HashTable实现原理

Hashtable中的无参构造方法Hashtable()中调用了this(11, 0.75f)，说明它默认容量是11，加载因子是0.75,在构造方法上会new HashtableEntry<?, ?>[initialCapacity]; 会新建一个容量是初始容量的HashtableEntry数组。HashtableEntry数组中包含hash，链表形式，重写了hashCode和equals方法。Hashtable所有public方法都在方法体上加上了synchronized锁操作，说明它是线程安全的。它还实现了Serializable接口中的writeObject和readObject方法，分别实现了逐行读取和写入的功能，并且加了synchronized锁操作。

（1） put(Key, Value)方法

1）先判断value是否为空，为空抛出空指针异常；

2）根据key的hashCode()值，计算table表中的位置索引(hash&0x7FFFFFFF)%tab.length值index，如果该索引处有值，再判断该索引处链表中是否包含相同的key，如果key值相同则替换旧值。

3）如果没有相同的key值，调用addEntry方法，在addEntry中判断count大小是否超过了最大容量限制，如果超过了需要重新rehash()，容量变成原来容量\*2+1，将原表中的值都重新计算hash值放入新表中。再构造一个HashtableEntry对象放入相应的table表头，如果原索引处有值，则将table[index].next指向原索引处的链表。

（2）get方法

根所key.hashCode()，计算它在table表中的位置，(hash&0x7FFFFFFF)%tab.length，遍历该索引处表的位置中是否有值，是否存在链表，再判断是key值和hash值是否相等，相等则返回对应的value值。

### 11、HashMap和HashTable的区别

1）Hashtable是个线程安全的类，在对外方法都添加了synchronized方法，序列化方法上也添加了synchronized同步锁方法，而HashMap非线程安全。这也导致Hashtable的读写等操作比HashMap慢。

2）Hashtable不允许值和键为空，若为空会抛出空指针。而HashMap允许键和值为空；

3）Hashtable根据key值的hashCode计算索引，(hash&0x7FFFFFFF)%tab.length，保证hash值始终为正数且不超过表的长度。而HashMap中计算索引值是通过hash(key)&(tab.length-1)，是通过与操作，计算出在表中的位置会比Hashtable快。

4）Hashtable容量能为任意大于等于1的正数，而HashMap的容量必须为2^n，Hashtable默认容量为11，HashMap初始容量为16

5）Hashtable每次扩容，新容量为旧容量的2倍+1，而HashMap为旧容量的2倍。

### 12、HashMap与HashSet的区别

HashSet底层实现是HashMap,内部包含一个HashMap map变量

private transient HashMap map; 一个Object PRESENT变量（当成插入map中的value值）

private static final Object PRESENT = new Object(); HashSet中元素都存到HashMap键值对的Key上面。具体可以查看HashSet的add方法，直接调用了HashMap的put方法，将值作为HashMap的键，值用一个固定的PRESENT值。

public boolean add(E e) { return map.put(e, PRESENT)==null; } HashSet没有单独的get方法，用的是HashMap的。HashSet实现了Set接口，不允许集合中出现重复元素，将对象存储进HashSet前，要先确保对象重写了hashCode()和equals方法，以保证放入set对象是唯一的。

### 13、HashSet与HashMap怎么判断集合元素重复？

HashMap在放入key-value键值对是，先通过key计算其hashCode()值，再与tab.length-1做与操作，确定下标index处是否有值，如果有值，再调用key对象的equals方法，对象不同则插入到表头，相同则覆盖；

HashSet是将数据存放到HashMap的key中，HashMap是key-value形式的数据结构，它的key是唯一的，HashSet利用此原理保证放入的对象唯一性。

### 14、集合Set实现Hash怎么防止碰撞

HashSet底层实现是HashMap，HashMap如果两个不同Key对象的hashCode()值相等，会用链表存储，HashSet也一样。

### 15、ArrayList和LinkedList的区别，以及应用场景

ArrayList底层是用数组实现的，随着元素添加，其大小是动态增大的；在内存中是连续存放的；如果在集合末尾添加或删除元素，所用时间是一致的，如果在列表中间添加或删除元素，所用时间会大大增加。通过索引查找元素速度很快。适合场合：查询比较多的场景

LinkedList底层是通过双向链表实现的，LinkedList和ArrayList相比，增删速度快，但查询和修改值速度慢。在内存中不是连续内存。场景：增删操作比较多的场景。

-二叉树的深度优先遍历和广度优先遍历的具体实现 -堆的结构 -堆和树的区别 -堆和栈在内存中的区别是什么(解答提示：可以从数据结构方面以及实际实现方面两个方面去回答)？ -什么是深拷贝和浅拷贝 -手写链表逆序代码 -讲一下对树，B+树的理解 -讲一下对图的理解 -判断单链表成环与否？ -链表翻转（即：翻转一个单项链表） -合并多个单有序链表（假设都是递增的）