### 2.12 图片编程

* 1.你对Bitmap了解吗？它在内存中如何存在？

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/winter-is-coming/p/9112192.html)

* 2.有关Bitmap导致OOM的原因知道吗？如何优化？

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/u012758088/article/details/70145656)

* 3.给我谈谈图片压缩。

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/u013928412/article/details/80358597)

* 4.LruCache & DiskLruCache原理。

[LruCache原理](https://www.cnblogs.com/huhx/p/useLruCache.html)  
[DiskLruCache原理](https://www.cnblogs.com/huhx/p/useDiskLruCache.html)

* 5.说说你平常会使用的一些第三方图片加载库,最好给我谈谈它的原理。

[点击查看答案](http://www.cnblogs.com/dingxiansen/p/8182479.html)  
注意：至于库的原理请看常用库部分。

* 6.如果让你设计一个图片加载库，你会如何设计？

这个实际上一方面在考察你对第三方图片加载库原理的理解，一方面在考察你是否具备设计库的逻辑头脑。 基本上按照某个图片库的设计思路讲给面试官听就可以过了，但是答的出彩的话，可以细化思考优化Glide,Picasso等。

* 7.有一张非常大的图片,你如何去加载这张大图片？

这题回答角度是从两个方面着手：  
**一是图片的大指的是图片尺寸比较大-->**那么加载方式可以是：【1】切割并使用RecyclerView进行加载。 【2】 采用局部加载的方式，Android里面是利用BitmapRegionDecoder来局部展示图片的，展示的是一块矩形区域。  
二是图片的容量比较大，例如：它可能是一个10M以上的图片，那么加载方式可以是：[点击查看方式加载](https://www.jianshu.com/p/da754f9fad51)

* 8.你知道Android中处理图片的一些库吗(OpenCv & GPUImage ...)？

这道题目笔者就不提供答案了，读者可自行查找资料了解。

* 9.如何计算一张图片在内存中占用的大小？

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/dasusu/p/9789389.html)