### 1.13 Socket编程

* 1.什么是Socket编程？

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/rocomp/p/4790340.html)

* 2.什么是TCP,什么是UDP,二者之间区别如何？

[点击查看答案](https://blog.csdn.net/yuexiaduzhe/article/details/79494297)

### 1.14 设计模式

* 1.说说设计模式的六大原则。

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/xiaobaizhang/p/7778494.html)

* 2.请讲讲你会使用的一些设计模式？

这个题目读者可以说说自己会的就行了。 [23种Java设计模式](https://www.cnblogs.com/wangzhongqiu/p/6245820.html)

* 3.请说说单例模式 & 你项目中常用的单例模式。

[点击查看答案](https://www.cnblogs.com/t0000/p/8250686.html)

* 4.懒汉单例模式为什么要加volaitle？

这个题目实际在考察你volaitle的作用与原理。

[volatile使用](https://www.cnblogs.com/sunrunzhi/p/3930297.html)
[volatile原理](https://www.cnblogs.com/dolphin0520/p/3920373.html)
结合volaitle原理讲解，就是为了让单例模式在多线程环境下更加安全可靠。

* 5.能否给我说说Android中至少3个用到设计模式的栗子？ > 这题笔者就不提供答案了。