



链滴

后端 | Java 常用容器知识速成

作者: [z875479694h](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1626110912311>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p></p>

<h2 id="一-继承关系">一.继承关系</h2>

<h2 id="1-1-基于Collection">1.1 基于 Collection</h2>

<p>Iterable 接口: 迭代器 (负责迭代元素, 用于遍历元素)

Collection 接口: 集合 (常用的方法有添加, 全部添加, 删除, 清空集合, 是存在, 集合个数等)

List 接口: 列表 (list 提供比数组更丰富的 API, 有序, 可重复,)

Queue 接口: 队列 (遵循先进先出原则, 第一个进队列的元素, 必定第一个队列)

Set 接口: Set 集合 (不允许出现重复元素, 并且无序的集合) </p>

<p></p>

<h2 id="1-2-不属于Collection">1.2 不属于 Collection</h2>

<p>Map 接口: 散列表 (使用 K-V (键值对) 存储的一种数据结构, Key 是有序的、不可重复的, value 是无序的、可重复的) 不属于 Collection 接口 </p>

<p> </p>

<h2 id="二-List">二.List</h2>

<h2 id="2-1-ArrayList">2.1 ArrayList</h2>

<p>底层实现: Objcet[] (动态数组)</p>

<p>扩容方式: 当原本 ArrayList 的底层的数组容量不足以存放新插入的元素一组元素时, 会触发扩容机制, 调用的本地 C 方法。 </p>

<p>线程安全性: 不安全

补充: 如果要安全的调用 ArrayList, 使用 Collections.synchronizedList()方法。其他 API 与原先无异 </p>

```
<pre><code class="language-java highlight-chroma"><span class="highlight-line"><span class="highlight-cl"><span class="highlight-n">List</span><span class="highlight-o">&lt;&/span></span><span class="highlight-n">Map</span><span class="highlight-o">&lt;&/span><span class="highlight-n">String</span><span class="highlight-o">,</span><span class="highlight-n">Object</span><span class="highlight-o">&gt;&gt;</span><span class="highlight-n" data=""><span class="highlight-o">=</span><span class="highlight-n">Collections</span><span class="highlight-o">.</span><span class="highlight-na">synchronizedList</span><span class="highlight-o">(</span><span class="highlight-k">new</span><span class="highlight-n">ArrayList</span><span class="highlight-o">&lt;&/span><span class="highlight-n">Map</span><span class="highlight-o">&lt;&/span><span class="highlight-n">String</span><span class="highlight-o">,</span><span class="highlight-n">Object</span><span class="highlight-o">&gt;&gt;());</span></span></code></pre>
```

<p>使用场景:

适合于进行大量的随机访问的情况下使用 (说人话就是可以直接根据下标取值), 时间复杂度 O(1)</p>

<p>插入与删除: 默认追加到尾部, 时间复杂度 O(1)。追加或删除指定位置元素, 时间复杂度 O(n-i)</p>

<p>补充: clear()方法可以清空当前 List 且不改动已分配的空间 </p>

<h2 id="2-2-LinkedList">2.2 LinkedList</h2>

<p>底层实现: 双向链表</p>

<p>扩容方式: 正常链表的新增节点</p>

<p>线程安全性: 不安全

补充: 如果要安全的调用, 同上。其他 API 与原先无异 </p>

```
<pre><code class="language-java highlight-chroma"><span class="highlight-line"><span class="highlight-cl"><span class="highlight-n">List</span><span class="highlight-o">&lt;&/span></span>
```

```
pan><span class="highlight-n">Map</span><span class="highlight-o">&lt;</span><span class="highlight-n">String</span><span class="highlight-o">,</span><span class="highlight-n">Object</span><span class="highlight-o">&gt;&gt;</span><span class="highlight-n">data</span><span class="highlight-o">=</span><span class="highlight-n">Collections</span><span class="highlight-o">.</span><span class="highlight-na">synchronizedList</span><span class="highlight-o">(</span><span class="highlight-k">new</span><span class="highlight-n">LinkedList</span><span class="highlight-o">&lt;</span><span class="highlight-n">Map</span><span class="highlight-o">&lt;</span><span class="highlight-n">String</span><span class="highlight-o">,</span><span class="highlight-n">Object</span><span class="highlight-o">&gt;&gt;());</span></pre>
```

<p>使用场景：

适合频繁的插入或者删除操作，较少的随机访问（说人话就是可以直接根据下标取值），获取元素的时间复杂度 $O(n)$ 。</p>

<p>插入与删除： 默认追加到尾部，时间复杂度约等于 $O(1)$ （为啥不等于一，因为还要创建节点然后追加，而 ArrayList 直接分配好空间接赋值就行）。追加或删除指定位置元素，时间复杂度近似 $O(n)$ 。</p>

<p>内存空间占用：

ArrayList 的空间浪费体现在 list 列表的结尾会预留一定的容量空间。

LinkedList 的空间花费主要体现在每一个元素都（存放直接后继和直前驱以及数据） 需要消耗比 ArrayList 更多的空间。</p>

2.3 CopyOnWriteArrayList（不常用）

<p>底层实现： Objcet[]（动态数组）</p>

<p>线程安全性： 安全

补充：如何保证安全性，

读：未加锁。

写：添加或修改时元素时 使用 lock()进行加锁并复制一份副本，然后添加或改，然后使用新副本。</p>

<p>使用场景：

适合于进行大量的随机访问的情况下使用（说人话就是可以直接根据下标取值）以及读多写少的情况不需要强一致性（不能保证即时一致性），时间复杂度 $O(1)$ 。</p>

<p>内存空间占用：

每一次写都需要复制一份副本。严重浪费内存。</p>

2.4 Vector（历史遗留，古早时代的类）

<p>底层实现： Objcet[]（动态数组）</p>

<p>线程安全性： 安全

补充：如何保证安全性，方法全部加了 <code>synchronized</code> 关键字（恶臭的史残留。进了用这玩意的公司赶紧跑路吧，代码一定是屎山）</p>

三.Set

3.1 HashSet

<p>底层实现： HashMap(使用了 Key 部分)</p>

<p>线程安全性： 不安全</p>

<p>使用场景： 无序，数据去重

允许插入 Null 值</p>

3.2 TreeSet

<p>底层实现： TreeMap，红黑树（自平衡二叉查找树）</p>

<p>线程安全性： 不安全</p>

<p>使用场景： 有序（自然排序，key 的开头第一个字符的顺序 a-z，或者数的大小 0-9）或自定义排序，数据去重

允许插入 Null 值</p>

<p>注意：要安全调用非线程安全的 Set。调用 <code>Collections.synchronizedSet()</code></p>

四.Map

4.1 HashMap

底层实现: 哈希表 (又称散列表, 使用杂凑算法), **当链表 (放相同 Hash 值的 Value) 长度大于阈值 (默认为 8) (将链表转换成红黑树前会判断, 如果当前数的长度小于 64 (存 Key), 那么会选择先进行数组扩容, 而不是转换为红黑树) 时, 将链表转化为黑树, 以减少搜索时间。**

线程安全性: 不安全

扩容机制:

源码规定了默认扩容加载因子为 0.75

面试官: 为什么是 0.75?

如果是 0.5, 就是说哈希表填到一半就开始扩容了, 这样会导致扩容频繁, 并且空间利用率较低。如果是 1, 就是说哈希表完全填满才开始扩容, 这样虽然空间利用提高了, 但是哈希冲突机会大了。

负载因子 0.75 就是冲突的机会 与空间利用率权衡的最后体现, 也是实验的经验值。

```
static final float DEFAULT_LOAD_FACTOR = 0.75f;
```

使用场景: 需要根据键的 hashCode 值进行存储数据。无序, 获取元素的间复杂度限制为 O(1)的时候。

Key 与 Value 可为 null

内存空间占用:

① 默认的初始化大小为 16。之后每次扩充, 容量变为原来的 2 倍。

面试官为什么是 16?

如果太小, 4 或者 8, 扩容比较频繁; 如果太大, 32 或者 64 甚至太大, 又占用内存空间。

位运算更快, 不需十进制和二进制相互转换。

```
static final int DEFAULT_INITIAL_CAPACITY = 1 &&& 4; // aka 16
```

② 创建时如果给定了容量初始值 `HashMap` 会将其扩充为 2 的幂次方大小, 就是说 `HashMap` 总是使用 2 的幂作为哈希表的大小。

简单的杂凑算法演示: 设对 7 求膜,

新增 key: 6, value: "随便"

$6\%7=6$

数组
数组 0
数组 1
数组 2
数组 3
数组 4
数组 5
数组 6
数组 7
数组 8
数组 9

```

<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>6</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
</tr>
<tr>
<td>Value</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>"随便"</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
</tr>
</tbody>
</table>
<p>新增 key: 7 , value: "第二次"</p>
<p>7%7=0</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>数组</th>
<th>数组 0</th>
<th>数组 1</th>
<th>数组 2</th>
<th>数组 3</th>
<th>数组 4</th>
<th>数组 5</th>
<th>数组 6</th>
<th>数组 7</th>
<th>数组 8</th>
<th>数组 9</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Key</td>
<td>7</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>6</td>
<td>null</td>

```

```
<td>null</td>
<td>null</td>
</tr>
<tr>
<td>Value</td>
<td>"第二次"</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>"随便"</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
<td>null</td>
</tr>
</tbody>
</table>
```

<p>解决 Hash 冲突: 拉链法 (以链表的形式存放相同 Hash 值的 Value) , 文的红黑树也可。但是拉链法较简单。</p>

<h2 id="4-2-TreeMap">4.2 TreeMap</h2>

<p>底层实现: 红黑树</p>

<p>线程安全性: 不安全</p>

<p>使用场景: 有序 (自然排序, key 的开头第一个字符的顺序 a-z, 或者数的大小 0-9) 或自定义排序。

Key 与 Value 可为 null</p>

<p>注意: 要安全调用非线程安全的 Map。调用 <code>Collections.synchronizedMap</code></p>

<h2 id="4-3-ConcurrentHashMap-建议使用-">4.3 ConcurrentHashMap (建议使用) </h2>

<p>底层实现: 数组 + 链表/红黑二叉树(JDK1.8)在链表长度超过一定阈值 (8 时将链表 (寻址时间复杂度为 O(N)) 转换为红黑树 (寻址时间复杂度为 O(log(N)))</p>

<p>线程安全性: 安全</p>

<p>保证线程安全的方法: 用 <code>Node</code> 数组 + 链表 + 红黑树的数据结构实现, 并发控制使用 <code>synchronized</code> 和 CAS 来操作。

<p></p>

<p>效率问题:

<code>synchronized</code> 只锁定当前链表或红黑二叉树的首节点, 这样只要 hash 不冲突, 不会产生并发, 效率又提升 N 倍。</p>

<h2 id="4-4-Hashtabel-古早的线程安全类-">4.4 Hashtabel (古早的线程安全类) </h2>

<p>如何保证安全性, 方法全部加了 <code>synchronized</code> 关键字 (恶臭的残留。进了用这玩意的公司赶紧跑路吧, 代码一定是屎山) </p>

<h2 id="资料参考">资料参考</h2>

<p>JavaGuide: https://snailclimb.gitee.io/javaguide/

CSDN: https://blog.csdn.net</p>