

iOS 面试题（附答案）

- 1、 简述一下 `UIViewController` 的生命周期？
alloc -> init -> loadView -> viewDidLoad -> viewWillAppear -> viewDidAppear
-> viewWillDisappear -> viewDidDisappear -> viewWillUnload -> viewDidUnload
-> dealloc
- 2、 `#import` 和 `#include` 的区别？
`#import` 导入的头文件不会多次重复导入
- 3、 写一个计算 A、B 中较大值的标准宏 `MAX`？
`#define MAX(A,B) ((A)>(B) ? (A) : (B))`
- 4、 谈一下 iOS 中的多线程？
多线程是指从软件或硬件上实现多个线程并发执行的技术
iOS 中可以使用 `NSThread`、`NSOperation`、`GCD` 实现多线程
- 5、 谈一下 Objective-C 的内存管理方式？
ARC、手动管理、线程池
- 6、 简述 `assign`、`retain`、`copy`、`weak` 和 `strong` 分别在什么情况下使用？
答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》
- 7、 类别的作用？说一下类别和类扩展的区别？
类别的作用是给类增加方法
类扩展可以给类增加属性或私有变量，只可以对自定义的类使用类扩展
- 8、 说说你对 KVC 和 KVO 的理解？
KVC：键值编码，提供一种机制来间接访问对象的属性
KVO：键值观察，基于 KVC 实现的对类属性的观察监听
- 9、 深复制和浅复制的区别？
答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》
- 10、 谈一下你对 block 的理解，请写一个 block 类型的属性？
block 本质是匿名函数
声明一个 block：
方法一：`void (^block)(NSString *string);`
方法二：`typedef void(^MyBlock)(NSString *string);`
`@property (nonatomic, strong) MyBlock block;`
- 11、 `frame` 和 `bounds` 的区别？
答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

12、 谈一下 UITableViewCell 的重用机制？

13、 简述一下消息推送的流程？

- 1、在苹果推送服务器 APNs 上注册 deviceToken，并发送给自己的后台服务器；
- 2、后台服务器将 deviceToken 和要发送的消息打包发送给 APNs（注意：这一步还需要推送证书的路径和密码）
- 3、APNs 将消息发送给 deviceToken 中保存的指定设备中的指定 App

14、 简述一下 App 发布到 AppStore 的流程？

- 1、首先生成发布描述文件（通过创建生产证书 -> 创建 AppId（Bundle Id）-> 创建发布的描述文件）
- 2、然后在 iTunesConnect 中创建一个应用并填好信息
- 3、在 XCode 中将项目打包并上传（注意：Bundle Id 全程一致，在 build Setting 中填好刚创建的描述文件）
- 4、最后再回到 iTunesConnect 中选择刚才上传的项目，然后点击提交。

15、 谈一下面向对象的几个主要特征？

封装、继承、多态

16、 谈一下你常用的一些设计模式及应用场景？

MVC：整个项目，用于降低代码耦合度

代理：常用于反向传值

单例：常用于整个项目需要且只需要创建一次的类

17、 谈一下关键字 static 的作用？关键字 const 呢？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

18、 堆和栈的区别是什么？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

19、 break、continue、return 的区别是什么？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

20、 int *p 中 *p和p的分别代表什么？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

21、 讲一下 OC 和 C 有哪些区别？

OC 是面向对象的 C，OC 是面向对象的语言，C 是面向过程的。

OC 完全兼容 C 语言。

22、 谈谈你对代理设计模式的理解？

23、 谈谈 Http 协议？其中 GET 和 POST 有哪些区别？

Http 协议是超文本传输协议，是基于 TCP/IP 协议基础之上的应用层协议；HTTP 是短连接，并且是无状态的协议。

GET 和 POST 的区别：

- 1、GET 比 POST 不安全，GET 传输参数是在 url 中，而 POST 是在 body 体中，但是在 app 中这种安全性体现不明显。
- 2、GET 比 POST 快。
- 3、GET 传输数据大小不超过 1k，POST 可以上传图片、文件等大的数据。

24、 谈谈你对 MVC 开发模式的理解及你是如何在 iOS 项目中采用 MVC 模式开发的？

M: Model, V: View, C: Controller，使用 MVC 模式主要是用来降低代码耦合度；

在 iOS 项目中将模块按 MVC 模式划分，可以将网络请求得到的数据封装在 Model 中，将所有呈现的视图独立出来，然后用视图控制器 ViewController 来管理各个 View 和 Model 之间的数据和信息传递。

25、 谈谈你对 Socket 的理解？TCP 和 UDP 协议有什么区别

Socket 简单来说是一种通信机制，是面向 C/S（客户端/服务端）模型而设计的。针对客户端和服务端提供不同的 socket 对象，客户端有客户端的 socket 对象，服务端有服务端的 socket 对象，两个 socket 之间就可以进行通信了。

TCP（Transmission Control Protocol，传输控制协议）是基于连接的协议，正式收发数据前必须和对方建立可靠的连接（“三次握手”），传输速度相对UDP较慢。

UDP（User Data Protocol，用户数据报协议）是与TCP相对应的协议。它是面向非连接的协议,UDP适用于一次只传送少量数据、对可靠性要求不高的应用环境，但是传输速度快

26、 你常用的数据存储方式有哪些？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

27、 通知中心和代理都可以用来发送消息和数据，两者有什么区别？

通知：多对多

代理：一对一

28、 类别和继承有哪些区别？

答案见《iOS 面试知识点整理.pdf》

29、 你在项目当中是如何进行网络数据请求的？

使用 AFNetworking

30、 你有做过 iPhone6 的屏幕适配吗？ 在项目中你是如何进行适配的？

做过， 我在项目中对使用了 XIB 的 UI 控件就用 autoLayout 来适配，主要用法是对各个 UI 控件相对其父视图加约束 和根据同级视图加约束。在没有用 XIB 的 UI 控件（手写的 UI 控件）使用 Masonry 框架来适配。