1:socket编程 用到了哪种技术？用到了哪些ios框架？

2:用gcdasyncsocket接收数据过大，“黏包”的问题以及解决办法

3:数据发送的结尾格式一般采用什么？

4:ios计时器是怎么在内部运行的？

5:ios计时器循环引用解决方法？

6:ios内存管理，使用的是arc还是mrc 分别有什么区别？

7:ios属性特性，在arc下的每个特性含义

8:为什么delegate要使用assign ？

9:ios运行中 给出了 一个方法没有找到 说明其出错地方及其原因？

10:ios实现单例模式的方法

11:ios 单例模式可能存在的问题以及解决方法

12:ios如果不用dispatch-once 进行单例 用什么方法？

13:如果过度使用单例化会出现哪些问题？

14:怎么进行对单例化进行控制？

15:你还有什么问题？

大概只记得这些了 吹了半天，本来以为妥妥的 结果一查就GG