1请描述下ios的内存回收机制？

以前是MRC（手动），现在是ARC（自动引用计数），当对象的计数为0时，释放该对象并回收。（估计接下来就是问声明变量的各个特性的作用了）

2 autorelease

延迟释放。实际上就是把release的释放延迟了。对象有autorelease的话， 都是放在 autorelease pool 里面的，当pool释放的时候，里面装的每个对象都会调用release

3 进程之间是怎样实现数据共享的

不知，我猜想应该是用静态变量储存，然后线程访问

4 往内存中写入一个数 操作系统做了哪些事情

开辟并提供一个栈，压数据入栈，。。。(乱写的)

5 怎样提高tableview的性能

1）将cell 标示定为static 避免重复创建cell

2）将cell的其他元素在drawRect的时候进行渲染，避免与cell一起，

3）显示的内容，最好是继承uitableviewcell的

。。。目前我只能总结3个

6 怎样适配数据库字段不断变化 在版本更新的时候

用自带的数据库记录版本号，且进行版本的检测判断，运用参数化的方式进行数据库操作

7写一个算法 求两个字符串的并集

public char[] unionString(String s1; String s2){

char[] stringArr1=s1.toCharArray();

char[] stringArr2=s2.toCharArray();

int len1=stringArr1.length;

int len2=stringArr2.length;

int maxLen=len1>len2?len1:len2;

int index=0;

char[] result=new char[maxLen];

for(int arrLen1=0;arrLen1< len1;arrLen1++){

for(int arrLen2=0; arrLen2< len2;arrLen2++){

if(stringArr1[arrLen1].equal(stringArr2[arrLen2])){

result[index]= stringArr1[arrLen1];

index++;

}

}

}

Return result;

}