

简历总体要求

简历注意事项:

1、专业技能，求同存异。精通 熟练掌握、掌握、了解 有1-2个技术 要达到精通。先写语言 后写小技术点，写在简历上必须是会的。

2、项目：

(1)项目名称

(2)开发工具:Xcode6、Xcode5.x

(3)项目周期:(一到三个月左右)

(4)项目描述:app用途、主要功能的描述

(5)项目职责:(自己在项目中实现了哪些功能)

软件的UI架构.

网络交互功能。

(6)技术要点:(多体现专业名词,实现具体功能，所用到的具体技术)

UI逻辑(软件的UI架构和视图的封装)

客户端与服务端的交互逻辑

数据的解析逻辑(json,xml)

数据的存储逻辑

多线程

内存管理(手动还是arc)

设计模式

项目的亮点(差异化)

QA 测试团队 PM (Project Manager/Product Manager) 项目经理/产品经理

技术相关

一、语言类:

熟练掌握 C、Objective-C 编程语言,了解 Swift 语言。有良好的编程习惯,较强的分析 能力和解决问题的能力;

了解 PHP, 能够使用 PHP 开发简单的网络接口

了解 cocos2d-x 对 2d 游戏开发有一定的掌握

了解 Html, Javascript 语言

熟练掌握 C++、Java 编程语言,熟练掌握 OOP

二、 设计模式和内存管理

熟练掌握 MVC、代理、单例、观察者、工厂方法、适配器等设计模式;

熟练使用 MRC、ARC 编程以及 MRC 与 ARC 的 混编;

熟练掌握静态分析和 Instruments 相结合查询内存泄露;

三、UI

熟练掌握各种 UI 控件,熟悉多视图开发,能实现复杂的界面交互;

熟悉抽屉视图、瀑布流、UIScrollView 复用等复杂 UI 的开发

熟练掌握 2d 绘图和核心动画编程、熟悉 CALayer 图层开发

熟练掌握 Xib 和 Storyboard 实现可视化图形界面编程

熟练掌握常用手势操作

熟练掌握 iPad 图形界面编程

掌握 TextKit 实现图文混排

熟悉 AutoLayout 自动布局

熟悉自定义控件和库的封装

四、网络交互

熟练掌握使用 NSURLConnetion、ASIHttpRequest、AFNetWorking,NSURLSession 进行 get 和 post 数据请求。

熟练掌握大文件并发下载、断点续传操作。

掌握网络状态监控的方法使用。

熟练掌握 XML、JSON 数据的解析。

五、数据存储

熟练掌握 SQLite 数据库的增删改查操作、熟练掌握事务操作和数据操作的线程安全。

熟练使用 NSKeyedArchiver、NSKeyedUnarchiver 归档存储

熟练使用 NSUserDefaults 以及文件读写等进行数据持久化存储;

熟悉 CoreData 的使用

六、多线程

熟练掌握 GCD、NSOperation、NSThread 多线程编程技术;

六、传值

熟练掌握 Block 的使用,通知中心、单例、代理、属性、id-Selector 传值;

七、网络协议和消息推送

掌握 Http 协议、TCP 和 UDP 协议、Socket 编程

掌握 Xmpp 即时通讯协议的使用

了解 Sip 协议进行音频通话

掌握苹果 APNS 消息推送机制，掌握极光推送的实现。

八、多媒体

熟练使用系统自带的 GPS 定位和地图功能

熟练掌握高德、百度地图实现定位、定制大头针、搜索、导航、地理编码等功能

熟练掌握 MPMoviePlayerController、AVPlayer 视频播放器定制以及 AVAudioPlayer 音频播放器的使用

熟练掌握传感器和系统照相机、摄像机的使用

掌握系统通讯录功能的使用。

九、第三方库

熟练掌握 AFNetworking,EGORefreshView ,FMDatabase,SDWebImage、百度媒体云、友盟社会化组件、多盟广告等第三方类库的使用。

熟练掌握 Zxing 和 ZBar 实现二维码的扫描和生成

熟悉 VCL 万能播放器、VOIP 网络电话等第三方复杂类库的使用。

十、工具

熟练掌握 SVN 以及 git 版本控制器的使用;

掌握 PhotoShop 图形工具的使用

掌握 Xmind 实现流程图、思维导图、逻辑图等

掌握 Axure 产品原型设计工具的使用

熟练掌握 KeyNote、Pages、Numbers 的使用

熟练掌握 Xcode6 新特性

熟练使用 Cocoapods 管理第三方类库

软件开发流程

产品人员

需求定制，需求文档

产品原型

设计人员

页面效果图

新闻

论坛

子主题 3

子主题 4

切图

iOS图片

Android图片

子主题 3

进度安排

产品人员

需求定制，需求文档

产品原型

设计人员

页面效果图

新闻

论坛

子主题 3

子主题 4

切图

iOS图片

Android图片

子主题 3

后台、接口

接口设计

接口开发

新闻

1

2

3

论坛

活动

与客户端人员进行接口调试

客户端

根据需求文档列出软件功能，评估实现时间

开发实现

iOS团队

Android团队

bug修复

性能调优

项目上线

升级维护

测试（QA）

进行阶段测试，出bug列表

阶段的验收

运营团队

推广软件产品

根据市场需求，提出需求变化

后台、接口

接口设计

接口开发

新闻

- 1
- 2
- 3

论坛

活动

与客户端人员进行接口调试

客户端

根据需求文档列出软件功能，评估实现时间

开发实现

iOS团队

Android团队

bug修复

性能调优

项目上线

升级维护

测试（QA）

进行阶段测试，出bug列表

阶段的验收

运营团队

推广软件产品

根据市场需求，提出需求变化

不同类型应用程序涉及的知识点

数据采集和展示类

新闻

视图封装、cell 定制、故事板、UICollectionView

网络请求(刷新、加载更多)

数据解析和存储

多线程

耗时操作

传值

内存管理

分享

收藏

二维码

设计模式

coreAnimaton 动画

美食

医药

工具类

运动健康类

传感器

绘图

照相机

摄像机

即时通讯类

xmpp

socket

http

推送

键盘定制

LBS 类

定位

地图操作

缩放

定制大头针

搜索

路线查询

地理编码、反地理编码

基于附近坐标进行信息展示

导航

电商类

电影票

选座

支付

商城

订单

购物车

支付

视频、音频类

大文件下载

断点续传

多媒体播放

定制播放器

转解码

书刊物杂志类

txt

html、pdf

epub

大文件下载、压缩、解压

webView 处理

社交、SNS

图文混排

动态调节 cell 高度

上传头像、资料

广告植入

程序切换主题

数据采集和展示类

新闻

视图封装、cell 定制、故事板、UICollectionView

网络请求(刷新、加载更多)

数据解析和存储

多线程

耗时操作

传值

内存管理

分享

收藏

二维码

设计模式

coreAnimaton 动画

美食

医药

工具类

运动健康类

传感器

绘图

照相机

摄像机

即时通讯类

xmpp

socket

http

推送

键盘定制

LBS 类

定位

地图操作

缩放

定制大头针

搜索

路线查询

地理编码、反地理编码

基于附近坐标进行信息展示

导航

电商类

电影票

选座

支付

商城

订单

购物车

支付

视频、音频类

大文件下载

断点续传

多媒体播放

定制播放器

转解码

书刊物杂志类

txt

html、pdf

epub

大文件下载、压缩、解压

webView 处理

社交、SNS

图文混排

动态调节 cell 高度

上传头像、资料

广告植入

程序切换主题

面试中高频题目:

1、什么是协议，什么是代理(实际上是两个对象的相互调用)

协议是多个类共享的方法列表，只有方法的声明，没有方法的实现。

代理是一种设计模式，实现可以不依赖协议

A 类 B类 A 中直接实例化b的对象 b.delegate = a

注意代理中的循环引用问题

2、如何理解MVC设计模式

苹果移动开发框架cocoaTouch/cocoa

(1)MVC是软件设计模式的一种,架构级的设计模式

(2)M(model) v(view) c(controller)

model 模型：主要负责存储和操作数据

view 视图:主要负责展示数据和用户交互

controller 主要负责将model和view联系起来:从网络获取数据-»赋值给数据模

型-» 将model的数据传递给view展示(响应view的delegate和datasource方

法)->刷新view

好处:

实现了view和model的低耦合(理论上model和view没有任何联系),进行代码的维护、修改和扩展、复用非常方便,提高了软件的开发效率,节约了开发成本。

3、内存管理(手动、arc)

手动:retain/copy/assign/release/autorelease/dealloc 黄金法则、自动释放池

self.name = xxx _name= xxx

arc ios5.0之后出现的

arc 原理

strong weak (1、weak只能修饰对象2、weak修饰的变量,指向的对象被销毁,变量自动置空,assign不会)

arc 和非arc (mrc) 可以结合使用

arc中 批量创建对象,无法做到及时释放

xib->控件对应的变量用weak修饰

weak和mrc中 assign的区别

真机调试内存泄露->instruments(调试程序内存泄露的工具)

4、Objective-c中是否支持多继承,用协议来弥补;函数多态性的最好体现

5、视图控制器的生命周期(view的生命周期),

从loadView到viewDidAppear->dealloc,一般情况下loadView,

viewDidLoad只

被调用一次,

内存告急的处理(手动释放不可见视图的内存和成员变量)

6、cell的重用机制(iOS6之后，可以提前注册cell)

tableView中有对cell的重用队列，每个cell在初始化的时候都被设置一个可重用的标识符，

cell先会根据重用标识符到tableView的重用队列中取，取不到的话在初始化
tableView对cell的重用机制，保证了开辟最少的内存来显示大量多行数据

7、对异步加载数据的理解(多线程的使用场景:耗时操作),为什么不使用同步

8、图片操作: imageNamed: /imageWithContentsFile: 方法的区别

9、kvc,kvo (点语法是kvc的一种) (pdf)

10、多线程(pdf):

开辟线程的技术有哪些

NSThread NSOperation GCD+block(匿名函数)

三种技术有什么区别

线程安全: NSLock 单例的线程安全

FMDB 数据库的线程安全

11、iOS中实现数据存储的方法都有哪些:

- 1、直接将数据写入文件。
- 2、NSUserDefaults、plist 用于存储少量数据，不能存储一般的对象。
- 3、数据库sqlite3(临时突击pdf中的内容),用于存储大量数据,批量处理数据可以启用事务来提高效率,FMDB中封装了对sqlite3的操作。
- 4、归档存储对象

12、HTTP协议

数据请求：状态行 请求头 请求体

服务端响应：响应头(状态码:200;404资源没有找到;400，客户端请求语法错误；500 服务器错误) 响应体

w3c school 在线教程

socket编程(查看pdf中的内容)

TCP、UDP协议的联系和区别

13、oauth2.0协议（用户鉴权协议）

14、如何理解block (匿名函数,c的语法)，block的应用场景，使用block的注意事项（防止循环引用）

iOS6 iOS7 区别：

iOS6 拟物化的风格

iOS7 扁平化风格

15、http协议 get post的区别

POST 是安全的, GET 是不安全的。

GET 请求地址和参数全放在请求头中, POST 请求地址和请求参数分离, 地址放在请求头中, 参数拼接放入请求体。

GET 和 POST 都是和服务器提交参数/通讯的一种方式。GET 参数不能太长 <1024B POST 没有限制 <4G

GET 不能上传文件, POST 可以上传文件。

16、界面传值的方式

单例: 实现整个工程的传值

代理: 实现一对一传值 (二级界面向一级界面反向传值)

属性: 一级界面向二级界面直接传值

block: 一对一传值, 效率比代理高

通知中心: 实现一对多传值

id-selector传值

数据持久化存储也可以算是传值手段

17、真机调试、项目上线注意事项

高频面试题2:

1、Objective-c中有私有变量吗 有私有方法吗

OC中方法默认是公有的,变量默认是私有的

2、栈和堆的区别

3、如何优化UITableView

局部刷新, 异步下载, 数据缓存, 提前注册, 提前计算数值

4、self.name _name 区别:

前者触发set方法, 后者不会

5、简述推送机制:(结合ppt的说明图理解并组织语言)

6、 类别的作用

类别是给已有的类添加和扩展方法, 但是不能添加变量, 匿名类别除外 ()

7、iOS的CocoaTouch框架是如何体现MVC的

8、线程和进程的联系和区别

一个进程可以有一个或者多个线程组成,
进程和程序并不是一一对应的, 一个程序执行在不同的数据集上就成为不同的进程, 可以用进程控制块来唯一地标识每个进程。而这一点正是程序无法做到的, 由于程序没有和数据产生直接的联系, 即使是执行不同的数据的程序, 他们的指令的集合依然是一样的, 所以无法唯一地标识出这些运行于不同数据集上的程序。一般来说, 一个进程肯定有一个与之对应的程序, 而且只有一个。而一个程序有可能没有与之对应的进程(因为它没有执行), 也有可能多个进程与之对应(运行在几个不同的数据集上)。

9、#import 和@class的区别

10、深拷贝和浅拷贝的区别

```
copy, mutableCopy @interface A {  
    B *b; }
```

浅拷贝只是拷贝对象本身, 不会对里面的子对象进一步拷贝

深拷贝会对子对象以及子对象的子对象进一步拷贝

11、#import <> 和 #import “”

12、解析xml的方式(不用问，给学生普及一下)

两种方法：

1.iOS中已有的NSXMLParse类,NSXMLParser 实现的是sax方法解析xml文件。

2.Google的GDataXML也是基于libxml2的，因此在使用GDataXML之前，你需要先导入libxml2,此方法为dom解析方法。

dom实现的原理是把整个xml文档一次性读出，放在一个树型结构里。在需要的时候，查找特定节点，然后对节点进行读或写。他的主要优势是实现简单，读写平衡；缺点是比较占内存，因为他要把整个xml文档都读入内存，文件越大，这种缺点就越明显。

sax的实现方法和dom不同。他只在xml文档中查找特定条件的内容，并且只提取需要的内容。这样做占用内存小，灵活，正好满足我们的需求。他的缺点就是写，有些资料介绍了写入的方法，但是我感觉这对本例没有必要。

运行NSXMLParser涉及设置、运行和响应结果。

13、retain,copy,assign,weak,strong, unsate_retained,nonatomic

14、如何进行内存泄露的追踪

15、Objective-c 内省（不用问，给学生普及一下）

内省（Introspection）是面向对象语言和环境的一个强大特性，Objective-C和Cocoa在这个方面尤其的丰富。内省是对象揭示自己作为一个运行时对象的详细信息的一种能力。这些详细信息包括对象在继承树上的位置，对象是否遵循特定

的协议，以及是否可以响应特定的消息。`NSObject`协议和类定义了很多内省方法，用于查询运行时信息，以便根据对象的特征进行识别。

明智地使用内省可以使面向对象的程序更加高效和强壮。它有助于避免错误地进行消息派发、错误地假设对象相等、以及类似的问题。

下面的部分将介绍如何在代码中有效地使用`NSObject`的内省方法。

1、`isKindOfClass:Class`

检查对象是否是那个类或者其继承类实例化的对象

2、`isMemberOfClass:Class`

检查对象是否是那个类但不包括继承类而实例化的对象

16、`NSInteger` 与 `int`, `nil` 与 `null` (基本数据类型和对象) `float` 和 `CGFloat`

