

技术栈

- 架构
 - 响应式
 - RxSwift
 - 防抖/节流
 - Backpressure
 - 单向数据流
 - TCA (The Composable Architecture)/MVI
 - MVVM/MVC/MVP/Viper

- 渲染
 - 渲染机制
 - 图层混合
 - 渲染时机
 - 离屏渲染
 - 渲染树
 - CALayer 与 UIView

- 语言和原理
 - Swift
 - 泛型
 - 类型擦除
 - Objective-C
 - Runtime
 - RunLoop
 - Selector
 - Category
 - load 与 启动 加载机制
 - load 和 initialize 的区别
 - 内存管理
 - Autorelease Pool
 - 引用计数
 - 变量是放在堆上还是栈上 (Objc/Swift/Rust)
 - Block 的内存结构

- 网络通信
 - HTTP 协议
 - TCP
 - DNS
 - 弱网络
 - 离线网络

- 高并发
 - 协程
 - C10K
 - 线程与RunLoop, Autorelease
 - 锁机制

安全

音视频

- WebRTC
- HLS
- RTMP
- AudioToolbox
- iOS
- FFmpeg

SQL

- GRDB
- SQLite
 - 排它锁/共享锁
 - 事务
 - 并发读
- MySQL/PostgreSQL等
 - 悲观锁/乐观锁
 - 数据库引擎
 - 索引

存储

- NoSQL (MMAP)
 - MMKV
 - MongoDB
- Realm
- MVCC: 多版本并发控制

性能优化

- 内存泄漏
- 卡顿监控
- Crash
- 启动优化

持续集成

- 构建流程
 - 签名/重签名
- Docker
- Github Actions

Hybrid

- WKWebkit
- ReactNative
- Flutter