

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
- 组件化
  - CTMeditor (RunTime)
  - Protocol/Class Register

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
  - virtual table
- 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

存储

- 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
- 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

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

Hybrid

- bridge
- WKWebkit
- ReactNative
- Flutter

安全

音视频

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