目录

[HTTP版本与HTTP请求方法 1](#_Toc58246952)

[谈谈你做过什么数据处理相关的操作 2](#_Toc58246953)

[讲一下Cookie是Http哪个字段 2](#_Toc58246954)

[三、缓存常用字段 2](#_Toc58246955)

[Redux 3](#_Toc58246956)

[二面：ajax、axios 等和后台交互的问题 4](#_Toc58246957)

[二分查找、快速排序 4](#_Toc58246958)

[写一个正则匹配不同的文件类型 4](#_Toc58246959)

# HTTP版本与HTTP请求方法

超文本传输协议（HTTP, HyperText Transfer Protocol）是一种无状态的协议，它位于[OSI七层模型](http://itbilu.com/nodejs/core/VkcdcFq9.html" \l "OSI" \t "https://itbilu.com/other/relate/_blank)的传输层。HTTP客户端会根据需要构建合适的HTTP请求方法，而HTTP服务器会根据不同的HTTP请求方法做出不同的响应。

1. HTTP版本与HTTP请求方法

在HTTP的发展过程中，出现了很多HTTP版本，其中的大部分协议都是向下兼容的。在进行HTTP请求时，客户端在请求时会告诉服务器它采用的协议版本号，而服务器则会在使用相同或者更早的协议版本进行响应。

HTTP/0.9

现已过时。只有GET一种请求方法，在HTTP通讯也没有指定版本号，也不支持请求头信息。客户端向服务器传递信息的能力非常有限。HTTP/0.9的请求只有如下一行：

HTTP/1.0

这个版本是第一个在HTTP通讯中指定版本号的协议版本，HTTP/1.0至今仍被广泛采用，特别是在代理服务器中。

支持：GET、POST、HEAD三种HTTP请求方法。

HTTP/1.1 8种方法

HTTP/1.1是当前正在使用的版本。该版本默认采用持久连接，并能很好地配合代理服务器工作。还支持以管道方式同时发送多个请求，以便降低线路负载，提高传输速度。

HTTP/1.1新增了：OPTIONS、PUT、DELETE、TRACE、CONNECT五种HTTP请求方法。

HTTP/2

HTTP/2通过支持请求与相应的多路重用来减少延迟，通过压缩HTTP头字段将协议开销降到最低，同时增加了对请求优先级和服务器端推送的支持。新一代的 HTTP/2 协议的支持需以 HTTPS 为基础。

HTTP/1.1之后增加的方法

在HTTP/1.1标准制定之后，又陆续扩展了一些方法。其中使用中较多的是 PATCH 方法：

PATCH

PATCH方法出现的较晚，它在2010年的[RFC 5789](http://tools.ietf.org/html/rfc5789" \t "https://itbilu.com/other/relate/_blank)标准中被定义。PATCH请求与PUT请求类似，同样用于资源的更新。二者有以下两点不同：

但PATCH一般用于资源的部分更新，而PUT一般用于资源的整体更新。

当资源不存在时，PATCH会创建一个新的资源，而PUT只会对已在资源进行更新。

手写正则表达式判断电话号码

vue3.0新增了什么

手写快排（有延伸）

手写斐波那契 递归 动态规划（有延伸）

# 谈谈你做过什么数据处理相关的操作

# 讲一下Cookie是Http哪个字段

三、缓存常用字段

1、http1.0时期的缓存方案

注意：

（1）如果使用了Pragma: 'no-cache'的话，再设置Expires或者Cache-Control，就没有用了，说明Pragma的权值比后两者高。

 （2）如果设置了Expires之后，客户端在需要请求数据的时候，首先会对比当前系统时间和这个Expires时间，如果没有超过Expires时间，则直接读取本地磁盘中的缓存数据，不发送请求。

2、http1.1 时期的缓存方案

2.1、Cache-Control 字段

2.1.1、Cache-Control 作为请求头字段

（1）Cache-Control: no-cache

使用no-cache指令的目的是为了防止从缓存中返回过期的资源。 客户端发送的请求中如果包含 no-cache 指令，则表示客户端将不会接收缓存的资源。每次请求都是从服务器获取资源，返回304。

（2）Cache-Control: no-store

使用no-store 指令表示请求的资源不会被缓存，下次任何其它请求获取该资源，还是会从服务器获取，返回 200，即资源本身。

2.1.2、Cache-Control 作为响应头字段

Cache-Control: public

当指定使用 public 指令时，则明确表明其他用户也可利用缓存。

 Cache-Control: private

当指定 private 指令后，响应只以特定的用户作为对象，这与 public 指令的行为相反。 缓存服务器会对该特定用户提供资源缓存的服务，对于其他用户发送 过来的请求，代理服务器则不会返回缓存。

 Cache-Control: no-cache

如果服务器返回的响应中包含 no-cache 指令，每次客户端请求，必需先向服务器确认其有效性，如果资源没有更改，则返回304.

Cache-Control: no-store

不对响应的资源进行缓存，即用户下次请求还是返回 200，返回资源本身。

Cache-Control: max-age=604800（单位：秒）

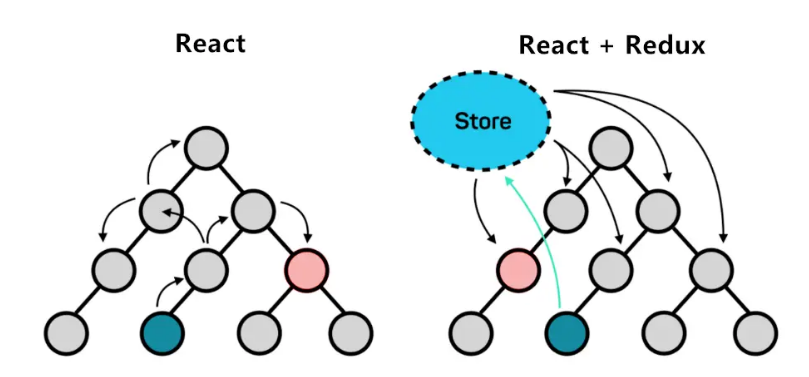
资源缓存在本地浏览器的时间，如果超过该时间，则重新向服务器获取。

# Redux

问题来了，React 中一个组件里面维护数据只需要 state 和 setState 就可以轻松搞定。假如多个组件都需要维护这一份数据怎么办呢？

Redux 有一个非常核心的部分就是 Store，Store 中管理的数据独立于 React 组件之外，如果 React 某个组件中的某个数据在某个时刻改变了（可以称之为状态改变了），就可以直接更改这个 Store 中管理的数据，这样其他组件想要拿到此时的数据直接拿就行了，不需要传来传去。

Store 通常要和 Reducer 来配合使用，Store 存数据，Reducer 是个纯函数，它接收并更新数据。



webpack用过么？原理明白吗？为什么 可以 import css文件

ES6、7、9

react开发用的是hook么？ 不是，那说一下生命周期

react-router如何工作？如果输入 '/a/b/c/index.html'应该怎么处理

# 二面：ajax、axios 等和后台交互的问题

# 二分查找、快速排序

# 写一个正则匹配不同的文件类型