1.数据持久化存储方案有哪些？

2.沙盒的目录结构是怎样的？各自一般用于什么场合？

3.SQL语句问题：inner join、left join、right join的区别是什么？

4.sqlite的优化

5.网络通信用过哪些方式

6.如何处理多个网络请求并发的情况

7.在网络请求中如何提高性能

8.在网络请求中如何保证安全性

9.内存中的栈和堆的区别是什么？那些数据在栈上，哪些在堆上？

10.#define和const定义的变量，有什么区别

11.什么情况下会出现内存的循环引用

12.block中的weak self，是任何时候都需要加的么？

13.GCD的queue，main queue中执行的代码，一定是在main thread么？

14.NSOperationQueue有哪些使用方式

15.NSThread中的Runloop的作用，如何使用？

16..h文件中的变量，外部可以直接访问么？（注意是变量，不是property）

17.讲述一下runtime的概念，message send如果寻找不到相应的对象，会如何进行后续处理 ？

18.TCP和UDP的区别是什么？

19.MD5和Base64的区别是什么，各自场景是什么？

21.哪些类不适合使用单例模式？即使他们在周期中只会出现一次。

22.Notification的使用场景是什么？同步还是异步？

23.简单介绍一下KVC和KVO，他们都可以应用在哪些场景？

24.如何添加一个自定义字体到工程中

25.如何制作一个静态库/动态库，他们的区别是什么？

26.Configuration中，debug和release的区别是什么？

27.简单介绍下发送系统消息的机制（APNS）

28.系统如何寻找到需要响应用户操作的那个Responder

29.多屏幕尺寸的适配

30.UIButton的父类是什么？UILabel呢？

31.push view controller 和 present view controller的区别

32.描述下tableview cell的重用机制

33.UIView的frame和bounds的区别是什么