

《Objective-C 高级编程》这本书要好好看下

一面：

第一个同学：

自我介绍与项目介绍，说下你對自己评价最高的代码经验与 bug 处理经验

UIViewController 的生命周期内触发了那些方法

block 有几种类型，分别在哪里使用

property 修饰符种类及使用（weak，assign，copy，strong 等）

项目内遇到的崩溃及解决方案

MVC，MVVM，MVP 的理解

字符串单词逆序

“I love you” 改成 “you love I”



猎头 Harvey(Tel:13136183152)

加微信获取后续轮次高考真题

第二个同学：

主要是工作经验，工作内容，

GCD 串行队列

自定义对象的占用的空间

dealloc 的调用时机

无重复字符的最长子串

主要是 runloop 的原理以及核心源代码；

内存管理及 weak，autorelease 原理；block 在 c++ 下面的实现，存储域类型；

gcd 的原理及应用，source 的原理为什么比 timer 更精准；

消息的转发流程包括主要的 5 个方法是处理什么；

事件响应的传递和响应链，例如手势事件；

mataclass 结构体中每个成员变量涉及到的知识；

基础题问了下事件传递，消息转发，runtime 的了解；

内存管理；

第三个同学：

主要聊项目经历；

内存循环引用，包括如何使用代码去检测 block 的内存管理，字符串字典但属性为什么使用 copy 可不可以用 strong？；

App 的签名原理；

我项目里面写的 rac，然后问一下 rac 的冷热信号问题；

最近在看什么书？

1. 为什么更新 UI 的操作必须放在主线程 <https://www.jianshu.com/p/8e11c0e11bf7>
<http://www.cocoachina.com/ios/20190118/26167.html>

2.assign 定义一个对象会不会报错

3.重构项目中的重复代码

4.autolayout 与 frame 的性能比较，autolayout 原理

5.有没有用过 nscopy 协议

第四个同学：

一轮面试简单，主要是 masonry 布局与基础的内存管理

1. 动态库与静态库。
2. lldb。
3. oc 对象内存分配。
4. 检查内存泄漏的方法，要求无侵入式。
5. 两个子视图最近公共父视图。
6. 编译流程优化加速。
7. 编译做了什么。

1. 二分查找

1. assign 修饰词
2. 野指针
3. 循环引用，以及如何避免
4. 多线程
5. Autolayout
6. copy 协议

1. 对数组 arr 内的元素组合进行全排列？

input: [1, 2, 3]

output: [123, 132, 213, 231, 312, 321]

1 (234)

12 (34)

13 (24)

123 (4)

124 (3)

132 (4)

134 (2)

2. CGPoint 在内存中的分配是如何的？

```
struct Point {  
    var x: CGFloat  
    var y: CGFloat  
}
```

```
class Point2: NSObject {  
    var x: CGFloat  
    var y: CGFloat  
}
```

第五个同学：

- 1、autoreleasepool 的底层实现
- 2、还有一些 RxSwift 的操作符
- 3、Swift 中 struct 和 class 的区别
- 4、还有一个算法题：实现 反转链表
- 5、RxSwift 这个框架核心是什么 （函数式编程、响应式编程）
- 6、你觉得函数式编程、响应式编程体现在哪里？
- 7、RxSwift Driver 和 Observable 有什么区别



猎头 Harvey(Tel:13136183152)
加微信获取后续轮次高考真题

8、RxSwift combineLast 和 merge 有什么区别



第 6 个同学：

- 1、事件传递响应机制
- 2、消息转发机制
- 3、项目中的链式调用如何实现的
- 4、设计一个内存缓存，LRU 怎么实现
- 5、设计模式 MVC MVVM VIPER
- 6、项目中怎么优化的读信
- 7、NSDictionary 怎么实现的，哈希表怎么实现
- 8、gcd，串行和并行队列的区别，同步（sync）和异步（async）的区别

猎头 Harvey(Tel:13136183152)
加微信获取后续轮次高考真题

1、runloop 的实现原理，不是释放对象的时机，而是用什么机制和数据结构实现的

- 1、算法题：如何找到两个节点的最近的公共父节点
- 2、渲染是怎么回事
- 3、drewRect 用起来有什么问题
- 4、静态库和动态库的区别
- 5、你做的项目中的技术点，要回答几个
- 6、源码到执行文件的过程
- 7、讲讲 RunLoop

1、难点 load 之类的 还有响应链 runtime

- 1、组件化的理解
- 2、线程安全的理解
- 3、MVVM 架构的理解
- 4、swift 调用函数的方式有几种
- 5、如何自定义一个类似 UIViewAnimation 的动画接口
- 6、由这些问题引发的一些问题
- 7、常用加密算法

笔试题

合并 n 个有序数组

实现一个缓存，可动态配置 FIFO、LRU 调度方式

xib 为何 weak 引用 property，strong 会有什么问题

Autolayout 原理

CGPoint 在内存中如何存储？

- 1、ARC 的理解
- 2、用过什么框架
- 3、UIView 中的 tintcolor 是怎么实现的
- 4、UILabel 在 autolayout 的时候会自动延伸
- 5、text 你觉得是怎么实现的
- 6、什么是函子和单子
- 7、有三个 view 平行放置在 superview 中怎么用
- 8、autolayout 实现

9、optional 是怎么实现的

10、weak 的实现方法

1、swift 的面向协议编程思想

2、uiview 的父类，uibutton 的父类，他们共同的父类

3、函数式编程特点

4、layer 和 uiview 的关系

5、GCD 的队列类型

6、如何使用 GCD 同步若干个异步调用

7、以下代码运行结果如何？

```
dispatch_queue_t queue = dispatch_queue_create("SerialQueue", DISPATCH_QUEUE_SERIAL);
NSLog(@"1");
dispatch_async(queue, ^{
    NSLog(@"2");
    dispatch_sync(queue, ^{
        NSLog(@"3");
    });
    NSLog(@"4");
});
NSLog(@"5");
```



1、NSDictionary 的实现原理

2、UI 界面开发过程中遇到的性能问题，如何优化；

3、SEL (@selector) 原理以及应用

4、单例模式的实现以及优缺点

5、有哪些场景需要直接调用_objc_msgForward

1、GCD nsoperation 线程嵌套使用

2、缓存池设计

3、归并排序

1、数组中子数组 和最大值

2、1g TXT 文件 读取 从 900M 到 901M 的内存

3、查看 IPV4 地址是否合法

猎头 Harvey(Tel:13136183152)
加微信获取后续轮次高考真题