算法(面试):

冒泡: 两两比较，外层循环把最大的移到最后，内层循环依次把更大的往后移一位

选择排序：外层循环按顺序拿个值出来，内层循环将这个值跟剩下的值比较，找到更小值后来到外层循环交换顺序

快速排序：用递归，右边找到比基准数小的数就停下来，否则往左走，在外层循环交换。每次递归最后交换第一个数与基数的位置

归并排序: (二分法) 将数组分割成n个片段，每个片段只含一个元素

二分查找：就是对排好序的数列查找

链表反转：while(q){ r=q->next; q->next=p;//拿到前一次循环的p; p=q;//存p供下次循环使用; q=r }

实现一个字符串的逆序输出.如给定字符串为“hello world”,输出结果应当为“world hello”。(虽说编程语言不限，但是一般还是用c，别用高级语言)

二叉树：先序遍历：根节点->左子树->右子树 中序遍历:左子树->根节点->右子树 后序遍历: 左子树->右子树->根节点

两个数的最大公约数公式: 上次循环除数%上次循环余数

设计模式原则：

1.开闭原则:在不修改原来的代码下扩展 2.里氏设计原则：子类可以实现父类的抽象方法,但不能覆盖父类的非抽象方法，子类可以增加自己特有的方法 3.依赖倒转原则: 4.接口隔离原则 5.合成/聚合复用原则 6.最小知识原则 7.单一职责原则

创建型模式：单例模式, 抽象工厂模式(对工厂的抽象,基工厂有的方法才能在子类中写) ,建造者模式,原型模式.工厂模式

并发设计模式：代理模式,组合模式,桥接模式,享元模式,外观模式,装饰模式,适配器模式

框架级别设计模式: 观察者模式,访问者模式,中介者模式,解释器模式,策略模式.迭代器模式,命令模式,状态模式,备忘录模式,模板方法模式,责任链模式 MVC MVP MVVM

策略模式: if else

桥接模式：将抽象部分与它的实现部分分离，使它们可以独立地变化。

享元模式：用一个享元池节省内存，参考UITableViewCell重用

MVC: Controller import View和Model

MVVM：Controller import View import ViewModel import Model

MVP: Controller import View和Presenter(delegate操作View) import Model

RAC: pod init pod search 'ReactiveObjc'

RACCommand: execute -> init…Block -> subscribeNext(true) -> executionSignals -> subscribeNext(false)

RxSwift RxCocoa

BehaviorSubject:会接收从前面后面来的订阅，但是只有一个，头一个或尾一个

nameEntryTextField.rx.text.map{…}.debounce(2, scheduler: MainScheduler.instance)延迟2秒响应