1.xib为什么用weak修饰？

因为拖拽的时候回自动加到subviews数组中，进行了强引用

2.进程：进程是系统进行资源分配和调度的一个独立单位

线程是进程的一个实体，是CPU调度和分派的基本单位

3.为什么默认情况下无法修改被block捕获的值？—block都做了哪些？

默认情况下，block里边的变量，拷贝进去的是变量的值。—block修饰后，拷贝进去的是指向变量的指针，所以我们就可以修改变量的值

4.视图的混合中opaque和alpha对性能的影响

当视图混合图层比较多时，应该表明opaque属性以避免无用的alpha通道合成。opaque设置为YES时，系统就会认为时不透明的，就不会再去进行alpha合成。反之如果alpha为小于1的值的话，opaque就应该设置为NO

5.单元测试

6.SDWebImage实现机制

7.KVC/KVO

8.正则相关知识

9.什么是堆和栈？他们在哪儿？

10.转场动画知识