

1. objective-c的类可以多重继承吗？可以实现多个接口吗？Category是什么？重写一个类的方式用继承好还是分类好，为什么？
2. #import跟#include有什么区别？#import<>跟#import""有什么区别？
3. 类变量的@protected, @private, @public, @package声明各有什么含义？
4. id声明的对象有什么特性？
5. MVC是什么？有什么特性？为什么在iphone上被广泛的应用？
6. 对于语句NSString *testObject = [[NSData alloc] init]; testObject在编译时和运行时分别是什么类型的对象？
7. 什么是安全释放？
8. 为什么有些4.0独有的objective-c函数在3.1上运行时会报错而4.0独有的类在3.1上分配内存时不会报错？分配的结果是什么？
9. 为什么4.0独有的C函数在3.1的机器上运行不会报错（在没有调用的情况下）？而4.0独有的类名在3.1机器上一运行就出错？
10. 异常exception怎么捕获？不同的cpu结构上开销怎样？C中有什么类似的方法？
11. property的属性retain, copy, assign的含义分别是什么？有什么区别？将其转换成get/set方法怎么做？有什么注意事项？
12. 委托是什么？委托的property声明用什么属性？为什么？
13. 浅拷贝和深拷贝区别是什么？实现深拷贝时有什么注意事项？具体到Cocoa上实现NSCopying接口时应该怎么做？
14. Cocoa中有虚基类的概念吗？怎么简洁的实现？
15. 自动释放池跟gc有什么区别？iphone上有gc吗？[pool release];跟[pool drain]有什么区别？
16. for(int index = 0; index < 20; index ++){ NSString *tempStr = @"tempStr"; NSLog(tempStr); NSNumber *tempNumber = [NSNumber numberWithInt:2]; NSLog(tempNumber);} 这段代码中有什么问题？会不会造成内存泄露（多线程）？在内存紧张的设备上做大循环时自动释放池是写在循环内好还是写在循环外好？为什么？
17. 内存管理的几条原则是什么？按照默认法则，哪些关键字生成的对象需要手动释放？在和property结合时怎样有效的避免内存泄露？
18. 在一个对象释放前，如果它被加到了notificationcenter中，不在notificationcenter中remove这个对象可能会出现什么后果？
19. 怎样实现一个singleton的类？请给出思路。
20. 什么是序列化或者Archiving？可以用来做什么？怎样跟copy结合？原理是什么？
21. 线程是什么？有哪些注意事项？
22. 在iphone上有两件事情要做，请问是在一个线程里顺序做效率高还是在两个线程里做效率高？为什么？
23. runloop是什么？在主线程中的某一个函数里调用了一个异步函数，怎么样block当前线程，且还能相应当前线程的timer事件，touch事件等。
24. 在ios平台怎么做数据的持久化？coredata跟sqlite有无必然联系？coredata是一个关系数据库吗？
25. 请阐述一个nib中的对象从在interface builder里产生，到载入程序运行空间，最后被释放时所经历的生命周期？
26. notification是同步还是异步？kvo是同步还是异步？notification是全进程空间通知的吗？kvo呢？

27. kvc是什么? kvo是什么? 有什么特性。
28. 响应者链是什么?
29. unix上进程之间怎么通信?
30. timer的间隔周期准吗? 为什么? 怎样实现一个精准的timer?
31. UIScrollView用到了什么设计模式? 还能在Foundation库中找到类似设计的类吗?
32. 如果要开发一个类似于eclipse的软件, 支持插件结构。且开放给第三方开发。你会怎样去设计它? (大概思路)