1.tcp和udp的区别

2.如何让udp也变得可靠？

3.怎么保证套接字的长连接？

4.无符号16位整型数据的取值范围?有符号16位整型数据的取值范围？

5.tcp协议怎么样搭建客户端

6.怎样查看linux的内核版本

7.简述一下线程池的原理

8.什么是粘包

9.栈和队列的区别？

10.简述三次握手和四次握手？

为什么连接的时候是三次握手，关闭的时候却是四次握手？

为什么TIME\_WAIT状态需要经过2MSL(最大报文段生存时间)才能返回到CLOSE状态?(考察tcp四次握手)

为什么不能用两次握手进行连接？

如果已经建立了连接，但是客户端突然出现故障了怎么办？

11.网络七层模型是什么

12.动态库如何更新？

13.哪种排序最快,快速排序是如何实现的？

14.互斥锁的作用,为什么出现死锁(互斥锁的知识)

15.M4芯片有哪些外设,GPIO口的设置

16.IIC的通信过程

17.SPI的通信速度

18.static关键字有什么作用？

19.静态链接和动态链接有什么区别？

20.sizeof和strlen的区别？

21.C语言的关键字static和C++的关键字static有什么区别

22.对于一个频繁使用的短小函数,应该使用什么来实现？有什么优缺点？

23.纯虚函数有什么作用？如何实现？

24.什么情况下用vector，什么情况下用list

25.new/delete和malloc/free之间有什么关系？

26.QT中的对象间的通信用什么方式

27.typedef和#define有什么区别

28.谈谈你对面向对象的认识？/面向对象和面向过程的区别？

29.面向对象的三大特性是什么？简述

30.多态如何实现？

31.为什么会产生内存泄露？如何预防内存泄露？

32.在没有继承的情况下，如何让对象B，间接访问对象A的私有成员？

33.C语言程序内存分布有哪些？  
34.虚析构函数有什么作用？

35.进程和线程的区别？

36.变量的声明和定义有什么区别？

37.简述程序编译的内存分配？

38.简述strcpy，sprintf和memcpy函数的区别？

39.分别简述内存溢出和内存泄漏？

40.分别简述C和C++中class和struct的区别？

41.简述类方法和实例方法？

42.重载，重写，重定义的区别？