

[返回目录:全网各大厂 iOS 面试题-题集大全](#)

大厂常问 iOS 面试题汇总！

RunLoop & KVO

RunLoop

1. app 如何接收到触摸事件的
2. 为什么只有主线程的 runloop 是开启的
3. 为什么只在主线程刷新 UI
4. PerformSelector 和 runloop 的关系
5. 如何使线程保活

KVO

1. 实现原理
2. 如何手动关闭 kvo
3. 通过 KVC 修改属性会触发 KVO 么
4. 哪些情况下使用 kvo 会崩溃，怎么防护崩溃
5. kvo 的优缺点

runtime 相关问题

结构模型

1. 介绍下 runtime 的内存模型（isa、对象、类、metaclass、结构体的存储信息等）
2. 为什么要设计 metaclass
3. class_copyIvarList & class_copyPropertyList 区别
4. class_rw_t 和 class_ro_t 的区别
5. category 如何被加载的,两个 category 的 load 方法的加载顺序，两个 category 的同名方法的加载顺序
6. category & extension 区别，能给 NSObject 添加 Extension 吗，结果如何
7. 消息转发机制，消息转发机制和其他语言的消息机制优劣对比
8. 在方法调用的时候，方法查询-> 动态解析-> 消息转发 之前做了什么
9. IMP、SEL、Method 的区别和使用场景
10. load、initialize 方法的区别什么？在继承关系中他们有什么区别
11. 说说消息转发机制的优劣

Block

1. block 的内部实现，结构体是什么样的
2. block 是类吗，有哪些类型
3. 一个 int 变量被 __block 修饰与否的区别？block 的变量截获
4. block 在修改 NSMutableArray，需不需要添加 __block
5. 怎么进行内存管理的
6. block 可以用 strong 修饰吗
7. 解决循环引用时为什么要用 __strong、__weak 修饰
8. block 发生 copy 时机
9. Block 访问对象类型的 auto 变量时，在 ARC 和 MRC 下有什么区别

多线程

主要以 GCD 为主

1. iOS 开发中有多少类型的线程？分别对比
2. GCD 有哪些队列，默认提供哪些队列
3. GCD 有哪些方法 api
4. GCD 主线程 & 主队列的关系
5. 如何实现同步，有多少方式就说多少
6. dispatch_once 实现原理
7. 什么情况下会死锁
8. 有哪些类型的线程锁，分别介绍下作用和使用场景
9. NSOperationQueue 中的 maxConcurrentOperationCount 默认值
10. NSTimer、CADisplayLink、dispatch_source_t 的优劣

性能优化

如何做启动优化，如何监控 如何做卡顿优化，如何监控 如何做耗电优化，如何监控 如何做网络优化，如何监控

架构设计

1. 手动埋点、自动化埋点、可视化埋点
2. MVC、MVP、MVVM 设计模式
3. 常见的设计模式
4. 单例的弊端
5. 常见的路由方案，以及优缺点对比

6. 如果保证项目的稳定性
7. 设计一个图片缓存框架(LRU)
8. 如何设计一个 `git diff`
9. 设计一个线程池？画出你的架构图
10. 你的 `app` 架构是什么，有什么优缺点、为什么这么做、怎么改进

数据结构与算法

1. 八大排序算法
2. 栈&队列
3. 字符串处理
4. 链表
5. 二叉树相关操作
6. 深搜广搜
7. 基本的动态规划题、贪心算法、二分查找

[返回目录:全网各大厂 iOS 面试题-题集大全](#)

更多精选大厂 · iOS 面试题答案 PDF 文集



获取加小编的 iOS 技术交流圈：[937 194 184](#)，直接获取