腾讯CSIG地图引擎开发工程师一面

本人211 CS专业毕业，三年工作经历，最近刚出来面试，没啥面试经验，还是很紧张的。

复盘了一下觉得很不应该，知道的问题因为紧张没答上来，如果还有机会的话要好好把握住了。

* [项目](/jump/super-jump/word?word=%E9%A1%B9%E7%9B%AE" \t "_blank)相关(20m左右): 针对我上一个[项目](/jump/super-jump/word?word=%E9%A1%B9%E7%9B%AE" \t "_blank)问的很细，侧重点是如何控制并发、保障数据一致性
* C++相关(10m)：这里我答得真的很烂，磕磕绊绊，有印象的写下面了

1. Vector相关：resize、reverse方法，迭代器什么情况下会失效(push\_back时之前end失效，扩容时first、end失效，删除操作会导致删除点开始往后的迭代器全部失效)
2. 虚函数相关：虚函数的作用，什么是纯虚函数(虚函数 =0，存在于抽象类中，只提供接口没有具体实现)，虚函数可以是静态的吗(不能，静态成员函数没有this指针，无法访问vptr)，推导一下为什么

* 计网相关(15m)：

1. 描述TCP、UDP的区别，拓展：TCP为什么可靠(握手挥手、数据分块、序列号和确认应答、校验和、流量控制、拥塞控制、超时重传)
2. 描述一下三次握手和四次挥手，拓展：假设[客户端](/jump/super-jump/word?word=%E5%AE%A2%E6%88%B7%E7%AB%AF" \t "_blank)接到第二次握手后一直不响应服务端会怎么办(服务端配置tcp\_synack\_retries重试次数，达到以后关闭连接，[客户端](/jump/super-jump/word?word=%E5%AE%A2%E6%88%B7%E7%AB%AF" \t "_blank)故意不发的情况属于SYN FLOOD共攻击)
3. [客户端](/jump/super-jump/word?word=%E5%AE%A2%E6%88%B7%E7%AB%AF" \t "_blank)第四次挥手后进入什么状态、为什么要做这个等待、等待多长时间(进入TIME-WAIT状态，因为服务端可能会没收到第四次挥手，重发三次挥手请求，所以要等2MSL)

* [算法](/jump/super-jump/word?word=%E7%AE%97%E6%B3%95" \t "_blank)(5~8m左右)：[二叉树](/jump/super-jump/word?word=%E4%BA%8C%E5%8F%89%E6%A0%91" \t "_blank)广度优先遍历