

腾讯游戏引擎开发一面凉经

1、指针和引用的区别

指针传地址，引用其实就改了名字。

2、谈一下C++标准库的智能指针

额？是STL里的迭代器吗？balabla。面试官：没让你说这个，谈一下auto_ptr 没用过。

3、谈一下虚析构函数

不清楚...应该是子类没有覆盖父类虚函数就可以直接调用，否则保证使用子类？

4、多重继承存在哪些问题

没用过

5、说一下OPENGL的渲染管线

知道渲染管线的流程，用OPENGL写过简单绘图，但是没有改写过着色器。

6、说一下深度探测

光栅化前保证对被遮挡的物体或者摄像机外的物体剔除，免去这些物体的渲染需求。面试官：剔除的是物体吗？片元或三角面。

7、4443求24点

emmm,后缀表达式遍历所有组合。面试官：不，我是让你现在算一下24点。算了半天.... $(4+3)*4-4$ 面试官：那说一下算法吧，说一下步骤 balabala后缀的入栈。面试官：复杂度不会很高吗？会，我想想别的，拆分递归吧。答的太慢了。

8、谈一下项目经历里，你的亮点

balabala

9、行了，建议转行

emmmm? 然后面试官balabala说了后续学习的建议。我：还有机会吗？面试官：试试别的岗位，引擎开发岗要求对C++有极其深入的了解。我：我投的不是客户端开发吗？面试官：我这边看是引擎开发啊？我：我这边显示的流程是客户端开发啊？面试官：你先去把简历改了吧，改成客户端看看，不过我建议去投策划或者设计。全程30分钟。