

程序面试知识点

待学习（优先级由高到低）：

- 变量声明与内存分配、堆内存、栈内存、变量名占内存吗、函数体占内存吗（包括C/C++）√
- C#内存分配，垃圾回收√
- 堆内（内存）碎片怎么产生的√
- 渲染流程 半√
- Monobehaviour生命周期√
- 设计模式
- 场景管理
- 光照模型
- STL
- CPU,GPU,cache,总线，内存，外存
- 性能优化 半√
- TCP和UDP协议的差别√
- 帧同步以及各种网络同步√
- 垃圾回收
- Shader
- A*算法以及各大寻路算法
- 骨骼蒙皮
- 红黑树

待复习（前两个相同优先级）：

- 数据结构：堆、栈、链表、树、哈希表、优先队列 半√
- 算法：各大排序以及时间复杂度，怎么来的、分治算法、动态规划等等
- 面向对象：所有相关知识，重点是3个特征和MVC√
- 操作系统：PCB、虚拟内存、进程、线程、协程

- 语言：委托、事件、泛型

待弥补知识点（无优先级）：

- 虚函数

- Dictionary字典以及适用场景

- 数组扩充

- List类如何实现的

- 如何判断链表中是否有环

- 如何判断两个矩形相交 ✓

- 如何判断是正方形

需要时常做的事：

刷题、写博客

测试1：在OnEnable方法里写个播放动画，然后生成此物体立刻设置为false，会是什么样;或者在OnDisable方法这样做又会是什么情况