

网易互娱测开笔试及一面

笔试

一共五道编程题：

1. 一个普通的数组模拟，没有任何算法不超过20行AC，属于签到题。

2. 输入一连串扑克牌（格式为数字 + 花色 eg: 7 d）四种花色dchs对应不同的加值，然后在这个序列中将连续的顺子牌（最终值连续）只留下头尾输出。

我的代码很暴力很丑，并且最后也只有83.333333%的case率，思路就是直接算出最终值之后进vector，然后对这个vector进行顺子简化的处理，当时也没想到更好的办法。

3. 题干我是真不记得了，因为发现是个前k小问题直接优先队列试了试，没想到直接AC，起飞！

4. （我觉得最难的一道），给出若干个点的坐标xy，求出这些点是否有一个公共的对称中心。题干可能有误，总之是跟对称中心有关的图像题，看了一眼就直接第五题去了，最后剩的时间写了写找最长距离中点的想尝试混混case率，还是爆零。

5. 题干背景很长，但简而言之就是一句——三个string的LCS。这里我也是脑子瓦特了觉得两两求LCS取最小就行，写完反应过来问题很大，果然只有45%的case率。

一面

自我介绍 -> 问GGJ上的团队职责，团队交流，顺带问了些unity的物理引擎

->

问校内课程，绩点

->

说说软件测试比赛上，做题思路(就主要Junit上单元测试嘛)

->到此为止简历挖差不多了，然后就是开发老三样——计网，操作系统，数据库

计网：五层架构，TCP跟UDP区别，IP上子网划分

操作系统：进程线程区别，linux上怎么查询进程号（这还真8知道），linux常用指令（知道多少说多少喽，都是PA那时候用的基本上）

数据库：索引的作用（就是查喽害能有什么作用），来点简单的select语句——选择A有B没有的。

（可以看出三件套基础部分互娱问得是很基础很简单，也可能是测开这边要求没那么高的缘故）

->开始做题（雷火跟互娱的笔试面试都用的牛客，牛客上IDE大家都懂，所以他不会要求你跑通给他看得就是写个大概思路）

编程题：

1.反转指定范围链表（我一想这他妈不是白给，reverse直接繆撒，然后他说别用reverse，那就俩迭代器搞搞交换喽也没啥）

2.写一个游戏内的关卡类（蛮抽象的，但随便找个简单的例子比如贪吃蛇推箱子就能想出有些什么东西，然后写个大概思路给他，方法只需要个名字就行）

->

又到了最喜欢的游戏经历环节（还顺便反馈了一个百闻牌里酒吞一勾战斗不处罚不屈的bug，玩的兄弟应该经常遇到）：

主要玩什么类型

LOL段位（？）

LOL主要打什么位置（？）（那你要唠这个我就不困了）

->

职业理解：

测开，初测，测试这么三个区别在哪？（测开大多数工作是测试工具跟测试环境的搭建；测试需要更多游戏引擎的知识，编写用例的能力；初测我说我8知道）

到这他说一个多小时已经超时了，所以就不让我提问了，白白。

总结：互娱测开的一面问得都很基础很基础，随便几篇面筋都能看到的那种。而且面试官人也很好，一个多小时里完全没有紧张的感觉。（人好就是指一一问的问题详细，而且会在你答题过程中给你反馈或者追问，问题之间穿插一些上个题你没有答到的点以及一些让你放轻松的话题，你要求时间整理思路的时候不会显得不耐烦）。就算我这一面挂了也是一次很愉快的体验，肯定不亏的好吧。

（第一次写面筋，言语逻辑肯定有些混乱，而且下午才面完晚上就开始忘了多少沾点。大噶多担待着嗷，有啥想详细问欢迎致电137518538）