

网易雷火交互原型开发第一第二面面经

网易雷火交互原型开发第一第二面面经

前言

基础

技术

算法和数据结构

优化

催HR

前言

本次面经是在上次腾讯面试的基础上进行补充，更多的是面试的一些技巧和注意点。

大部分是随心瞎写，如果想要关键题型等建议去翻其他大佬的面经，香多了。

基础

考虑自己正在投的岗位，对不同的语言有所需求，尽管你老师说“啥语言都一毛一样”，但是实际考察中，每个语言的特性都是有相同也有所不同的。

比如Java和C#都是托管型语言，而且两个对字符串的处理都是利用静态池。

比如C#和lua的通讯基础是栈帧标准相同。

等等。

对于实习生，大部分时候考察的是语言基础和算法基础，而不是你真的用过很多很多库，听说过很多很多算法，而是要求能够在某一方面做到精深。

比如有一问，C#中什么类型的数据存放在栈上，什么类型的存放在堆上。如果你对语言本身不熟悉，对编译原理、计算机组成原理的熟悉也可以帮助你回答这个问题。但是在这种情况下最好先告知面试官你不了解这个事情，但是能够通过所学知识进行推导，而不是假装清楚，知道的少不是问题，问题是知道的少还自以为是。

计算机组成原理、操作系统、汇编语言、计算机网络.....这些课都不是白学的。

技术

当然毫无疑问对于大部分岗位你的相关技能还是很重要的，不能拿着一手C/C++基础去碰前端开发。

如果你从入学开始就方向明确、肯下苦心，现在对于你所钟情的领域自然是非常清楚，几年来通过网络或是讲座等方式得知的相关知识也绝对不少，这种情况下，多去看看用户手册上对于一些细节的说明能够帮助你在面试中回答出一些刁钻的问题。

比如：Unity中各个事件的触发顺序是怎样的？

这种问题不大会真的想考你，但是你需要知道这个东西一定会存在于手册的某一处，如果你不知道，你也能够很快查找到相关的知识。因为真正精通一个领域是非常困难的，但对这个领域的基本构架有较深的理解，能够帮助你解决很多问题，大部分情况下即时并不明确知道答案，也知道答案会在哪个地方。

如何每天定时调用某一个方法？

如果你不知道托管事务，你也该想到系统自身应当有用于唤醒时钟事件的方法，进而去查询手册或是相关文档，如果你对语言的基本库结构比较熟悉，你甚至可能直接去依靠猜测和自动补全找到那个组件。

如果你到现在还没有求职方向，那么事情就很尴尬了，建议去群里问一些容易上手的、需要学的东西比较少的，或者是和课堂知识比较贴近的方向罢。

算法和数据结构

很遗憾，游戏设计所需要的算法比我所想象的要稍微低一些。而对数据结构的要求要稍微高一些。但是面试官似乎比较喜欢问算法问题（太好了）

红黑树属于比较困难的数据结构，用于大量伪随机数据的存储和查询。这个数据结构很多ACMer都不能很好的掌握，更别提闭着眼睛写出来。但是对这个数据结构有了解是很重要的，涉及了平衡二叉树在实际用例下的优化问题。大概算是顶尖难度的问题了。

滑动窗口，这是计算机网络的知识，刚刚上完，头脑里很清晰。总的来说就是发送和接受的协调、通过空间换取时间资源。经常考，记得看。

最小生成树，这个虽然不知道和游戏有什么关系，但是技术面的时候还是问了，贪心算法解出。但是这就引入了另一个区域：啥是贪心算法？贪心和动态规划有什么关系？动态规划和分治法有什么关系？诸如此类.....差点翻车。不过分治法和快速排序是有关系的，当时灵机一动提了这个，大概挽回了点分数。

各种排序算法的优缺点、复杂度和应用环境，最经典的就是快速排序，其次就是选择排序和归并排序。桶排序.....说实话面试官都不知道这种应用范围极差的算法。

哈希表、字典等。对于关系型容器和顺序型容器的区别和优缺点，这个当时没有回答出来，后来查了一下原来这么简单，菜了。不过哈希表是每个程序员必须掌握的。

指针环路查找.....这个问到就算见鬼了。

优化

Unity的优化有动态加载、面数减少、弱化渲染等方法，但是这个问题只是添头，稍微了解即可。

C#的垃圾回收，至少要知道垃圾回收的基础，哪些要回收哪些不回收等等，至于如何优化垃圾回收那就是高级阶段的知识了。

催HR

不要不好意思，催TMD就完事了。