

# 腾讯游戏客户端二面

---

好难啊 T\_T

## 学了哪些课，算法学了什么

算法学了猴子掏椰子。

## 虚函数

巴拉巴拉

## 对象模型内存布局

巴拉巴拉

## 堆栈溢出有遇到过吗

递归溢出了

## 为什么要字节对齐

减少时钟周期

## STL知道吗

在看源码

## shared\_ptr和weak\_ptr

引用计数和解决循环引用问题

## 平时用过哪些数据结构和算法

堆栈，树，A\*

## 说一下A\*

close数组引入启发式函数

## A\*用了哪些数据结构

带权有向图，close数组。【少说一个路径栈...】

## 讲一下你的简历项目是个什么项目

巴拉巴拉，放开吹，然后突然

## 现在共享一下屏幕，给我看看你的项目

?.....这么狠哦。

后来共享屏幕就没关了。

## 现在打开你的项目代码，挑几段代码跟我说一说

T\_T，2年前的代码，鬼能看得懂啊！！

## 说一下虚幻Gameplay框架

啥是gameplay?

## 额就是Gamemode之类的

哦哦，gamemode,gamestate,pawn,hud,controller。

## 最近虚幻在学什么

学网络，多人联机

## 虚幻做过什么

RPG,FPS

## 写道题吧，两个数字链表相加。1-4-6-7+9-5-3这样的，要求用递归实现，并说一说复杂度。

翻车了T\_T

## 说一下思路吧

刚开始逻辑混乱了，没弄好，就改成了双向链表，直接从底部开始，相加获得新节点给head。

单向链表的话，我知道可以先把两个链表长度算出来，然后预处理，把较长的链表前面部分屏蔽，传相同长度链表给递归。但这样需要先遍历两个链表，我刚刚一直在想怎么不计算长度，直接一次遍历，没写出来.....

## 近期学习安排

## 职业生涯安排

## 有啥想问的