자료구조 알고있는것들을 다 말해주세요

(보드코딩) LinkedList를 구현해 주세요. Remove()와 Push() 포함

**깊은 복사와 얕은복사 차이점**

**게임 인스턴스와 게임스테이트**

디자인 패턴에 대해 아는거 말해주세요

Memoization에 대해 설명해주세요.

블루 프린트와 C++ 차이

**Int 메모리 구성, float(부동소수점)에 대해서 설명하시오.**

메모리 영역에 대해 설명해주세요.

리스트와 벡터 차이

STL Map, hash Map

Red-black Tree

큐를 어떤식으로 구할것인지, 백터 리스트로 구현했을 때 차이점

그럼 백터로 구현했을 때 메모리가 꽉찰경우는 어떻게 해결해야하는가 ->원형 큐

스택과 큐 차이

Malloc과 new의 차이

왜 소트 알고리즘은 여러 개가 있을까? 가장 빠른 것을 퀵소트로 알고있는데 그러면 퀵소트만 배우면 되지 다른 알고리즘은 왜 사용하는가?

대항해시대

퀘스트

지도

무역

도박

해상전투

일기토

투자

배 개조

미연시

특정 나라의 작위

우호시스템

항해 선원관리

각 주인공 스토리

Effective C++

Initializer

Decltype

Smartptr

Perfect forwarding

Ramda

Auto

Rvalue Reference

Unreal GC

레벨 안에있는 오브젝트를 전부 돌면서 리스트에 있는 오브젝트들을 검사하여 레퍼런스 카운트가 0이 되면 리스트에서 제거해준다

크리티컬섹션기능이 구현되어있기 때문에 멀티스레드에서도 동직이 가능하다

사용자가 임의로 호출하거나 설정을 통해서 GC호출 시간을 지정해줄 수 있다.

함수 콜스택

레지스터(EBX, EBP)

컴파일러

Lua

파일 크기가 작음

이식성이 좋음

실행속도가 빠르다

컴파일을 하지않고 바로 수정, 수정 후 즉시 반영이 가능하다.

루아 스크립트

<https://www.slideshare.net/agebreak/150124>

프로그래머 – C++ 함수를 루아에서 호출할 수 있게 한다.

재 컴파일 없이 상수를 변형 시켜 테스트 할 수 있다.

기획자 – 루아 문법만 알아도 프로그래머가 만든 코어 부분을 제어하여 사건을 마음대로 구성할 수 있다.

실시간으로 게임 데이터 변경이 가능하다.