

SSP快到碗里来



**2020互联网公司**

**面经分享**

SSP快到碗里来

互联网大厂

面试指南

技术岗+非技术岗

© 海淀群众

仅收集互联网信息分享给大家，请大家相互传阅，祝福大家喜提ssp

如有疑问，可邮件咨询340007284@qq.com

HR小姐姐给大家的话1

# 从面试官的角度，想给大家一些建议【简历篇】

秋招快结束了，算上今年，我已经参加过几次公司的校招面试。因此想从面试官的角度给大家提一些互联网技术岗位面试的主观建议，希望能够帮到大家。

## 简历

好的简历能帮自己更容易的获得面试机会；什么是好的简历？

- 1) 学校好：这个比较现实，很多公司对外说不看学校，其实筛简历还是先看学校；
- 2) 经历好：这个包括实习经历、竞赛经历、科研成果；
- 3) 专业匹配：所学专业，以及简历上列出的专业技能；

## 几点建议：

- 1) 简历排版要突出优势，如上述三点，你是要突出学校，还是在校成绩，还是NB实习，还是其他学术、技术相关荣誉；

2) 简历千万不要造假，如别人的经历写成自己的，不会的技能写成熟悉；582这些经历如果掺水了,面试的时候很容易因为不够熟悉而露出破绽，让面试官怀疑你的水平。

3) 简历上不要写没用的东西，如热爱xx体育运动、xx歌手大赛冠军；简历力求都是重点和精华，对于一般的在校同学，一页A4足够了；

4) 电子简历的话公认外貌优秀的可以放照片；纸质简历不建议放照片；

## 怎么优化：

1) 可以针对不同的岗位要求，适当修改你的简历，毕竟面试官需要的是更合适的人

2) 不知道怎么改的时候，可以搜搜其他人的简历是怎么写的。举个例子，[脉脉](#)上有很多学生会发自己的简历求助，评论中经常有大厂员工指出这些应届生的简历中犯的致命错误或常被大家忽略或误解的问题。

**hr**和猎头也经常翻这些简历动态，找合适的人选，经常有人因此被捞、顺利上岸。总之，多问多看。

HR小姐姐给大家的话2

# 从面试官的角度，想给大家一些主观建议

## 【面试篇】

### 笔试

网上搜笔试题，刷[刷题](#)；笔试比较客观，没啥好说的；值得注意的是，可以在[刷题](#)的时候多了解下每个公司面试官的出题套路。我在[脉脉](#)上经常看大家吐槽字节一上来就是一道hard，如果立刻答出来了面试官还会怀疑你是不是背题了。这个时候就要多搜搜别人的面试经历，看看他们是怎么应对的。

笔试题目如果有时间，在考完试之后再琢磨琢磨，有的面试官喜欢回头问笔试题；

### 面试

面试都考察啥？简单说就是看候选人基础好不好+是不是聪明；

我个人的[排序](#)是：基础好+聪明>基础一般+聪明>基础好+不怎么聪明>基础不好+不聪明；第一种同学不愁offer，但多数是后两

者。但请注意，对于校招岗位，更多的还是看大家的潜能，因此在面试中，一定要让面试官看到你的潜能；

怎么看是不是聪明，有没有潜能，偏主观感受；比如同学介绍[项目](#)、介绍实习时候是不是表达的很清晰流畅，在互动沟通时是不是主动、健谈、能抓重点；技术兴趣是不是广泛；等等等等；大家身边应该都有公认的比较聪明的同学，可以看看你为什么觉得他聪明，然后看自己能不能稍稍微微刻意的表现的这样一些；

## 额外几点：

面试的时候要主动、自信；最好就是盯着面试官看得ta都不好意思看你了；对于确实不会的问题不要闷头死磕，尝试着沟通要提示，在有帮助下得到答案也比答不出强太多了；

不了解的事情不要扯淡绕圈子；会就是会、不会就是不会，扯不到重点好心的面试官会打断你，面的累的就懒得打断你了，说的越多错的越多效果越差；不会的问题迅速over，给面试官更多的时间发现你的长处和优点；前面提到了写简历要斟酌，面试官都会围绕你的简历来发问，能在面试中凸显一两个亮点基本就稳了；

## 第 1 章

# 阿里云暑期算法实习生三轮技术面试经验详细分享

本人简介:本硕 985, 非计算机科班, 3 月份开始看机器学习相关书籍, 同时刷 LeetCode 题, 刷题不多, 大概 150+

笔试:第一天: 笔试一共两道题, 0ac, 算法编程比较渣, 捂脸, 本以为凉了 笔试题目过去一个月记不清了

面试:第二天, 收到面试预约通知, 下午电话面试一面一面:大概 1 小时1.自我介绍2.项目提问(问了 CNN 原理、为什么要用深度学习之类的, 围绕项目比较好回答) 3.编程题, 比较简单, 求链表的倒数第  $k$  个的值(思路:双指针), 但是面试官要求考虑各种情况下的要求, 例如  $k$  为负数、超过链表长度之类的处理 4.智商题, 是的, 最后还有一个我认为是 IQ 题, 有两行数, 第一行是 0 到 9 共十个数, 第二行的每一个数是第一行在第二行出现的次数(有点



绕)，让把第二行填满。我填出来了，思路就是从后往前填，9、8 这些大数在第二行为 0，然后逐步推导5.反问环节，问了三个问题

第三天，一面过了几分钟，电话来预约第二天下午二面 二面:大概 40 分钟，交叉面

1.自我介绍

2.问了一些计算机操作系统的事，然而我不知道，直接回答不清楚(惭愧);还问了 c 和 c++之间的区别，为什么有些系统是 c 写的，有些是 c++写的，怎么解释，我还是不知道，23333.编程题，编程题还是链表题，LeetCode 原题，数的每一位从高到低保存在链表中，求两个链表相加的数，以链表形式输出。我的思路，将链表的数保存在 stack 中

然后依次 pop 出来相加，注意一下进位、stack 空后之类的细节就好 5.反问环节，问了三个问题三面:大概 30 分钟第三面竟然和第二面冲突，在同一时间打过来。后来了解到是没协调好，这次本来是一面，面试的是主管，先了解一下情况，主要问了一下项目和论文的事，当场表示他这边通过了，估计是因为 GPA 比较高，也表明理解非科班的情况，\*\*\*当场热泪盈眶!

第四天，三面过了几分钟，就有电话来预约明天下午 HR 面试HR 面试:大概 30 分钟1.自我介绍2.HR 问自我优缺点、

最成功的事 3.根据几次面试，自我感觉技术比较薄的部分和有把握的部分(自我认知) 4.反问环节

个人感觉，阿里面试没有想象那么难，可能我是非科班渣渣吧，也可能是部门原因，或者 GPA 高?编程题比较简单，问的问题也比较好回答;没过几天，收到意向 offer!去的阿里云部门，不知道是开发岗还是算法岗，本人偏向算法， 将要实习了，与各位牛油共勉!

## 第 2 章

# 字节跳动大数据研发 实习超详细面经(已拿 OFFER)

字节给我的面试感觉就是挺注重编程的，然后效率很快，我是一周内完成了所有面试，并且在第二周收到 offer。当时一面完 HR 立马打电话问可不可以继续二面，然后就连着面完了两轮面试。在三面的时候我问面试官结果什么时候可以出来，面试官直接说通过了，特别豪爽。然后同一个下午进行了 HR 面，面完就给了口头 offer。面试体验感很好的一次面试。因为面试完比较开心的感觉，所以没有立马记录问题，导致很多问题忘记了，只把记得的发出来了，希望也可以给大家一个参考。

一面 3.30 50min  
1. 编程题: 二叉树层序遍历，按层换行输出。  
2. 线程的状态及状态之间的装换  
3. 有哪些树结构  
4. B+ 树的特点  
5. HTTPS 的工作流程  
6. Kafka 如何保证生产者不丢失数据，消费端不丢失数据  
7. Zookeeper 的功能，详细

介绍一下 zookeeper 的消息的发布订阅功能 8. 场景题:如何从百亿条 IP 信息中得出访问量前 10 的 IP 地址 9. Redis 支持的数据结构 10. Redis 为什么性能高 11. Redis 为什么是单线程

二面 3.30 47min 1. Spark 源码中的任务调度 2. 场景设计题:你自己如何设计一个分布式系统, 实现对百亿条数据进行分组并求和 3. Spark shuffle 机制 4. spark 中有哪些算子会进行数据 shuffle 5. 编程题:一个数组有正数有负数, 调整数组中的数使得正负交替例: [-3, 6, 7, -4] -> [6, -3, 7, -4]

三面 4.3 25min 1. 编程题假设一个医院, M 个医生, N 个病人, 每个病人看病时长已知。写一个函数, 做医生和病人的分配, 要求医生负载尽量均衡。

2. 当前面试流程中(牛客网)涉及到了哪些协议 3. 学习中遇到的难点, 如果以后同样有人遇到了这些你会怎么快速地教她解决

HR 面 4.3 15min 先 HR 介绍了薪资, 然后问我入职时间和时长之类的, 问有没有其他 offer 等等

## 第 3 章

# 腾讯应用研究机器学习岗，已拿 OFFER

一面:自我介绍问论文，背景、目的、主要工作、困难点问竞赛，为什么选用这个算法为什么随机森林和 SVM 的效果比其他算法好(根据论文)讲一下对 CNN 和 RNN 的认识网络:TCP 和 UDP 的区别算法:寻找回文串

二面:自我介绍如何处理数据中的缺失值?这些处理方法有什么区别 了解常用的聚类算法吗?(KNN 和 K-Means)欠拟合和过拟合算法:对堆排序的介绍 算法:找到字符串中第一个只出现一次的字符(说明时间复杂度)python:python 中字典的底层实现(哈希表)如何解决哈希中访问地址冲突的问题了解 python 的 GIL(全局解释器)吗?(不了解)什么时候能实习，能实习多久 只面了二十分钟，感觉面试官赶时间，没让问问题就搞定了

hr 面: 什么时候开始实习，能实习多久，对一份实习看重的有哪些地方(根据重要性排序)

## 第 4 章

# 网易互娱定向预研机器学习实习面经，已拿 OFFER

一面:python 题:

is 了解吗?

python 中的 self

python 中的 lambda

python 中的 with

python 中的循环引用

算法题:python 实现单例模式

算法题:翻转字符串

算法题:找出字符串的所有子字符串

算法题:找出字符串的所有全排列

介绍常见的机器学习算法

过拟合

介绍 RNN

了解 resnet 吗

attention 机制及它是如何聚焦的操作

系统题:全局解释器(GIL, 只知道名字不了解)

管道是什么(忘了跳过)

网络题:TCP 和 UDP 的区别什么情况下用 TCP

开放题: 你的研究中是将已有方法用在新场景还是更多关注新方法。

二面:自我介绍

算法题:找出列表中第 K 大的数

算法题:给出  $n$  个点的坐标  $(x_1, y_1) \dots (x_n, y_n)$ , 找出其中离  $(a, b)$  最近的点, 要求  $x_i, y_i, a, b$  的数字动态变化, 实现高频查找

pandas 中的 DataFrame 介绍

深度学习中如何解决过拟合问题

LSTM 的思想

XGBoost 如果有一百万个游戏片段，仅有少数有标记，如何利用这些数据

如果数据的维度很高(3 万)，如何完成聚类



## 第5章

# 蚂蚁金服 C++暑期实习面经三轮技术面试

一面:

自我介绍和聊一聊项目经历 我的项目比较水，就说了说做的小组件和搞过的数模比赛。。。。

引用和指针的区别，两者传递参数的区别和使用场景。

多态的种类，实现多态的方式，多态实际应用的场景，如何设计一个多态的例子。。。

B+树的介绍，特点(与 B 树的区别)，添加删除操作，是否是平衡树，B+应用场景和他的优势，B+树最坏情况下浪费的空间复杂度(???)

常见排序算法介绍，最好最坏平均的时间复杂度，空间复杂度，稳定性，超大规模的数据并且经常进行插入删除操作如何排序(堆排序)

有  $n+1$  个数，范围是从 1 到  $n$ ，有一个数是重复的，如何找到这个数(哈希表) 不使用哈希表的情况下(标记数组)

时间复杂度  $O(n)$ , 空间复杂度  $O(1)$ : 通过加  $n$  标记是否访问过数字对应下标

个人规划

反问

二面:

首先介绍了一下部门的情况自我介绍

深挖项目(整个项目的背景，进行过程，优化步骤和可改进的地方) 进程与线程的区别

多个链表合并，时间复杂度的计算过程

反问

三面:

深挖项目

数模竞赛相关

进程与线程间共有与私有的资源，通信方式和同步手段

三次握手与四次挥手，为什么不是两次握手链接，`time wait` 与 `2msl`，如何避免无效链接产生(限制链接数量，设置链接等待时间)https 链接过程，加密方法以及随机数如何传递隔离级别与 MVCC，简单说一下实现方式

算法:超长字符串转数字

多次买卖股票问题

未来的职业规划

反问

## 第6章

# 腾讯 PCG 后台开发实习 4 轮技术面试面经分享

- 1.介绍了下部门，PCG 手 Q 小程序后台框架
- 2.自我介绍
- 3.怼项目，很细
- 4.另一个项目的操作系统平台
- 5.你做了什么工作
- 6.UDP 和 TCP 的区别
- 7.为什么TCP不能保证实时性 --- 这个地方答的啥了，把那个延时ACK给说进去了，实际上就扯流量控制和拥塞控制就 OK 了
- 8.介绍一下延迟 ACK 和累计应答

- 9.介绍下流量控制，用来干什么，受谁限制，由谁来确定
- 10.介绍下拥塞控制，用来干什么，拥塞控制流程
- 11.说一下快速重传---懵逼了，突然没想起来，其实就是收到三个重复 ACK
- 12.为什么要三次握手
- 13.三次握手最后一个 ACK 可以携带数据么?
- 14.被动关闭方发送一个收到一个 FIN 后处于什么状态--close wait
- 15.介绍一下 close\_wait 状态，在这个状态下，还可以再接收数据么?还可以再发送数据 么?
- 16.当主动关闭方发送最后一次 ACK 后会处于什么状态
- 17.time-wait 状态需要等待多长时间，为什么需要等待?直接结束不行么
- 18.聊软项目怎么做 UDP 可靠传输的
- 19.发送数据包的时候调用的什么 API
- 20.在什么时候会调用 accept
- 21.讲一下 listen 函数的等待队列，可以调整么?
- 22.进程到通信用过么

- 23.介绍一下有哪些进程间通信的方式
- 24.管道怎么用
- 25.能给每一种进程间通信介绍一个场景么
- 26.虚拟内存了解么
- 27.说一下虚拟内存的原理
- 28.为什么是 0-4G
- 29.64 位的操作系统进程地址空间有多大?---- 不确定
- 30.C++的多态 --- 重载算不算??
- 31.STL 库用过么，最常用的是啥 vector
- 32.讲一讲 vector 的实现
- 33.介绍一下 STL 的排序用的什么算法
- 34.块排的时间复杂度
- 35.堆排序的时间复杂度
- 36.const 的作用
- 37.static 变量在什么时候初始化
- 38.介绍一下堆和栈分别在什么时候释放

39.介绍一下 new 和 delete 以及 malloc 和 free

40.除了 new 和 malloc，还有什么方式可以在堆中分配内存么?---mmap，怎么释放?munmap

41.指针和引用的区别

42.同步 IO 和异步 IO 了解不，介绍一下

43.怎么去设置非阻塞 IO 和 异步 IO

44.非阻塞的情况下怎么去同时监听多个 socket -- 自己轮询，select/poll/epoll

45.select 有用过么?

46.介绍下 quagga 中 select 的使用

47.自己写程序有用多线程么

48.多进程有用到过么?

50.如果父进程打开了一个文件，子进程里面这个文件描述符是可以用的。---我说不行，面试官说可以。

有什么问题

51.突然想起来之前忘记问你的一个问题，你对 redis，Nginx 那些有用过么---没有，但是 了解一些原理

52.介绍一下你了解的 redis 和 Nginx

53.闲聊了一段时间，问了学了什么课，这些都是从哪学的

54.项目难点

55.讲讲最后怎么解决的

56.你项目多线程同步怎么做的-----无锁队列

57.平时怎么学习的

面试完，直接就灰了

——— 内推被捞摸底面试 55min

1.自我介绍

2.介绍一下 TCP 和 UDP 的区别

3.下面我们来分析一下 TCP，三次握手了解吧，为什么需要三次握手

4.场景题:接收端和发送端之间有个 TCP 长连接，接收端应用层一直不处理缓冲区数据，发送端一直发，最后发送端，接收端，TCP 一些属性，会有什么变化---- 出现一个现象，反复为什么，直到回答到问不下去了

5.场景题:UDP 包想一次性发送 2K 的数据，接收端 1K1K 的读，能成功么。。---- 把题目理解错了，我说可已，2K 数据分成两次发。。。连环为什么



6.进程地址空间布局

7.线程和进程的区别

8.线程共享，底层原理，为什么？

9.进程间通信，无名管道，有名管道，共享内存，原理，什么创建，什么时候消失。-----问 消失的时候卒 一直问，直到回答不上来，管道进程关闭了会消失么，为什么，管道关闭后对应的管道文件 会消失么，为什么，机器重启会消失么，共享内存也是，进程关闭会不会消失，为什么，机器重启会不会消失，为什么

10.算法题:二叉搜索树求 two-sum 问题

11.算法题:判断单链表是否是回文链表问题---说了改后半部分数据指针方向，然后又让我 讲还有什么方法—暴力了一波

12.算法题:链表公共节点问题

13.40 亿个 8byte 的号码，怎么找出出现过 5 次以上的号码，做系统设计 1)分析内存占用情况 2)系统大致框架-----多线程+hash 表处理，让我分析 hash 表的内存-----问了 hash 冲突-----如果我服务器只有 4G 的空间，你怎么处理-----多机-----多机中如果有一个 down 掉了，并且分发的机器发完后第内存清理了，怎么处理 ---- 备份处理机器——还有呢?-----卒

## 14.还有什么问题

要了个面试反馈，说思考问题太菜，让我多实践多锻炼  
----问了是不是二面，他说不是二面，上次挂了，这次重新捞起来，让我等通知，他们还需要决策一下。如果通过的话补笔试和面试。总的来说，着重考察基础知识，问题分析能力和系统能力。这场面试时打电话突袭的，刚刚面试完另外一家公司的，就收到了电话，面试官直接问现在可以面试么，于是就开始了。

初试 3h20min

### 1.自我介绍

### 2.怼项目，分析代码架构，实现逻辑

### 3.聊了一个我提到了但是不怎么熟悉的通信的技术

### 4.写题:1) 字符串去空格2) 去一个数的 N 次方3) 链表倒叙 4) 代码找错5)求一个表达式的值， $(int)((int*0)+4)$

### 5. `const int func(const char *const p)` 四个 `const` 的作用

### 6. `malloc/free` 和 `new/delete` 的区别?为什么有了 `malloc` 和 `free` 还需要 `new` 和 `delete`? 底层原理?`sbrk` 系统调用?`mmap` 系统调用?内存池?

### 7.`inline` 内联函数和函数宏的区别?函数宏有什么好的地方?`inline` 有什么不好的地方? 在生成可执行文件的过程

中，inline 和函数宏的处理分别发生在什么阶段？inline 和 lambda 表达式的区别？lambda 为什么效率高

8.C++虚函数和多态？虚函数指针和虚表？构造函数和析构函数能不能设置成虚函数？为什么？多继承？回调函数？

9.给了个代码，让分析变量和函数的在内存中过的存储区域？分析一下内核区域在多线程的时候怎么表现？

10.场景题：设计一个 QQ 空间。

11.还有什么问题

总结：对知识的掌握程度，问的很深，并且一直追着问为什么是这样，让分析理由。

-----  
-----  
-----  
  
复试 1h20min

1.题：找  $n$  个数中，出现次数大于  $n/2$  次的数

2.写个块排，分析一下块排的时间复杂度、空间复杂度、稳定性？堆排序呢？归并呢？其他你了解的排序呢？

3.返回值是个结构体或者 class，这种形式会有什么问题没？怎么优化

4.在项目开发过程中遇到过你们守护进程程序崩溃么?分析一下碰到的一些问题。

5.你们守护进程脱离了终端，怎么调试?对于那些高并发的场景，每次都去写日志，会有什么问题?怎么好的办法调试这样的程序?

6.有哪些情况会导致程序终止或者崩溃

7.段错误

8.访问越界

9.ctrl+c 发的是什么信号

10.assert 函数说一下?abort 函数调用后程序会咋样?

11.异常? -- 参考深入理解计算机操作系统第八章

12.实习时间?

13.还有什么问题?

## 第 7 章

# 记秋招失利后，沉淀准备后参加阿里社招的经历与感悟

### 突如其来的面试

楼主的秋招非常的惨痛，各个大厂都在前几轮被刷掉了，整个校招季我都出于非常慌张和焦虑的状态中，一回宿舍就只想着刷[知乎](#)[脉脉](#)[豆瓣](#)什么的。然后某天在[脉脉](#)上加了一个阿里的师哥，因为学校专业什么的都一样，所以聊得还挺来的。大概在9月底，师哥突然跟我说现在部门有机会要不要试试，我本来是想拒绝的，因为距离上次被拒只差了半年，但是转念一想，说不定这次能成呢？所以抱着垂死挣扎的心态又试了试。

#### 一面

一面其实就是我的师哥。。所以严格来说就是一次交流，没有技术上的问题；主要介绍了目前团队所做的业务、相关的理念等等。更多的就是互相了解情况，我大概说了一下我这边做的事基本也就结束了。

## 二面

二面是师哥的老大，也是这个岗位的汇报对象。其实这才算是一面。他更多的是来对我了解一些基础情况与一些技术思想（他本身是java）聊得很快也就20分钟：

- 自我介绍
- react、vue原理，这个虽然[源码](#)没看过但是两者的区别还有基本的思想还是能说几句的
- react怎么优化？关于优化其实react的diff[算法](#)是怎么计算的你了解清楚了就知道什么操作会让diff算的慢也就知道怎么优化了：)
- 为什么选择阿里？因为是阿里
- 好像没问什么了结束的很快，同时告诉我下次是[前端](#)组leader来面试

## 三面

面试官好像和[豆瓣](#)有些渊源，上来就问我你是不是克军团队的，我说我不是。。

- 自我介绍还有简介上的内容
- react的思想是什么？数据驱动balabala，举了一个之前封装轮播图的例子
- 对redux怎么看？
- 碰到问题你是如何解决的？[百度](#)、谷歌、别人的文章；但是！我其实并不相信别人的文章，很多东西的底层应该是规范而不是别人的总结，在代码的世界里，其实不需要太多别人的理解，规范就是规范，真的想知道为什么，就去看看底层的定义
- 函数与构造函数的区别？我觉得没啥区别，区别都是new调用做的，改了this的指向而已

- 那么延伸一下，数值怎么存储？64位浮点型；“小数怎么存储？”嗯其实关于小数二进制存储有点懵，就没说上来。。
- 你在同事眼里是个怎样的人？怎么感觉像是hr在跟我说话。。我觉得还算nice吧嘻嘻
- 你现在在北京，打算来杭州么？去！必须去！不去肯定挂了。。

## 交叉面

- 一开始介绍了自己的[项目](#)也就是上面提及的。面试官接下来一句我就凉了，在webgl中也可以实现？好的我没用过webgl。“哦没用过，好的”
- 移动端做过什么优化么？我心想我这边的业务，都是活动页做啥优化。。但是我还是说了我看到别人的优化方案，例如直出、域名收敛
- “域名收敛？为什么要收敛？”“因为dns解析慢啊？”“那和pc端有什么区别，pc端域名不是发散来提高并发数么？”我心里一想是啊，其实浏览器pc和m没啥区别那为啥一个发散一个收敛，或者说发散我们都知道克服pc浏览器的并发限制。那m端？我当时有点迷没说上来就过了，回来又[百度](#)了一下感觉上其实就是m端网速慢dns太耗时。。我没反应过来还有网速的事情
- js与native怎么交互？内心独白：我\*，我真没做过。。“嗯虽然我没做过，但是我了解过应该是native定义一套协议，js使用该协议发请求，native拦截解析并返回js的所需balabala”
- 缓存策略都有哪些，包括native；我？？我没做过native啊。。缓存策略对浏览器的我研究过一些基本就是基于我这篇文章来说的[基于node的微小服务——细说缓存与304](#)

- 看你的简历里写了m[项目](#)，对m有做过优化么，全量么？有没有自己改过内核？这就是我之前说的我所面临的业务问题，我这个m[项目](#)撑死了是两个人写的，很快就结束了不维护了都，哪里来的优化。。哎所以身在一个好[项目](#)中很关键；“嗯没做过优化，只是使用层面（微笑脸”
- 除了react对什么框架熟悉？“毕设用的vue，仅限使用”
- vue与react有什么区别？“于我来说最直观的是写法的区别，jsx与模板；同时debug中也存在差异。再有就是框架实现思想上的区别了，数据绑定与diff”
- 看你写的截图插件，碰到动态图怎么办？“当时使用的是html2canvas，其中确实会存在动态图截取失败的问题，嗯确实没有好的解决方案”
- 看你的博客，对canvas使用的很多，有过一些沉淀么比如引擎？我\*，引擎？？“没有没有，不过我封装过一个贝塞尔曲线生成器”
- m端与pc在html5的新特性上有哪些是不一样的？有做过什么么？表示我真的忘了有很多新接口，比如陀螺仪之类的；一时间想成了pwa的特性。。“我用过新的音频api接口，虽然pc与m都有，但是这个做了一些效果，实现了读取从设备收取的外界声音，转化为可视化波形”
- 参与过开源[项目](#)么？给node提pr被拒了很惭愧，但是也有收获
- 自己觉得积累最多的沉淀是什么？可能是对js语言本身上的一些探索吧

## 终面&hr

很快就结束了也就20分钟不到吧

- 自我介绍、[项目](#)介绍



- hr：为什么毕业半年就准备换工作？因为一直在舒适区里，感觉我快废了
- hr：当时实习半年你就已经了解了情况为什么不考虑当时就走？因为三方。。
- hr：单身来杭州？有女票，不过是浙江人

## 小计

至此完成了参加阿里面试的一个回顾与面试经验的分享。[面经](#)不是重点，每个人都不一样，更重要的应该是在当前的工作中找到自己应该努力的方向，并且持续地发光发热，让别人认可你，打动他们。

PS：目前是待发offer状态，之后如果hc没有问题，背调没有问题，体检没有问题，我就可以奔赴2000公里外的杭州了。当然了结果很重要，但过程更令人回味更多。

## 第8章

# 腾讯后台开发实习一面+二面+三面+HR 面 [已 OC]

上午视频面第一轮(40 分钟左右)

- 1、介绍简历上项目
- 2、输入一个网址，你看到他的过程是什么
- 3、想要为每个方法加一个查看运行时间的功能该怎么做(应该 Annotation，没答出来)
- 4、分页和分段
- 5、分页置换算法
- 6、进程间通信方式
- 7、写了一道 group by+子查询的题
- 8、编程:100 盏灯，全部关闭，第一人全部打开(亮)，第二个人隔一个按开关(2、4、6、8、10)，第三个人隔2个按

开关(3、6、9、12)，以此类推，第100人路过时有几盏灯亮着？

下午电话面(20 分钟左右)

- 1、synchronized 关键字底层原理
- 2、https 过程
- 3、mysql 的隔离级别
- 4、mysql 的引擎
- 5、平时有看什么博客或者之类的学习吗

上午视频面(30 分钟左右)

- 1、讲一讲简历上的项目，你觉得遗传算法中最关键的部分是什么(因为项目中有写)
- 2、mysql 中为什么用 B+树
- 3、讲一讲索引，最左匹配原则
- 4、什么是 SQL 注入，怎么预防
- 5、你知道什么常见的网络攻击(讲了 DOS、DDOS)
- 6、一个开放的场景题:北京有 2 个机场，大兴和首都，位于两个不同方位，假设每 2 分钟 起降一艘飞机，那么怎么估算北京上空有几架飞机

上午视频面(20 分钟左右)

面试官给的题目范围都很广，基本上是让你自由发挥

- 1、讲一讲 Java 中的垃圾回收机制(讲了新生代老年代，垃圾回收算法，垃圾回收器，展开讲了 G1 垃圾回收器，还提了一些 OOM)
- 2、你对 mysql 了解有多少(讲了 innodb、myiasm 两个引擎的区别，隔离级别，索引，使用 B+树的优势，最左匹配原则，MVCC)
- 3、怎么对 sql 进行分析(explain 和 show profile)4、怎么保证 redis 数据的正确性

HR 面(20 分钟左右)

- 1、问一问简历上的项目
- 2、你觉得你最有成就感的时候是什么
- 3、你遇到最大的挫折
- 4、平时有什么兴趣爱好
- 5、什么时候能开始实习，能实习多久，到什么时候
- 6、手头上有没有什么别的 offer，你会怎么选

第9章

# 拼多多 2020 C++ 开发面经

一面:

自我介绍 项目介绍 HTTP 与 HTTPS 介绍, 区别, HTTPS 加密过程 进程和线程的区别

URL 解析过程 两道算法题: 反转链表和动态规划 0-1 背包问题

二面:

自我介绍 项目介绍 进程和线程的区别 http 与 https: 常见命令, cookie 与 session, 状态码, 长短链接, SSL 加密过程, https 优缺点与解决方法

系统堆和栈的区别, 如何打爆一个栈(递归) 算法 TOPK, 自己实现堆功能

三面

自我介绍

项目介绍

常见进程调度算法

段页存储

用户态与内核态的区别

算法:字符串乘法

## 第 10 章

# 百度 GOLANG 后端日常实习面经三轮技术面

百度一面(1 小时):

1.自我介绍

2.讲项目、说了下 Nats

3.go micro 了解多少?broker

4.看源码?说了下 gin 路由，画图模拟

5.slice 遇到过哪些坑，原理?append 可能导致底层数组改变

6.slice 作为函数参数怎么解决上面的问题?答 return 返回，面试官说可以传 slice 指针

7.channel 实现原理，为什么不用加锁?

8.goroutine 的理解?讲了下 MPG 模型

9.反转链表，写了递归非递归两种方法

10.任务依赖关系，排序并判断有环。拓扑排序，凭印象写了 dfs 的方法不过当时没想到怎么判断有环，后来面试官让用队列的方式，磕磕绊绊最后总共额外用了一个小时

百度二面(1 小时):

1.自我介绍

2.项目亮点

3.MySQL 高并发解决方案?讲了下 MVCC

4.索引实现方式有哪些?B 树、B+树、哈希

5.索引失效的情况?

6.索引的分类?

7.说一下主从复制?读写分离可能出现什么问题?

8.TCP 和 UDP 区别?

9.Session 和 Cookie 区别?集群怎么存 SessionId?没答上来，又问禁用 Cookie 怎么存? URL

10.进程和线程区别?

11.并发和并行区别?goroutine 是哪种?

12.多线程可能会出现哪些问题?



13.Redis 数据类型?应用场景?

14.给自己挖了个大坑，设计一个抢购系统，答得不好

15.时间、ip、访问信息三列，shell 统计访问次数最多的 10 个 ip?不会

16.二叉树深度(剑指 Offer55)

17.两个链表的第一个公共结点(剑指 Offer52)讲了书上没有的相遇法，电话解释了半天

18.和为 N 的连续正数序列(剑指 Offer57 题目二)百度三面 (40 分钟):技术经理面开始依旧是讲项目，然后谈人生

字节跳动前端实习一，二，三面+hr 面

偶然的的机会在脉脉找学长内推的字节，两个礼拜面完，说实话字节的效率还是很好的，其实可以一个礼拜面完的 (自己有事拉的比较长)

一面(1h) 聊项目，项目的难点是什么?

大文件按需切片上传?断点续传和秒传?(问的很细，hash 值怎么取，md5 怎么加密，大文件加密很慢怎么办?)

如何改写 webuploader 源码支持按需切片而不是平均切片?

js 数据类型? 基本7种，复杂1种

说到对象，写个深拷贝吧?

递归写法，正则的拷贝没写出来

跨域方式，复杂请求和简单请求，什么情况发复杂请求?

options 请求的作用

bfc 的作用，触发条件

水平垂直居中的方式(5 种)?

二叉树翻转

二面(50 分钟)

开始还是聊项目

浏览器的渲染原理(问的很细，问到绘制指令的顺序和浏览器的进程和线程是如何工作的)

echarts 和 antv 的区别，举个应用当中的例子?

设计题:设计一个按要求 fn 函数合并 A,B 两对象的函数  
function deepClone(A,B,fn)

输出所有可能得 ip leetcode 原题(复原 ip)

三面(40 分钟)

三面就主要是设计题了，更注重技术的灵活应用

写一个节流函数，但是还要执行节流时间内重复触发的最后一次行为

写一个不断旋转的三角形

鼠标跟随和鼠标拖拽功能如何实现?两者原理的区别?

## 第 11 章

# 拼多多前端实习技术 三面面经

一面:时间:1 小时左右

- 1.Vue 父子组件具体渲染
- 2.Vue 生命周期
- 3.Vue 中的 keep-alive 作用
- 4.前端路由实现
- 5.Vuex
- 6.Vue 中的组件通信方式
- 7.ES6 新特性
- 8.按需加载(项目中涉及)
- 9.防抖和节流实现以及区别

10.深拷贝实现(Lodash 有没有了解过)

11.写到题吧(害怕):数组转换为树(是我太菜了~思路是对的,就是写着写着给自己写晕了,手动流下没有技术的泪水~)

12.为什么想来拼多多我:感觉拼多多工作环境挺好的面试官:哈~我:我在胡说八道什么???

反问:

1. 技术栈
2. 您觉得拼多多的工作体验怎么样.
3. 您觉得我的面试表现

二面:时长 1 小时左右

一些收获:面试官真的非常好,太包容我了,确实自己的能力还是需要进一步提高(就是太菜!!!)

虽然很遗憾没有能够通过二面,但是真的收获了很多,在此也非常感谢拼多多的面试官们~~~

1. 分享一下你觉得可以分享的技术点(说了 HTTP 的版本演进过程)
2. 追问:长连接和多路复用的区别,多路复用的具体原理(懵逼的我~)

3. 项目中印象深刻的点:深拷贝问题，讲到 js 数据类型和存储
4. 追问:堆和栈的区别(懵逼+1~)
5. 编程:快排、EventBus 原生实现等
6. 总结:就是全程面试官都把主导权交给了我，但是我现场翻车翻的自己都不忍直视，是自己一手葬送了自己进PDD实习的机会，还是要去深入了解技术的原理和实现，多追问一些为什么，不然一被追问就懵逼，还是得好好打基础~

三面:时长 48 分钟

在此特别感谢二面的面试官没有放弃我，感激涕零

#### 0.自我介绍

1. 手写代码:两栏布局，要求右边内容先写，左边固定宽度，右边自适应
2. HTTP 状态码
3. 跨域请求伪造原理(CSRF)
4. 手写代码:将地址栏中的参数取出来拼接成对象，注意#(hash)后面的参数不会发送 以及没有参数的情况

5. 手写代码:取出很大的数组中前 3 个最大的数(数组中有重复数字不算): [1000,1000,1000,999,998]中最大的三个数为 1000、999、998
- 6.强缓存和协商缓存的区别

## 第12章

# 字节客户端实习 一面+二面+三面面经(已OFFER)

一面(5.18) 操作系统

1. 进程线程区别
2. 进程通信 Java 基础
3. HashMap 底层数据结构+扩容机制，与 ConcurrentHashMap 区别
4. final, finalize, finally 有什么区别
5. Synchronized 关键字
6. 列举常用的数据结构，数组链表区别，队列和栈的区别(存储的方式从的物理上和逻辑上说，还有增删改查的时间复杂度)



## 计网

1. 网络层的功能，子网掩码的用途
2. TCP,UDP 是哪一层，这一层作用是什么。他们之间的区别
3. TCP 三次握手+拥塞控制
4. 浏览器中输入域名后发生了什么(我觉得第一步从DNS解析域名为ip地址来答，这是应用层，然后传输层TCP/UDP 添加首部一层一层的去说，比如网络层是ip 路由寻址，链路层 是 ip 转换为 mac 地址为止，每一层用到的协议，流程都大概需要了解，可能主要是想看看 你知识的深度把)
5. Https 和 http 的区别
6. SSL 流程，只用非对称加密通信不行吗?
7. 数字证书认证流程
8. DNS 服务器基本流程，DNS 劫持是什么

## 算法:

- 1.给定 `int RandomA()`， 生成一个随机数 1-5. 每个数的概率 0.2 实现 `int RandomB()`, 范围为 1-25. 每个数概率为 0.04
2. 二叉树中序遍历递归+非递归

### 3. 链表的入环节点

二面(5.25)自我介绍 问了下项目，项目权限管理是怎么实现的

### Java 基础

1. 反射+泛型底层是怎么实现的
2. 静态内部类，匿名内部类
3. 封装，继承，多态
4. 重载，重写
5. Spring 中 ioc 的工厂模式(问完 java 基础我崩了，没怎么复习这块，都是凭着模糊的记忆在答)

### 网络

#### 1.HTTP 状态码

#### 2.HTTP 报文头部(+Request, Response 的报文有什么不同)

### 算法

1. 二维数组查找指定数字，时间复杂度  $O(m+n)$
2. 链表倒数第 K 个数

### 三面(6.2)基础

1. Synchronized 和 Volatile 关键字，在一个情境下选择哪个

2. 介绍项目

算法

3. 动态规划:连续子数组最大和

4. LFU 的如何实现(只准备了 LRU，和面试官对视了 10 分钟后，尴尬的笑了笑)

面试官人都很 Nice，不会多为难你，都是和你去探讨，你说错了他也就笑笑

# 非技术岗面经精选

## 第 12 章

# 京东零售 PM 面试完成+面经分享

一面(电话面):

三个简历相关+两个 case

1. 过去的实习实践中遇到的过什么困难?如何解决的?
2. 过去的经历中有没有遇到过跟别人产生分歧的情况?是如何解决的?
3. 假如你要担任一家繁华地段小超市的经理, 你会关注什么数据?
4. 假设你获得了一笔基金让你来做一个创业项目, 你会怎么开展?
5. 所学专业与产品不相关, 这一点是如何考量的?

二面(电话面):主要关注个人情况及稳定性+一个业务题

1. 自我介绍
2. 父母职业
3. 职业规划
4. 为何选择北京?
5. 感情状况, 感情与事业的权衡
6. 产品分析中最重要的一点是什么?(会根据你的回答有衍生问题)

hr 面(视频面):全部关于个人情况, 与二面类似

1. 自我介绍
2. 家里能不能接受在北京工作
3. 父母职业
4. 职业规划
5. 兴趣爱好

总体感觉一面二面比较顺利, 两位面试官都很亲切, 一直在肯定我的答案。hr 面面试官反应比较平淡, 且网络不是很顺畅。目前刚面试完, 状态马上更新为了面试完成。

## 第 12 章

# 字节跳动 产品运营实习 一二面经

一面 简单了解情况 实习比较短是为什么 自己的优缺点小游戏 小程序对生态的影响

二面 实习深挖

内容产品搜索功能相关 (数据实习)一款产品应该看什么数据?

怎么进行数据分析?

(搜索相关)有没有用过头条产品的搜索功能?

有什么需要改进的地方?

如何对搜索结果排序, 需要考虑哪些因素?

如果评价搜索结果的好坏?

## 第13章

# 京东产品面经

一面自我介绍

哈啰出行数据分析项目介绍

埋点

引流用户质量埋点需要哪些数据

新项目推进如何需要埋点哪些数据

SQL 如何

Union 和 union all 区别left join 和 right join 区别数据表问题

项目报表中的几个指标底层数据如何获取，指标之间的关系

有哪些问题要问

二面自我介绍

怎么理解数据产品



为什么投这个岗位竞争优势

有哪些3ml 杯子和 5ml 杯子，如何取 4ml 水 两个火柴棒如何摆 8 个三角形

有什么问题

HR面

了解不了解工作岗位的内容

HR 介绍了大部门是做什么的，职能分布等 然后了解了基本情况，包括秋招工作等等。

## 第14章

# 贝壳产品一面二面 HR 面面经，已 OC

### 一面

1.自我介绍

2.有无技术实战经历?说说 react 里用的一个组件说说用 hadoop 做了哪些事情Python 除了 NUS 的项目还做过什么应用-财报爬虫

3 说说小程序的经历

4 产品需要具备什么素质或能力?

5 简历以外的问题，做产品有什么目标/计划

6 微信有什么用的不好的地方

7 有什么问题问我?

### 二面

1 产品经理的工作以及能力模型

- 2 你是怎样培养这些能力的
- 3 手机第一页有哪些 app 产品
- 4 你最近下的新 app 是什么
- 5 下新 app 的契机或周期
- 6 对于装修这个行业的理解
- 7 如果自己去做装修期望是什么样的模式
- 8 实习的网站上线了吗
- 9 对领导和工作氛围的预期
- 10 还有什么要问的

## HR 面

- 1 面试官问的没有答好的或者印象深刻的问题
- 2 哪个城市的人
- 3 杭州离北京比较远，考虑长远发展吗
- 4 对贝壳找房网的印象
- 5 从什么途径了解到的招聘信息
- 6 为什么会对家居感兴趣
- 7 什么时候可以开始实习
- 8 自己做产品的优势

## 第 15 章

# 网易游戏 2021 暑期实习生 游戏运营管理面经 已拿 OFFER

今天晚上接到hr的电话 offer会下周发到邮箱 今年的暑期实习算是告一段落了 来这里写一些自己的经验吧我投递的是杭州的游戏运营管理岗 经一位同学内推 4.17 一面 4.28 二面 4.30 三面 5.15 收到 oc

一面的是一位小姐姐 全程都很轻松 基本上是问一些简历上的问题 问到我主要玩什么游戏 为什么喜欢 它有什么特点会吸引你 这里我建议大家提前要对自己最熟悉的游戏进行一下 系统的了解 包括这个游戏有关运营的一些知识 会很有帮助 面试全程 15 分钟左右 二面的是应该是部门主管 大大 节奏很快 针对我一面提到的英雄联盟问了一些比较深入的问题 比如你对现在英雄联盟的直播有哪些改进意见 如何与游戏更好地结合 游戏内的一些 活动运营如何更好的进行 作为玩家有哪些感受的改进的方案 说实话二面结束我比较没信心 因为事先没有做什么准备 回答都是按以往的经验 算是惊险过关

三面 hr 小哥哥很亲和 全程也比较轻松 深挖简历 然后还连带一些家庭信息 何时入职等等 信息总结起来 我觉得网易还是非常看重自身的游戏经历的 不一定要网易出品的游戏 任何游戏有自己的思考其实都是可以的 所以建议大家要多积累 有些东西不是短时间可以了解透彻的 另外就是面试过程不要太严肃 用聊天的态度会好一点 楼主我目前大三 自动化专业 学校也是一般 希望我的经历能给大家信心 如果热爱游戏 热爱思考就可以来尝试 一切皆有可能

腾讯 IEG 常规批 游戏运营新鲜面筋-已 OFFER 6.5 更新:下午 offer call 晚上邮箱收到 offer

\* 岗位:腾讯 IEG 游戏运营 暑期实习\* 时间线:群面(5.14)- 初试(5.16)- 复试(5.19)- 复试(5.22)- GM/面委会(5.25) - HR 面(6.3)-已完成(6.4)PS:之前没有记录很多具体问题可能记不大清了

\* 群面 5.14加上面试官一共 6 个人,遇到的队友都很好,非常和睦,没有明确的 Timer, Leader 之类的 划分,其实个人感觉群面并不需要去专门纠结于位置,友善表达自己的想法就好,真诚都是相互的。

\* 初试 5.161. 自我介绍2. 深挖简历,就本科的社团活动进行了非常细致的提问(主要是自己在活动中担任了什么角色,做什么事情,有什么收获,如果再做一次怎样更好)3. 游戏氪金情况4. 就剑网三进行提问(和别的游戏相比剑网三有什么不同;如果你是剑网三运营,为剑网三设计一个

玩家召回活动)5. 为什么选择这个岗位6. 对岗位的选择有什么特别的要求

\* 复试 5.191. 自我介绍2. 深挖简历，就参加的过的比赛进行非常细致的提问 3. 游戏氪金情况4. 评价剑与远征和山海镜花5. 计算剑与远征的年流水收入并给出估算思路6. 个人认知(优缺点)

\* 复试 5.221. 自我介绍2. 深挖简历，介绍本科的社团活动 3. 个人认知(优缺点;某个缺点造成了什么不好后果) 4. 游戏经历5. 系统评价剑与远征6. 为剑与远征设计一个召回流失玩家的活动

7. 从个人体验来看剑与远征的用户群体有怎样的特点 8. 什么时候毕业

\* GM/面委会 5.251. 自我介绍2. 深挖简历，介绍一个参加过的比赛(担任的角色，为什么得奖) 3. 剑网三游戏经历4. 评价剑与远征和山海镜花5. 就王者荣耀的商业化说点自己的理解6. 什么时候可以入职

\* HR面 6.31. 自我介绍2. 对腾讯的什么感兴趣3. 为什么选择这个岗位4. 父母是否支持5. 什么时候毕业6. 对工作地点的要求7. 有没有收到其他的 offer8. 平常的时间安排和做事的优先级

已完成 6.4

## 第16章

# 【OFFER】美团产品运营一面二面-金融事业部

一面电话面试 25 分钟左右非常快。面试官是声音很甜的小姐姐，人很好，我虽然不懂金融，也没有刁难我。

- 1 自我介绍(与产品运营匹配的一些特性)
- 2 闲聊美团单车和摩拜单车的故事(因为我之前在摩拜单车实习，离职那天摩拜正好被美团 收购)
- 3 做得最好的实习项目(感觉面试官比较感兴趣 所以说了摩拜)
- 4 做的有欠缺的实习项目(成本问题)
- 5 个人缺点(我加了改进措施)
- 6 她陈述金融事业部的业务线，询问我的看法

7 我提问:美团金融的生命周期现状和对应客户群

面试体验很顺利啦，但是因为我本身和金融无关，而且说了自己实习项目有成本核算的失误，所以过的几率不大，但是默默许愿吧!

二面 下午 2 点半电话面试 时长 27 分钟左右

一面面试官的组长 一个男生!

1 询问到岗和学校情况

2 自我介绍

3 实习项目 谈数据导向对最后结果的优化分析

4 继续追问数据导向如何影响最后转化

5 线下活动如何制定，结果如何

6 最近看的书，有何影响

7 介绍项目业务，询问到岗

8 反问业务线和项目相关

体验:

很和善

关注数据和转化，关注复盘

关注活动过程如何出产，结果如何



## 第 17 章

# 腾讯新媒体运营实习 面经

1、群面一般 7-8 人一组，群面就是做小组作业，所以要和小组成员相互协作，虽然小组成员内不免有成员坚持自己的观点，但尽量求同存异，把合作方案完整梳理下来。千万不要撕逼，很容易团灭。一般一组通过在 2-3 人左右。

无领导小组讨论，别硬充当不适合的角色，这样更容易挂，应该为最终目标去执行动作。

在面试前要多积累各种热点知识，这样在小组合作中才会更有话语权。

2、一面自我介绍、过往工作中的难点以及怎样克服、说一下自己的优缺点、随机提问回答解决方案。

针对运营经验提问，会问数据，对觉得异常的数据还会反问，所以一定要熟悉关键指标。

3、二面自我介绍、大学里的收获、优缺点介绍、职业规划、设想 5-8 年后的样子、向他提问等。

二面主要会考查自我职业规划和理想，以及工作中遇到问题如何妥善处理、然后提问的时候，尽量多问宏观层面有价值的问题。

4、HR 面 会根据个人情况提问，主要考察稳定性和真实性，问题比较偏向生活化，不过和几位一起面试的同学交流，基本都会问在工作/生活中最有成就感的一件事。

## 总结

整体面下来，压力蛮大的，感谢群面时遇到了一批那么优秀的同学们。而且好在我面试前，看了份面试话术，里面对常见的面试问题分析得很到位，对我面试还是挺有帮助的。

不过，领到 offer 后仅仅是开始，因为企业招人是希望能在这个岗位上创造更多价值，继续优化工作内容，提升工作效率的，所以还得不断学习进步才行。

## 第18章

# 2020 腾讯 IEG 游戏策划 跪在复试 个人复盘 分享

本人末流 985 大三，软件工程，可惜代码力确实不咋地，暑期实习生最早是申请腾讯的移动 端安卓开发，提前批电话面试直接 gg，结果牛客网发来游戏策划的笔试通知，抱着试一试 的心态参加了笔试，过了可能两周收到了群面邀请。

群面 5.15: 其实腾讯是我第一次面试，其实这一点非常不明智，可惜我太懒，没有投其他的公司，所以 也就没有群面的经验，只是看了网上一些关于群面的基本分工和注意事项，分工这个我个人 认为其实没有太大的必要，但是主要的原则一定要把握好，比如:发言尺度，与组员观点不 和时的语气和态度，对于目前讨论的方向和节奏的感知与把握。

由于群面的组员是随机分配，所以确实很考验每个人的临场发挥能力，也有一定的运气成分，我那天就遇到了一个女生在发言和思路上有些混乱，中途令我一度产生可能全军覆没的心理。

当天是下午 3 点，预定 12 人，实际到场 9 人，远程视频面试，软件是腾讯会议。

正式开始前，会有面试助理让大家确认视频和音频信号是否良好畅通，这个时候其实就容易开始紧张，因为算是和自己的竞争对手直接面对面了，但越是慌张就越要强行令自己镇静下来。我个人觉得面试时一定要有的一个心态就是装大尾巴狼，心里可以慌得一批，但是脸上一定要 poker face，面带一丝微笑看似稳如老狗。Fake it until you make it.这个既是给自己的心理暗示，同时也是一个和其他人气势上的博弈，你装得自信起来气场强大了，大家都是第一次生人见面，都会对你客气很多，所以我们自己一定不要露怯。

面试官入场后，大家自我介绍一轮，他抛出题目，讲解时间限制，27 分钟讨论时间，3 分钟汇报，30 秒补充。然后就躲到一旁暗中观察。我们当时的题目是完成一次“从一个创意点出发推导出整个游戏”的过程。我个人对于这个题目的理解是：

- 1.确定创意点
- 2.确定游戏面向群体

3.依托目前现有哪种游戏类型进行落实

4.游戏具体细节，比如操作方式，美术风格

5.游戏登陆平台

抛出题目后，一片寂静，大家都害怕成为第一个发言的人，我觉得这么浪费时间也不是个事，就提出大家先发散，每人提出一个想法再讨论。这个时候其实我没有什么 idea，但是一定要讨论过程流动发展起来，做不了内容上的提供者，就做一个节奏的引导者，尤其是在这样一个大家都害羞的组里，敢于站出来引领，肯定会被面试官看在眼里。

好在两分钟后有一位组员提出来他的 idea，其实我觉得，这种情景，不在于 idea 真的有多好，只要有一定的可取之处，就可以作为讨论的中心推进下去，重点是过程而不是最后的结果。可惜就如我上文所说，有位女生开始了她的发言，明明这个阶段应该是先提出 idea 再确定，她却直接跳到了后续的游戏具体细节设计上，而且发言时间过长，严重占用了其他人的发言机会，还打乱了讨论的节奏。正是因为她的发言，后续几位组员的发言都被带偏了，导致我们在前期浪费了大量的时间，令我十分头痛。

如果有同学遇到了类似的情况，我在这里附上我个人的解决方案:因为讨论节奏被打乱，一次性涉及了好几个阶段，所以这个时候在草稿纸上做好记录，然后自己进行个简单的总结与梳理，找恰当的时机插入，向大家提出总结

的内容，让大家从前至后对每个阶段的内容进行表决和确定，努力把节奏带回正轨。

27 分钟我们可能在 idea 的确定上就耗费了大概 15 分钟，不过因为我的总结，也还是确定了部分后续阶段的具体设计。讨论继续进行，这个时候又是那个女生，提出一些广泛空洞的观点，然后说要把游戏做到微信小程序上，这对于我们前阶段的结果肯定是结合不起来的，不过对于我来说是一个机会，因为和我的专业沾边，我能从专业的角度来针对她的观点进行反驳，也是一个展示自己的机会。这个时机是我全场讨论唯一一次打断别人的发言，一方面是我对她确实忍无可忍，想把节奏拉回来，另一方面是因为在这一点上我对我的观点有绝对的信心，所以选择了冒险的打断。

好在同组还有一个组员也是软件出身，我反驳后他也站出来附和并强化我的观点。之后讨论也还是磕磕绊绊的前进，唯一能说的点就在于最后快没时间时，大家都还在讨论，迫于无奈，只有我强行站出来又是把目前讨论的观点梳理一遍让大家拍板表决，最后随便推了一个人出去总结，我是觉得自己存在感刷得够多了，就没有再担任总结的责任。

其实遇到一群同样没有经验的组员算是双刃剑，缺点在于可能讨论过程十分坎坷，但是优点就在于如果你能站出来，把大家带起来，你就是最突出的那个人，如果这一组能有人过，那么肯定有你一个。

最后的汇报和补充结束后，面试官问了我另外两个组员一两个问题，我觉得这也算是个透露面试官想法的点，他最后向你提问，说明对你感兴趣，那么从这组中脱颖而出进入下一轮的可能性就很大了。我在整个过程中基本就是负责讨论节奏的把握，然后在关键设计上提出有效的 idea，前者我觉得是个普适的技巧，后者就得看问题与每个人知识储备的相性，考验平时的积累，所以如果有的同学抽到了自己确实一头雾水的题目，不妨试试做个和我一样的节奏大师，刷刷存在感。

## 初试

初试和群面隔了一个周末，所以我趁这个时间，按照脉脉联系到的内部员工的建议，做了一份游戏的系统拆解，针对守望先锋的，其实很粗糙，但是作为一个单纯的没有游戏制作经历的游戏爱好者，我觉得这至少是一个诚意的体现，没有相关经历就趁现在创造一点。这一点其实对于各个岗位我认为都适用。

这次面试预定时间是晚上，但是面试官迟到了一小会儿，我当然是没有怨言的啦。听声音和口气其实我感觉就是我当时群面的面试官，没敢专门询问去确定一下。面试官态度和专业水平都非常好，毕竟腾讯的业务其实主要还是手游与网游，这些游戏我都没怎么玩过，个人是一个主机玩家，所以简历上游戏经历的部分也全是写的主机游戏：Halo，Apex，战地4，OW，黑魂。但是等我自我介绍完后，面试官浏览了一遍简历上的游戏经历，先是问我

“我看见你简历上写你玩过光环?”我当时也是吃了一小惊,毕竟光环在国内确实算是小众了,他又问我打不打网战,我说打,又确认了一下光环是我最熟悉的游戏,就从光环开始开刀了。从这时起其实我整个人就已经放松了,因为光环的确是最熟悉的游戏,能做到信手拈来侃侃而谈,以下是我能回忆起的问题:

1.光环与其他 FPS 游戏 pvp 系统的设计特点与差异

2.为什么最爱玩战地 4, 原因为何

3.战地 4 与战地 1 差异, 为什么大众中战地 1 人气更高, 分析原因

4.光环地图设计特点

5.mhw 与黑魂战斗部分的难度设计差异最后的反问环节我的提问:

1.我还有那些地方比较欠缺? 面试官:对于游戏的分析和理解还是到位的, 就是游戏口味和大众比较脱离, 可能体会不到一般人的乐趣

2.如何提高?面试官:真的去自己尝试做游戏, 学习相关工具的使用, 比如 ue4

3.对于 ue5 怎么看?面试官:大概讲解了下 ue5 的 ninite 特性, 然后说让我自己去查看技术文档复试 6: 其实能走到这一步我也算是比较满足了, 只是心理期望被一面成功通过激



起后，没能通过二面确实有些遗憾。而且由于我的一面和网上大部分面经所说的情况不太一样，这也导致我对于二面如何准备有点懵，不知从哪下手，最后还是对于 OW 的一些设计进行了一些思考，但是和一面相比我个人的知识储备没什么根本的变化。

当时就怀着不要问我手游或者 moba 的细节设计就好的心态。实际上二面给我的感觉和一面很像，面试官依然是针对我的简历上的游戏经历进行挖掘提问，虽然风格类似，但是深度上比起一面还是要更深。也还是确定我玩 FPS 比较多后，开始针对 FPS 提问，我觉得这个也和腾讯手下确实有 CF，手游吃鸡等相关游戏有关，所以他们愿意问。

1.战地 4 独到特点，和战地 1，V 区别

2.战地 4 的地图设计与游戏的特色系统比如建筑破坏是如何进行结合的

3.FPS 中枪械的打击感如何体现

4.光环这类超级系射击游戏的武器设计与战地，COD 等真实系射击游戏武器设计的不同

5.OW 从发售时的大火，到现在“凉了”，从游戏设计上有哪些原因

6.简历上提到的Linux小游戏是什么性质的作品，有没有其他的制作经历，或者相关工具的使用经验比如 ue4反问环节:

1.如果有幸入职，会担任何种工作，需要做哪些准备 面试官:先经过短暂配循，进入具体岗位，实习过程和结束后都会有考核，决定是否留任

2.如果想要提高自己，是从底层代码开始构建游戏还是从引擎切入比较好 面试官:从策划的角度来说，不需要真的去写代码，只要具备基本的代码思维就好，工作只需要用到引擎

总结: 其实就我个人感受来说，群面还是有一定的技巧性，单面就真的是考验个人对于游戏的理解 和知识储备了，需要平时积累，突击的效果不大。至于要不要去专门准备手游和 moba 部分 的内容，我没法给出意见，因为我并没有切身体会，两位面试官也都是尽量在我熟悉的范围内进行深挖，不过这一点的原因可能在于我了解的FPS和腾讯业务相关性比较大，所以如果 你了解的游戏都不是非常大众的话，还是有必要去了解一下大众的游戏和类型。然后复试可能的翻车原因:一是我对于游戏的理解还是不太够，而且发挥也不如一面，问题 2 和 5 没有太答好，结束后自己又想到了很多，但是面试期间确实因为紧张没有思考周全。二是缺乏真正的游戏制作经验，没有 ue4 的使用经验，这块建议大家都可以学学 ue4，ue4 的蓝图功能应该是策划必备技能之一。还是那句话，没有条件创造条件也要上，没有经历就 现在开始创造经历，没有缘分就创造缘分。 另外还要反省一下的是，在这个过程中我自己虽然很期望得到这个资格，但是实际上自己没有真的付出全力，比如一二面之间相差的 8 天，完全可以做到靠视频入门

ue4，但是我天天摸鱼白白错过了，希望大家能够打起十二分的精神重视每一个机会。另外如果有2021或者更后面的同学看到本帖，请一定尽早投递简历，这样就算提前批被涮，之后也还是有正式批和被捞的机会，比如我现在这个节骨眼挂了，基本就只有秋招再战了，这都是血淋淋的教训，望大家不要重蹈覆辙。

## 第 19 章

# 网易互娱游戏文案策划 笔试+一面+二面

稀里糊涂 匆匆忙忙投了网易 看到岗位 JD 就投了一个游戏设计师的岗位

楼主游戏经历十分匮乏 常年抽卡 RPG 党 好在小说和电视剧看的比较多

有幸经历了二面 已经非常满足了 希望能给之后的大家提供一些参考吧

先说简历：之前听学长说猪厂有学历歧视，但在脉脉上问了hr并没有，事实上在后面的面试中也发现面试官更加注重能力但是文案的话会比较注重你自己对剧情的体验还有个人的创作经历，所以可以在简历上写一些个人的游戏经历和创作经历吧，这个在投递简历的调查中也会再填 一遍投递后筛选过了就能收到笔试邮件了

关于笔试：注意笔试时的网络还有一些弹窗，如果经常断网或者关闭广告弹窗会被系统判作弊，如果发生了要记得联系邮件里的邮箱说明情况，笔试时间三小时，有三个部分的题，第一和第二是通识题，第三细分了文案和数值方

向，依次作答，涉及希腊神话、北欧神话、中国历史各个方面吧。

第一部分通识题，主要考察“网上冲浪”的水平，涉及市面上大热的游戏、影视、小说、动漫等，并且考的都笔试里就考到了魔道祖师、刺客五六七、鬼灭之刃、爱死亡机器人、动森还有其他的一些，记不清了

第二部分主要是一些作品的典故，还有给人物、道具取名字或者 NPC 台词之类的设定题，这一部分就比较考文学素养了吧（第一第二部分要是不会做，一定要果断放弃，给后面的简答题留时间，我前面通识也没有写完，笔试还是过了）

第三部分简答题，考察世界观、关卡、剧情、技能等创意写作 题目五花八门，但总的来说就是考查你对人设、世界观、游戏玩法和剧情的创作能力 大家有时间可以在牛客网看一下其他公司或者往年的题 熟悉一下。

关于一面

视频面：做完笔试后的半个月我才收到了一面邀请，但是 hr 是提前一天联系的，我都以为自己死在面试上了所以也怎么准备，赶紧上来扒面经 会议里除了我还有其他三个面试官，摄像头关了的，其他两位面试官闭麦，主要问问题是一个小姐姐，说话很温柔我先上来做了一个自我介绍，提到了自己玩神都比较多，后面的问题就围绕着神都的剧

情深 挖了国际惯例 你觉得神都的剧情好在哪里?你最喜欢哪段剧情?你最喜欢哪个角色?

我说了神 都走的国风山海经，然后妖怪的设定很符合“温度”这个主题结果就被追问 你觉得神都的剧情怎么体现“温度”的?你觉得人和妖怪有什么不同?你作为创作者应该如果体现人与妖怪的不同?哇 我一路被追问内心慌的一匹慌慌张张地作答果然卡牌类游戏都逃不过设计SSR

接下来的面试就是给游戏设定一个新的SSR了 我跟小姐姐说需要思考一下 给了三分钟(期间我掉线了 紧张地联网重回会议 实际思考的时间可能 没有三分钟)

我设计了一个北欧神话里的人物作为 SSR 然后安排了卡面和技能效果 以及给出了一点剧 情方面的走向然后小姐姐笑了 说这个人物世界观和神都有冲突，反问我应该怎么引入这个新角色?于是又是一堆胡编乱造然后小姐姐又笑了 说现在不想要我这个背景设定，要在不改变神都原有世界观的前提下引入角色，还有这个角色是如何与主线联系的?奇怪的知识又增加了问完游戏，小姐姐还问了我自己平时都卡西我有没有自己写东西，接着就被问了作品里的人物 用三句话描述 并且给人物设定台词和动作大概就是这些了。

反问环节 我问了一些家园系统的互动 (完全是一个玩家的心态问的)

关于二面

这次效率特别快，照例 3V1，其余两个闭麦 没想到自己能过，一面的难度已经很可怕了，二面不知道还会如何，所以立马上手在牛客扒面经，和同批的小姐姐交流经验 但是发现牛客二面的面经其实不算多，我也算是全看完了相关的帖子了，大概猜测了一下面试题目进行了前期准备

自己复盘了北欧神话体系、针对一面的 SSR 和剧情设计再给出了两个人物和相关剧情的走向 自己设计了一个游戏，从世界观到前期人物设定，到故事走向和后期玩法等，都拟了一个大体的框架面试的时候，晚了 10 分钟才开始，自我介绍完之后问了我是哪个方向的 数值 系统 文案 面试小哥哥得知我是文案方向之后，直接祭出一个题目让我设计游戏了，完全没有挖我自己的作品和游戏经历 题目就是一句话，无主角无背景，题目设定我听完人都傻了，非常熟悉的同时也显得莫名其妙，给了十分钟思考 但是我不敢让面试官等太久，于是拼命把这个设定往我提前准备好的游戏上靠，临时还改了一些细节，勉强阐述了

小哥哥就针对我游戏里面存在的一些生硬的 BUG 做出了提问 问我要如何修改 还对我给出的人物设定和人物关系做出了质疑 要求再补充小故事 并且还问了我想通过这个剧情向读者、玩家或者观众传达什么 (他听完剧情的时候觉得 有点像《夏目》，老实说我自己想完这个游戏之后也觉得很像，但是脑细胞已经不够了) 问题总共就问了三四个 就到反问环节了

觉得自己二面虽然没有一面紧张 说话也没一面磕巴 但是被问的太少了 大概率是对我没兴趣吧和其他小姐姐交流了一下 二面也不太一样 她们的游戏经历比较丰富，二面时被两个面试官分别提问了游戏经历和个人创作，当然也考察了临时写本子的能力

跟她们的问题一比较 我觉得我凉的概率又 UP 了

哎 总的来说 以上就是我这次的猪厂经历了，猪厂的面试考察了人物、剧情、玩法、逻辑、创意，大大小小的方面都有，非常反套路，非常玄学



## 第 20 章

# 上海双非，写给和我一样背景没优势的人

上海某双非本科，信息管理专业。有一段较长时间的数分实习经历，参加过几次小规模的比赛（主要靠混），四级飘过，英语是硬伤。秋招期间常刷[知乎](#)、B站面试经验贴，娱乐就是在[脉脉](#)偷窥大厂八卦，找找内推。

秋招投递了100+，大大小小各行各业都投了（强烈建议不要跟我一样海投，后来我才知道错过了很多很好的机会）。大体上基本是石沉大海。秋招方向：[游戏](#) > 互联网 > 银行

一些思考：

如果学历不是很拔尖的话，真的很需要一份好的暑期实习来支撑的，不然很可能简历都筛选不过去。然后对专业要有一定理解，特别是面试的时候，很容易根据你的简历上的专业来问一些比较深入的问题。然后没事多刷刷[面经](#)，总结一套自己的模板，我面了十几家发现来回就是那几个问题。然后有一个渠道很多人不知道，就是[脉脉](#)，一个职场APP，但是有很多大厂的hr在上面发布内推，还可以帮忙改简历，看字节、[拼多多](#)这些大厂八卦，挺有意思的。实习的话还有\*\*\*这样的实习公众号也很不错，岗位很多，而且回复率也挺高。

然后有一点很重要就是如果你要投什么公司，一定要熟悉这家公司的产品，特别是[游戏](#)行业。我是比较爱好[游戏](#)，所以玩过问道，剑侠情缘什么的这些知名[游戏](#)，所以在面试时关于这些[游戏](#)体验的问题答的比较好。（如果是[游戏](#)公司，是一定会问自家的[游戏](#)的！）

其次就是暑期实习一定要行动起来，哪怕没有拿到暑期offer，积攒面试经验也是非常有用的。因为暑期实习相当于是一次秋招的预演，让我真正在8月份开始秋招的时候更加得心应手，面试也让我多一个机会去接触更高层次的人。

希望每位同学都能拿到心仪的offer