[职位要求]

1 本科以上学历，两年以上工作经验

2 能独立承担复杂系统开发，熟练把各种设计模式和算法运用到工作中，掌握一两门脚本语言（lua / python）的使用

3 具备一定的图形学基本知识，有U3D等常见游戏引擎的使用经验

4 有游戏性能优化经验和游戏框架搭建经验的优先考虑

5 热爱游戏，沟通能力强，抗压能力好，有团队合作精神，保持技术好奇心

技术题

1、水面波浪起伏的效果是如何实现的？波光粼粼的效果又是如何实现的？

2、静态合批与动态合批的原理是什么？有什么限制条件？为什么？对CPU和GPU产生的影响分别是什么？

3、一个正方体多少个顶点和三角形，为什么？如何合并顶点？

4、什么是DrawCall，如何减少DrawCall？

5、资源生命周期如何管理？如何加载与释放资源？资源打包颗粒是怎么设计的？资源压缩格式是什么？

6、一个相机中如何做分层渲染？底层原理是什么?

7、渲染管线的流程，后处理泛光效果如何实现？

8、项目中热更新流程是怎样的？热更包颗粒如何设计？资源如何加密？协议如何加密？

9、如何实现物体被墙遮蔽后显示轮廓的效果？shader的pass是什么东西？

10、TCP连接的流程是怎样的？

11、项目中的打包工具做了什么事情？如何做自动化打包？

12、lua的闭包是什么？闭包产生的内存泄露如何解决？

13、A\*寻路算法的原理是什么？还知道其他寻路算法吗？

14、求一个大型排行榜的Top100用什么算法，过程是怎么样的？

15、lua的table的底层实现原理是什么？为什么这么设计？

16、如果让你自己实现C#字典，你如何设计？

17、3D转2D碰撞检测的实现过程，使用什么算法进行检测？

18、讲讲你对URP的了解。

19、讲讲你对ECS的了解。

20、lua与C#或C语言相互调用的底层实现原理是什么？

21、代码安全具体做了什么内容？

22、性能优化做了什么内容？

技术题

1、讲一下你在项目中的工作内容。

2、项目中遇到的最大的挑战是什么？

3、LineRenderer的底层实现原理是什么？

4、讲一下二维碰撞检测的算法实现，四叉树。

5、热更新的流程，如何做版本管理，如何校验热更包，如何确保下载过程，热更包的颗粒策略。

6、讲一下UGUI与NGUI有哪些不同的地方。

7、讲一下你搭建的游戏框架的内容。

8、对自研引擎的看法。