# 腾讯光子客户端一面

1.一个数字转换为二进制，其中有多少个1

int count\_ones\_bitwise(int n) {

int count = 0;

unsigned int num = static\_cast<unsigned int>(n); *// 处理负数（转换为无符号数）*

while (num > 0) {

count += num & 1; *// 检查最低位是否为1*

num >>= 1; *// 右移一位*

}

return count;

}

使用位运算

2. 二维空间中三角形，怎么判断一个点是否在其内部？

计算向量AE与向量AB的叉乘，如果每条边计算出的结果的符号相同，那么则表明E在所有边的同一侧，即在三角形内。

# 腾讯天美客户端一面

**1.帧同步和状态同步**

帧同步，客户端上传操作，服务器只负责转发操作，具体的操作在客户端执行。战斗逻辑在本地，会产生外挂。在逻辑帧上传操作，不是渲染帧，可能是几个渲染帧才上传一个。

为了避免网络问题可以采用乐观帧锁定的方法，服务器固定时间间隔发送一次包含在此期间所有操作的信息，而不是每一次客户端进行操作都进行更新。

状态同步，客户端上传实时操作，服务器计算操作并将结果返回客户端，客户端只是显示层。

回放系统难以实现，需要保存大量数据。且对服务器的压力非常大。

在服务器每隔一段时间就保存一次游戏的完整状态，如果已经出现了不同步的，那么回退到服务器保存的快照重新执行玩家的操作。

[【网络同步】浅析帧同步和状态同步 - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/357973435)

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/357973435>

**2.map和hash\_map**

map底层使用红黑树o(logn)的时间复杂度，hash\_map使用hash表，查找的时间复杂度为O

0(1)。

红黑树是平衡条件为最长路径不超过最短路径两倍的平衡树，而AVL树是子树高度差不超过2的平衡树。

红黑树使用着色来维持平衡条件，而AVL使用深度来维持。

红黑树最关键的两个条件是红节点不能与红节点相连，根节点到叶节点的不同路径上黑节点的数目相同。

[红黑树详解-CSDN博客](https://blog.csdn.net/hlzs_01/article/details/147254146)

<https://blog.csdn.net/hlzs_01/article/details/147254146>

**3.CPP的编译链接**

编译：预编译，编译，汇编

预编译：执行预处理指令，将引用的头文件完整拷贝到代码中，并将宏定义进行替换。

编译：将预编译产生的代码编译为汇编代码。

汇编：将编译产生的文件汇编为二进制机器语言。

链接：将每一个符号表相对应的符号进行连接。包括静态连接和动态连接。

头文件：只包含函数原型和类的定义，有部分内联函数和模版函数的实现。便于通过编译并为后续的连接提供需要的符号。

库文件：包括函数的实现的具体代码。

[【C语言/C++】C/C++程序的编译+链接\_c语言怎么连接-CSDN博客](https://blog.csdn.net/m0_71580879/article/details/143488527)

<https://blog.csdn.net/m0_71580879/article/details/143488527>

**4. 头文件的函数在cpp中没有实现会报错吗**

不会，如果没有实现那么会在连接阶段去库文件中查找并解析。

**5. 协程及其底层**

协程本质是一个轻量级的用户态线程，由程序进行管理，可以用来实现异步的操作。

C#的协程的底层是一个简单的状态机。C#调用StartCoroutine方法，将IEnumerator对象传入C++层，通过反射来找到对象的moveNext和current方法，然后创建一个Coroutine对象，将这两个方法交给该对象，随后执行Run方法调用moveNext方法一次执行到yield时将对象保存到阻塞链表中，在每一帧都会检测一次阻塞链表中是否有满足条件的coroutine对象，有的话就执行它的Run函数，等待Movenext函数返回false时协程结束。

[Unity/C++/C# 多线程与协程(Coroutine)原理与用法详解\_c# coroutine-CSDN博客](https://blog.csdn.net/m0_73952999/article/details/145962680?utm_medium=distribute.pc_relevant.none-task-blog-2~default~baidujs_baidulandingword~default-8-145962680-blog-116240688.235%5ev43%5epc_blog_bottom_relevance_base2&spm=1001.2101.3001.4242.5&utm_relevant_index=11)

[https://blog.csdn.net/m0\_73952999/article/details/145962680?utm\_medium=distribute.pc\_relevant.none-task-blog-2~default~baidujs\_baidulandingword~default-8-145962680-blog-116240688.235^v43^pc\_blog\_bottom\_relevance\_base2&spm=1001.2101.3001.4242.5&utm\_relevant\_index=11](https://blog.csdn.net/m0_73952999/article/details/145962680?utm_medium=distribute.pc_relevant.none-task-blog-2~default~baidujs_baidulandingword~default-8-145962680-blog-116240688.235%5ev43%5epc_blog_bottom_relevance_base2&spm=1001.2101.3001.4242.5&utm_relevant_index=11)

[反编译C#代码来看看协程是什么 - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/35195150)

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/35195150>

**6. 移动的实现，用了插值吗**

移动的实现有两种逻辑，增加速度和直接改变位置

直接改变位置：

每帧直接在原本的位置的基础上增加位移

使用Lerp函数，规定移动的总时间和移动的末位置

void Update()

{ //update每帧更新(调用)

time += Time.deltaTime;

//计算当前到开始的时间，每调用一次update就加一次两帧间的时间

t = Mathf.Clamp01(time / totalTime);

//每次调用update重新计算当前的比例系数,clamp钳制到【0，1】区间，相当于映射到【0，1】

transform.position = Vector3.Lerp(start, target, t);

//Lerp的A,B值需要是固定的，t系数值要动态跟随当前时间比例变化，即可实现匀速运动

}

使用Slerp函数，实现弧线运动

void Update()

{

time += Time.deltaTime; //计算当前到开始的时间，每调用一次update就加一次两帧间的时间

t = Mathf.Clamp01(time / totalTime); //钳制到[0，1]

transform.position=Vector3.Slerp(startPos, targetPos, t);

}

上面的两种函数的系数t都是当前的比例以移动的时间比上总的时间就可以实现匀速的运动

通过刚体来设置速度：

rigibody.velocity=new Vector3(speed.x,speed.y,speed.z)

直接在每一帧中设置游戏物体的速度来实现移动

跳跃之类的瞬间速度是rig.addforce()

[unity 实现移动\_unity移动脚本-CSDN博客](https://blog.csdn.net/liangqianjin_1/article/details/145398473)

<https://blog.csdn.net/liangqianjin_1/article/details/145398473>

**7.渲染管线**

应用阶段：传递渲染需要的数据并发出DrawCall指令让GPU进行计算

几何阶段：

顶点着色器：计算顶点光照，UV坐标等信息，并将模型转移至摄像机观察空间中。

投影：将模型从观察空间移动到裁剪空间中，投影分为正交投影和透视投影，正交投影保持物体比例和平行线不变，无视距离远近；透视投影呈现近大远小的效果。

裁剪：将摄像机外的点剔除使其不被渲染，并得到归一化坐标，同时记录深度缓冲。

屏幕映射：将点映射到屏幕坐标。

光栅化阶段：

图元组装：将几何阶段得到的顶点连接为图元。

三角形遍历：检验屏幕上的像素是否被一个三角形网格所覆盖，被覆盖的区域生成一个片元。

片元着色器：插值计算每一个片元的信息。

逐片元操作：进行一系列测试以确定该片元是否会被输出，随后根据不透明度进行混合。

**8.TCP UDP**

UDP无连接，只需要知道目标的IP和端口号就可以发送。不可靠，没有确认机制，无法得知是否成功传输。

TCP有连接，即使发送失败也会通知进程，有序，流量控制。三次握手，两次只能确定一方的发送接受功能正常，四次挥手。

TCP延迟大于UDP的原因不是在于三次握手的时间开销而是源自于其可靠机制在丢包时的处理会导致后续所有数据发生等待。比如每一帧都接收信息发生丢包后TCP会导致后续几帧都出现延迟但是UDP只会在这个丢包的帧出现问题。

[TCP与UDP协议详解：可靠性、报文格式与区别-CSDN博客](https://blog.csdn.net/qq15035899256/article/details/126073927?ops_request_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%252278ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request_id=78ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738&biz_id=0&utm_medium=distribute.pc_search_result.none-task-blog-2~all~top_positive~default-1-126073927-null-null.142%5ev102%5epc_search_result_base6&utm_term=TCPUDP&spm=1018.2226.3001.4187)

[https://blog.csdn.net/qq15035899256/article/details/126073927?ops\_request\_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%252278ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request\_id=78ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738&biz\_id=0&utm\_medium=distribute.pc\_search\_result.none-task-blog-2~all~top\_positive~default-1-126073927-null-null.142^v102^pc\_search\_result\_base6&utm\_term=TCPUDP&spm=1018.2226.3001.4187](https://blog.csdn.net/qq15035899256/article/details/126073927?ops_request_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%252278ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request_id=78ed2c9c6869ed8f8f85f6da75c22738&biz_id=0&utm_medium=distribute.pc_search_result.none-task-blog-2~all~top_positive~default-1-126073927-null-null.142%5ev102%5epc_search_result_base6&utm_term=TCPUDP&spm=1018.2226.3001.4187)

**9.gc了解吗**

标记清除压缩

**10.HTTP和HTTPS协议**

HTTP协议是明文，可以被截取破解。

HTTPS协议在HTTP的基础上增加了加密和身份验证，加密是使用的密钥，对称密钥和非对称密钥。身份验证是验证服务器的数字证书。

[Http 和 Https的区别（图文详解） - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/701521059)

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/701521059>

# 腾讯魔方客户端一面

**1.C#和C++中结构体有什么不同？**

C++的类和结构体没有本质的区别，只是在默认访问和继承属性上有区别，类的继承属性和默认访问都是private的。他们主要的区别还是在于用法，结构体用来封装数据，类用来实现复杂的逻辑。

[C++ 中类（class）和结构体（struct）的区别\_c++结构体和类的区别-CSDN博客](https://blog.csdn.net/chenai886/article/details/144132525)

<https://blog.csdn.net/chenai886/article/details/144132525>

C#的结构体进一步发扬了结构体作为轻量级的类的作用，将结构体作为值类型在栈上分配空间，而类的对象在堆上分配空间。

C++的类的对象是值类型，在赋值时进行拷贝赋值。

C#的对象是引用类型，在赋值时进行地址的传递。

C++相较于C#更加底层，所以它的效率更高但是作为一个工具来说C++没有C#现代。

C++开放了更多的功能给程序员，C++认为程序员不会犯错，而C#认为程序员会犯错。

具体来说，C++将内存的管理完全交给程序员，程序员的不当操作会出现内存泄漏，而C#有自带的GC（标记回收压缩）大大降低了内存泄漏的风险。

同时，这两个语言的运行也有较大的不同，C++直接编译为机器语言在本地运行效率更高，而C#需要编译为中间的IL语言在虚拟机上进行运行。

**2.C++11的常见新特性有哪些?**

Atuo关键字，智能指针，Lambda表达式

shared\_ptr的引用计数是线程安全的但是对于shared\_ptr对象本身的修改不是线程安全的，同时对于shared\_ptr引用对象的修改也不是线程安全的， shared\_ptr不会对被引用的对象本身提供任何保障。

Lambda表达式在底层中会被编译器转化为一个重载（）运算符的类对象，捕获列表作为构造函数的参数，参数作为重载函数的参数。



**3.外部排序（归并排序）**

假设内存中能够容纳三个块，那么将两个块作为输入缓存的块，一个块作为输出缓存的块，并进行归并排序，将结果写回硬盘形成由两个块构成的一个归并段，这个段是有序的，随后对所有块进行该操作，得到有序的归并段，随后对两个归并段进行归并排序，先将两个段中分别的低地址的块调入内存进行归并排序，再将高地址的块调入内存进行归并排序，并对后面所有归并段重复该操作，然后文件的每4个块都是有序的，再不断重复上面的过程就得到了有序的文件。

[数据结构（十六）----外部排序-CSDN博客](https://blog.csdn.net/weixin_69884785/article/details/138917062)

<https://blog.csdn.net/weixin_69884785/article/details/138917062>

# 腾讯天美游戏客户端一面

**1.Int类型和long类型的区别**

他们都是用于表示整数类型，只是在内存中占用的大小不同，int占用4个字节而long在不同的系统中长度不同，所以在有跨平台的场合不建议使用该数据类型。

long在windows始终下为4字节，但是在64位的linux和macOS系统中是8字节，在32位时又是4个字节。

**2.Const的用法，修改const的 变量，const的全局常量存放在哪里？**

const表示该值不可以重新赋值，如果没有被取地址那么会被放入符号表，如果被取地址了，那么会给其分配一个内存空间，如果是全局的变量那么会存储到静态存储区，如果是局部的变量那么会被存储到存放到栈区。如果是类成员，那么存储的位置跟随对象，类成员。

[C++内存划分&const常量存储位置\_const存储是栈还是堆-CSDN博客](https://blog.csdn.net/weixin_61256992/article/details/146295634)

<https://blog.csdn.net/weixin_61256992/article/details/146295634>

**3.** **引用类型是否可以做函数的返回类型，使用的时候有哪些需要注意的地方**

可以，最需要注意的点在于返回的被引用的变量的生命周期需要足够长，不然会导致未定义的行为。

对于返回值为临时对象时会有优化，直接将临时对象放在在函数外构造，然后作为参数传递，避免在返回过程中产生的临时对象。这个优化的效果是和右值引用相似的。

# 4. 右值引用和移动构造，移动构造函数里面步骤

移动语义的作用是面对一些即将被销毁的对象不是复制他而是窃取他的资源。右值引用是为了实现移动语义。

移动构造函数和赋值构造函数在函数内部是相同的都是通过传入的参数初始化当前对象，只是在传入参数时有所区别，移动构造函数传参使用右值引用直接剥夺原有资源的所有权，而拷贝构造函数使用左值引用不会剥夺原有资源的所有权。

[【C++ | 移动构造函数】C++11的 移动构造函数 详解及例子代码-CSDN博客](https://blog.csdn.net/wkd_007/article/details/139633287)

<https://blog.csdn.net/wkd_007/article/details/139633287>

**5.** **函数调用栈，栈上面有那些内容。函数的参数入栈顺序是怎么样的，函数的返回值怎么转递**

函数的栈帧就是函数调用过程中在程序的调用栈所开辟的空间，保存函数的参数，函数的返回值，临时变量，以及上下文信息。将参数从左至右压入栈中，函数的返回值一般是通过寄存器的方式来进行传递，但是如果返回值较大则会在调用者的帧栈中单独开辟一块用来保存返回值的空间并将这块空间的地址传递。

栈的速度比堆快，因为栈是在内存空间连续分配，并且以堆栈的形式进行管理，分配与回收只需要进行指针的移动。

堆在内存空间中是非连续分配的，涉及内存查找和碎片整理所以速度较慢。

[C语言：函数栈帧-CSDN博客](https://blog.csdn.net/2401_88251472/article/details/147362419)

<https://blog.csdn.net/2401_88251472/article/details/147362419>

**6.** **析构函数为什么一般定义为虚函数，如果子类只定义一些基础的类型变量，是否会内存泄漏**

在实现运行时多态的过程中，如果未将析构函数定义为虚函数，那么会执行父类的析构哈数来释放对象的内存，这样会导致子类增加的内存空间无法被释放造成内存溢出。基础类型的变量不会造成内存泄露，因为其被存放在栈空间上由计算机进行管理。只有当子类使用new或者malloc来分配堆空间时才有可能造成内存的泄露。

**7. 构造函数里面可不可以调用虚函数，如果在构造函数里面调用了虚函数会有什么情况**

可以，只是vptr此时仍指向父类的虚函数表，所以会调用父类的函数导致多态失效。

**8. New操作符除了构造对象还有其他用法吗，new操作符是否可以重载，有什么用途。**

还可以构造数组以及在预先分配的内存空间上构造对象。

可以重载，以实现自定义的内存管理，new操作符本身也就是对malloc的封装，这个封装的过程由我们自己来实现也是可行的。

**9. Static\_cast和dynamic\_cast的区别，转换失败会发生怎么情况**

Static\_cast在编译时进行检查，适用于基本类型的转换和向上转型，可以进行向下转型但是必须保证是正确的，因为其不会进行运行时检查，其效率高于dynamic\_cast但是无法保证类型是绝对安全的。

dynamic\_cast在运行时的进行类型的检查，主要用于向上转型。

static\_cast是在编译时进行检查所以在转换失败时会报出编译错误。而对于dynamic\_cast而言，其在运行时进行检查，在指针转换时转换失败会返回一个空指针，在引用转换失败时会抛出异常。

也就是说static\_cast是在确认安全的时候使用，而dynamic\_cast是在不确定安全的时候使用。

**10.** **ClassA和ClassB没有任何关联，强行转换可以吗，加一些定义就可以转换？比如加一些特殊的构造函数，或者重载一些特殊的运算符。**

直接使用static\_cast和dynamic\_cast进行强制转换是不可行的。有两种常见的实现无关联类的转换，可以自定义一个函数纯逻辑性的进行转换或者重载类型转换运算符。

class ClassA {

public:

int value;

operator ClassB() const {

ClassB b;

b.value = value;

return b;

}

};

ClassA a{42};

ClassB b = a;

**11.** **MAP和unordered\_map关联和时间复杂度**

Map和unordered\_map在实现上实际没有关联，关联可能在于他们都是使用键值对的形式进行的存储，Map底层使用红黑树，其增删改查的时间复杂度是O(logn)，而unordered\_map底层使用Hash表，时间复杂度是O(1)

**12.** **Vector里面的push\_back和empalce\_back的区别**

Push\_back()是将已经构造完成的对象加入容器中，而empalce\_back是在容器的内部进行对象的构造，减少了一次拷贝，效率更高尤其在构造大型对象时更加明显。

**13. Shared\_ptr是不是线程安全的，避免循环引用**

Shared\_ptr本身是线程安全的但是不保证引用的对象的线程安全。对于Shared\_ptr出现的循环引用的问题，我们引入了weak\_ptr来解决。

Shared\_ptr会改变引用对象的生命周期，只有引用归零时生命周期才会结束。而对象销毁时会解除其中所有shared\_ptr的引用。

**14.** **编译链接的过程，链接库有有几种方法**

预编译：处理代码中的预处理指令

编译：将代码编译为汇编代码

汇编：将汇编代码汇编为机器代码

链接：将代码中的符号与符号表进行连接

有两种方式，静态链接和动态链接，静态链接直接将库中的代码复制打包到最后的可执行文件中生成独立的可执行文件；而动态链接会在可执行文件中保留符号，在运行时参照符号表动态链接库文件进行调用。

**15.在两个CPP中分别定义int A，能否通过**

不能，在链接阶段会报重复定义的错误。

链接阶段会去查询每一个.o文件产生的符号表并进行合并，在合并时会发现有两个int a，不知道应该采用哪一个于是出现报错。

可以使用Static将int a局限于本文件，或者使用inline来使两个定义都生效，但是如果这样定义必须完全相同不然违反单一定义原则还是会报错。

**链接阶段（Static Linking）**

* 链接器接收所有目标文件 .o 和静态库 .a。
* 读取并合并符号表，建立全局符号表。
* 检测重复定义和未定义符号错误。
* **符号解析**：未定义符号匹配到静态库或其他目标文件中的定义。
* **地址分配**：为所有代码和数据段分配虚拟地址，合并 .text、.data、.bss 等段。
* **重定位**：修改所有引用符号的机器码或数据地址，替换为分配后的真实地址。
* 从静态库中提取需要的目标文件 .o，其余忽略。
* 将所有代码和数据合并成一个整体。

**16.** **UDP进程用了一个80端口，TCP进程还能使用吗**

可以的，端口号是和协议相绑定的，不同的协议可以使用相同的端口号，但是相同的协议不能。

**17. 输入网址到加载网页内容的过程**

本地解析网址->本地DNS查询IP地址->三次握手建立TCP连接->发送HTTP连接->接收并解析HTML文件->加载子资源

**18.操作系统里面一个多线程的程序怎么进行同步，无锁编程有了解过吗**

目前主要使用的方法有锁和信号量。无锁编程实际上是使用硬件层面提供的原子操作指令来保证线程安全，没有循环等待的过程所以效率较高。

**19.系统调用有了解过吗？主要有什么作用？**

用户态进程使用内核功能的接口，是用户程序访问操作系统内核提供的服务的唯一方式。

线程操作，访问内存和磁盘等面向于硬件的操作我们自己写的程序实际上是没有权限执行的，所以需要借助系统调用来实现。

**20.多线程程序会有几个栈，系统调用里面会有栈切换**

只考虑用户态的话，多线程程序每一个线程都会有一个独立的栈来执行函数，所以线程的数量就是栈的数量，但是如果考虑内核态，那么每一个线程还有一个内核态的栈，也就是栈的数量是线程的两倍。使用系统调用会进入内核态，栈也会从线程的栈进入内核态的栈。

**21.单例模式**

懒汉式在使用时才进行创建，可能会出现多个线程同时使用所以存在线程不安全，而饿汉式在程序启动时就加载好，线程安全但是有一点点内存的浪费。

**22.工厂模式**

工厂模式实际上是对对象创建过程的封装，提供更加简单的对象创作方法，就像语法糖一样。

# 灵犀互娱 平平无奇工作室 游戏客户端开发

**1.C++多态有哪几种实现方式？**

多态有编译时多态和运行时多态两种，编译时多态的是模版，函数重载和运算符重载，而运行时多态是基于虚函数实现的。

**2.C++虚函数**

构造函数不可以声明为虚函数，而析构函数则建议声明为虚函数以实现子类内存空间的释放，使用new生成的空间独立的一块空间不是对象的一部分，所以需要在析构函数中速手动释放。构造函数可以调用虚函数，但是由于虚指针没有被初始化仍指向父类的虚表此时会调用父类的虚函数。构造函数不能被声明为虚函数是因为空间没有被初始化，虚指针没有被正确赋值，虚函数执行时需要确定其类型但是构造函数执行时还未确定其类型。

**3.vector中插入元素会发生什么？插入类的元素时是否会调用构造函数？**

会先判断容量是否够，如果够的话插入元素时会导致插入位置后面的所有元素都进行后移导致效率较低，不够会发生整个vector位置的迁移然后再进行插入。插入对象时会调用，如果使用push\_back会在对象时调用一次，拷贝构造的时候调用一次，如果使用enplace\_back的话就只会调用一次。

**4.map元素是否有序**

有序map的底层是使用的红黑树来实现，而红黑树本质是平衡条件更加宽松的二叉平衡树所以他是有序的。

**5.哈希冲突是什么,如何解决哈希冲突**

哈希冲突指的是多个键值被映射到同一个下标，解决哈希冲突可以采用开放地址法或者拉链法。

**6.编译过程，为什么部分符号不会出现在最后的符号表，静态链接发生在哪一个阶段？**

预编译：执行代码中的预处理指令

编译：将代码编译为汇编代码

汇编：将汇编代码汇编为二进制机器语言

连接：解析各目标文件的符号表，解决未定义符号与其他目标文件或者库文件中已定义符号的对应关系，然后生成一张新的符号表，静态链接会将库文件中对应的代码拷贝进最后的可执行文件中生成独立的可执行文件，动态链接会在运行时根据符号表在库中动态加载

两种情况，常见的是使用static来主动避免符号进入全局符号表，static会采用内部链接，另一种情况是编译器优化，未使用的符号会被剔除。

Static的作用：1.让变量只进行一次初始化2.让变量属于类而非某一个具体的对象3.让变量变成内部链接无法被其他文件访问

**7.TCP和UDP**

TCP，稳定，3次握手4次回收，有确认机制，所以延迟较高

UDP，不稳定，不可靠，丢包不管，所以延迟低

**8.帧同步，帧同步要解决的问题**

帧同步，客户端本地计算操作，由服务器分发操作。如果出现丢包会带来较大的影响同时作弊也比状态同步更加容易，延迟较低。

检查到未收到包则等待一段时间，如果没有收到操作那么进行预测使用上一帧或者空操作来代替以让游戏正常进行，同时客户端补发操作，如果预测的操作与实际的操作不同那么进行回滚重新计算。

状态同步，客户端上传操作，由服务器进行计算后分发。服务器压力较大延迟较高。

**9.行为树相较于状态机的优点是什么？有哪些常见的节点？**

结构清晰，扩展性强，能够更加优雅的处理复杂的AI逻辑不会像状态机一样出现状态爆炸。

常见的节点有  
Selector：从左到右执行节点，执行成功时立刻返回

Sequence：从左到右执行节点，每一个都执行成功时才返回成功，任意节点执行失败时停止执行并返回失败

Condition：条件判断，不满足停止执行并立刻返回

Action：实际的逻辑节点，包含游戏物体的实际的运行逻辑

behaviorTree = new SelectorNode(new List<BTNode>

{

new SequenceNode(new List<BTNode>

{

new ConditionNode(IsPlayerInAttackRange),

new ActionNode(AttackPlayer)

}),

new SequenceNode(new List<BTNode>

{

new ConditionNode(IsPlayerVisible),

new ActionNode(MoveTowardsPlayer)

}),

new ActionNode(Patrol)

});

}

**10.MVP变换指的是什么？**

MVP指的是Model，View，Projection，分别是将模型从局部空间移动到世界空间，从世界空间移动摄像机空间，再从摄像机空间移动到裁剪空间

**11.如何实现人物描边**

外扩模型，采用两边渲染，第一次渲染剔除正面，将顶点按法线移动后将模型渲染成描边的颜色形成外壳，第二次剔除背面正常渲染。

**12.如何在100万个数据中找到字典序前1000的数据？**

采用大顶堆来实现，堆顶保存最大的数据，对每一个数据进行一次比较。假如每一次都需要进行插入那么时间的消耗为1，000，000\*log1000 = 10^7在可以接受的范围内用户基本难以感知到延迟

# 米哈游客户端一面

**1.说说什么是线程和进程，他们之间的区别是什么，线程之间的通讯和进程之间的通讯的区别是什么？**

进程是程序的一次运行的实例，操作系统分配资源的最小单位。

线程是程序执行的最小单位，多个线程共享进程的内存资源。

由于线程之间共享资源，所以其可以直接通过信号量和锁来实现，但是进程之间彼此独立所以必须使用操作系统提供的IPC来实现，包括管道和共享内存区之类的。

**2.什么是虚拟内存，主要解决什么问题？**