

기술 면접 항목 총 정리		
주제	카운트	링크
C언어와 C++ 언어의 차이점	1	
C#언어와 C++ 언어의 차이점	15	
C++ 언어의 장점은 무엇인가?	1	
객체지향(OOP)이란?	15	
객체지향(OOP)의 4대 특징이란?	13	
객체지향(OOP)의 5대 원칙이란?	1	
메모리 풀이란?	2	
메모리 구조는 어떻게 되어있는가?	3	링크
스택(Stack) 영역이란?	2	
스택(Stack) 영역에 용량 제한이 있는가?	1	
힙(Heap) 영역이란?	2	
힙(Heap)은 영역에 용량 제한이 있는가?	1	
스택(Stack) 영역과 힙(Heap) 영역의 차이점은?	4	
자료구조란?	6	
STL이란?	14	
리스트(List)의 개념	13	링크
리스트(List)에서 at를 구현 <input type="text"/> 하면 어떻게 구현해야하는가?	1	
리스트(List)에서 100만번 째 데이터를 찾는데 검색속도를 줄이려면?	1	
벡터(Vector)의 개념	16	링크
벡터(Vector) 사용 시 중간에 삽입이 가능한가?	1	
벡터(Vector) 재할당(Resize)란 무엇인가?	3	링크
벡터(Vector) 재할당(Resize) 속도 줄이는 방법은 무엇인가?	2	

큐(Queue)의 개념	6	
맵(Map)의 개념	9	
해쉬 맵(Hash Map)의 개념	8	
트리(Tree)의 개념	3	
이진트리(Binary tree)의 개념	3	
레드 블랙 트리(Red-black Tree)의 개념	1	
딕셔너리(Dictionary)의 개념	1	
해시 테이블(Hash Table)의 개념	1	
리스트(List)와 벡터(Vector)의 차이점	6	링크
리스트(List)와 배열(Array)의 차이점	3	
스택(Stack)과 큐(Queue)의 차이점	4	
맵(Map)과 해쉬 맵(Hash Map)의 차이점	2	
벡터(Vector)와 배열(Array)의 차이점	2	
맵(Map)의 Find보다 벡터(Vector)의 Find가 더 빠른 경우는 무엇인가?	1	
운영체제(OS)란?	1	
세마포어란?	1	
무택스란?	1	
세마포어와 무택스의 차이점	1	
TCP란?	1	
UDP란?	1	
TCP, UDP의 차이점은?	1	
오버로딩이란?	1	링크
오버라이딩이란?	1	
오버로딩과 오버라이딩의 차이점은?	10	
정렬 알고리즘이란?	5	

퀵 소트 시간복잡도	1	
빅오 표기법이란?	2	
콜 바이 벨류(Call by Value)란?	1	
콜 바이 레퍼런스(Call by Reference)란?	1	
콜 바이 벨류(Call by Value)와 콜 바이 레퍼런스(Call by Reference)의 차이점은?	3	링크
C++에서 클래스(Class)란 무엇인가?	1	
C++에서 구조체(Struct)란 무엇인가?	1	
C#에서 클래스(Class)란 무엇인가?	1	
C#에서 구조체(Struct)란 무엇인가?	1	
C++에서 클래스(Class)와 구조체(Struct)의 차이점은?	2	링크
C#에서 클래스(Class)와 구조체(Struct)의 차이점은?	5	
C++ String과 C# String의 차이점은?	1	
유니코드란?	1	
아스키코드란?	1	
유니코드와 아스키코드의 차이점은?	1	
포인터(Pointer)란?	7	링크
참조자(Reference)란?	1	
포인터(Pointer)와 참조자(Reference)의 차이점은?	3	
프로세스란?	2	
멀티 프로세스란?	1	
싱글 쓰레드란?	1	
멀티 쓰레드란?	6	
멀티 쓰레드의 장/단점은?	1	

싱글 쓰레드와 멀티 쓰레드의 차이점은?	1	
멀티 프로세스와 멀티 쓰레드의 차이점은?	1	
new란?	1	
malloc이란?	1	
new와 malloc의 차이점은?	1	
박싱이란?	8	
언박싱이란?	8	
박싱과 언박싱의 차이점은?	1	
System Memory란?	1	
Video Memory란?	1	
AGP Memory란?	1	
동기란?	1	
비동기란?	3	
동기와 비동기의 차이점은?	1	
업 캐스팅이란?	1	링크
다운 캐스팅이란?	1	
업 캐스팅과 다운 캐스팅의 차이점은?	1	
정적 라이브러리란?	1	
동적 라이브러리란?	1	
boost 라이브러리란?	2	
디자인 패턴이란?	27	
 게임의 최적화	-	

프로그래밍이란?	1	
프로그래밍 회피 방법	1	
내부 단편화란?	1	
외부 단편화란?	1	
데드락이란?	3	
크리티컬 섹션이란?	1	
정적할당이란?	1	
동적할당이란?	2	
컴파일 순서	1	링크
델리게이트(Delegate)란?	5	
람다식(Lambda)이란?	4	
인터페이스(Interface)란?	7	
상속이란?	2	링크
오브젝트 풀링(Object Pooling)이란?	8	
이벤트(Event)란?	3	
리플렉션(Reflection)이란?	3	
한정자 ref란?	1	
추상 클래스(abstract)란?	1	
static 메서드란?	2	링크
로컬 좌표계란?	2	
월드 좌표계란?	2	
얕은 복사란?	1	
깊은 복사란?	1	
스마트 포인터란?	7	링크
static_cast란?	3	
↓	↓	↓

트랜잭션이란?	1	
죽음의 다이아몬드란?	1	
렌더링 파이프 라인이란?	18	링크
더블 버퍼링이란?	1	
노멀 맵이란?	1	
부동 소수점 에러란?	1	
Nan이란?	1	
전방 선언이란?	1	
이터레이터란?	2	
가상 함수(Virtual)란?	13	링크
가상 함수 테이블이란?	1	
C# 가비지컬렉터란?	12	
유니티 라이프 사이클이란?	8	
유니티 최적화 방법은 무엇이 있는가?	6	
유니티 아틀라스란?	1	
모노비헤이비어(MonoBehavior)란?	4	
KF와 IK란 무엇인가?	1	
NGUI란?	3	
UGUI란?	3	
코루틴이란?	16	
인보크란?	2	
코루틴과 인보크의 차이점은?	4	
코루틴과 스레드의 차이점은?	4	
프로파일러란?	3	



인성 면접 항목 총 정리	
주제	카운트
게임을 만들고 싶어하는 이유는 무엇인가?	1
게임 개발을 위해 노력하는 것은 무엇인가?	1
어떤 개발자가 되고싶은가?	1
존경하는 프로그래머가 있다면?	1
대화를 주도하는 편인가?	1
본인을 프로그래머라고 생각하는가?	1
업무의 성취감이란 무엇이라고 생각하는가?	1
무슨 게임 개발을 해보고 싶은가?	1
워라벨과 돈 중 어떠한 것이 더 중요한가?	1
팀 프로젝트 중 팀원이 일을 못하면 어떻게 할 것인가?	1
팀 프로젝트에서 가장 중요한 것은 무엇인가?	1
좋아하는 게임은 무엇인가?	1
왜 프로그래머가 되고 싶은가?	1
살면서 제일 재미있게 했던 게임은 무엇인가?	1
어떤 목표를 가지고 어떤 프로그래밍을 하고 싶은가?	1
본인의 성격은 어떠한가?	1
개발할 때 중요한 것은 무엇인가?	1
입사 후 3년 내 목표는 무엇인가?	1
동료나 상사와 갈등이 있을 때 어떻게 해결할 것인가?	1
스트레스는 어떻게 관리하는가?	1
자신은 어떤 성향의 사람인가?	1
연봉은 얼마나 받고 싶은가?	1
본인의 장,단점은 무엇인가?	1
단점을 극복하기 위해 어떠한 노력을 했는가?	1
좌우명이 따로 있는가?	1
따로 자기계발을 하고 있는가?	1
근래에 읽었던 책은 무엇이며, 가장 인상깊은 책은 무엇이고, 어떠한 장르를 좋아하는가?	1

최종적으로 무엇을 개발하고 싶은가?	1
다른 지원자와 무슨 차별점이 존재하며, 왜 당신을 뽑아야하는가?	1

더보기



3

구독하기

Tag

게임 개발자 기술 면접

게임 개발자 면접

게임 클라이언트 프로그래머

게임 프로그래머 취업

유니티 기술 면접

유니티 면접 질문

프로그래머 기술 면접

프로그래머 취업

'회사/면접'의 다른글

이전글 게임회사 기술면접 질문 & 답변 78

현재글 : 게임회사 기술&인성 면접 항목 총 정리

