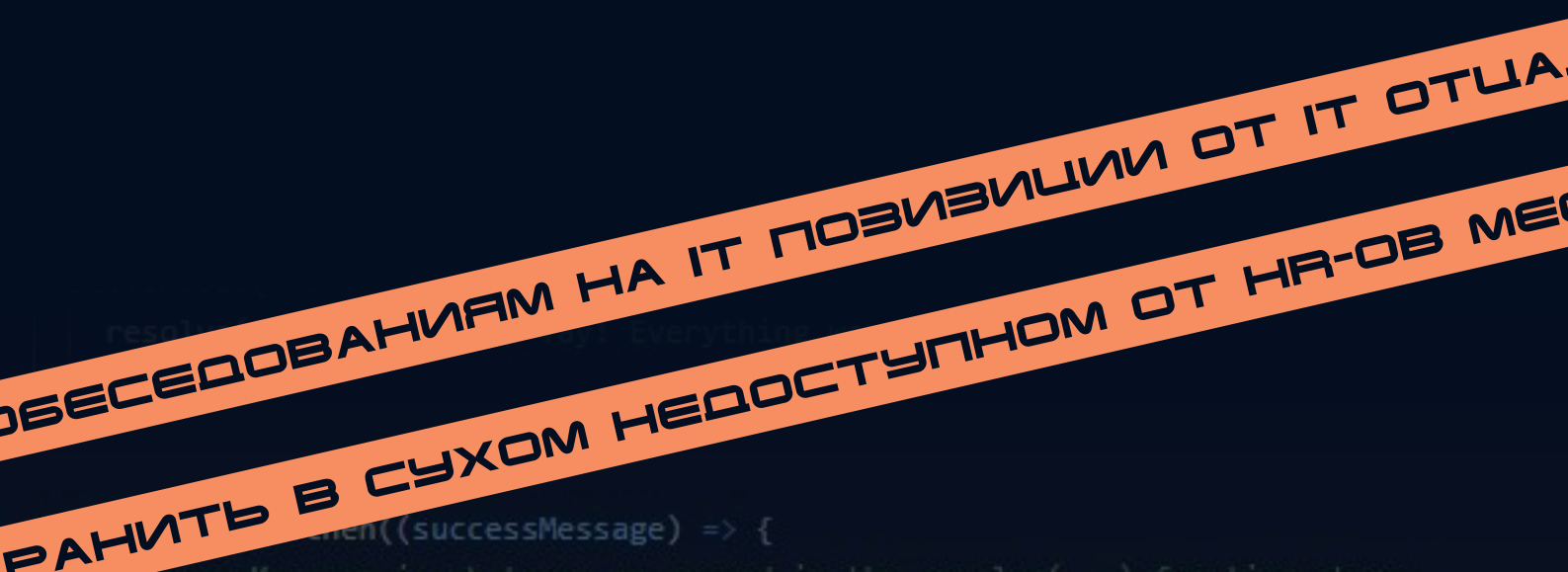
Codemania / IT ОТЕЦ

БАНК ВОПРОСОВ BACKEND (DEMO)

(без привязки к языку и фреймворку)

Эти вопросы задавали мне на собеседованиях, эти вопросы задаю я, когда набираю людей в команду.

Пользуйся на здоровье! Буду рад если отблагодаришь активностью в моем профиле (лайки, комментарии).



Основы производительности:

Зачем бэкенд-разработчику нужно знать о вычислительной сложности?

Чем отличается поток от процесса?

Какие ключевые факторы влияют на производительность программного кода?

Как кэширование данных может ускорить работу программы?

Как использование кэша влияет на скорость?

Почему выделение памяти в куче медленнее, чем в стеке?

В каких случаях inline-функции ускоряют выполнение программы?

Чем стек отличается от кучи с точки зрения скорости работы?

Параллельность и многопоточность:

Чем потоки отличаются от процессов в контексте производительности?

Какой overhead возникает при переключении контекста между потоками?

Какие преимущества дает hyper-threading?

Какие механизмы синхронизации замедляют работу многопоточных программ?

Чем корутины выгоднее потоков при работе с I/O?

Почему блокировка потоков (locking) может вызывать проблемы с производительностью?

Как зелёные потоки (green threads) влияют на производительность?

Производительность в базах данных и системах хранения:

Как индексы в базах данных ускоряют запросы?

Почему нормализация может как улучшать, так и ухудшать производительность БД?

Какие техники кэширования используются для ускорения работы БД?

Какой есть недостаток у ORM?

Чем GUID (UUID) лучше чем классический авто-инкрементальный id?

Для чего нужен CQRS? Какие есть плюсы и минусы?

Как уровень изоляции транзакций влияет на производительность БД?

Какие инструменты используются для профилирования запросов в PostgreSQL?

SQL

Какие бывают типы JOIN в SQL?

Чем отличается INNER JOIN от LEFT/RIGHT JOIN?

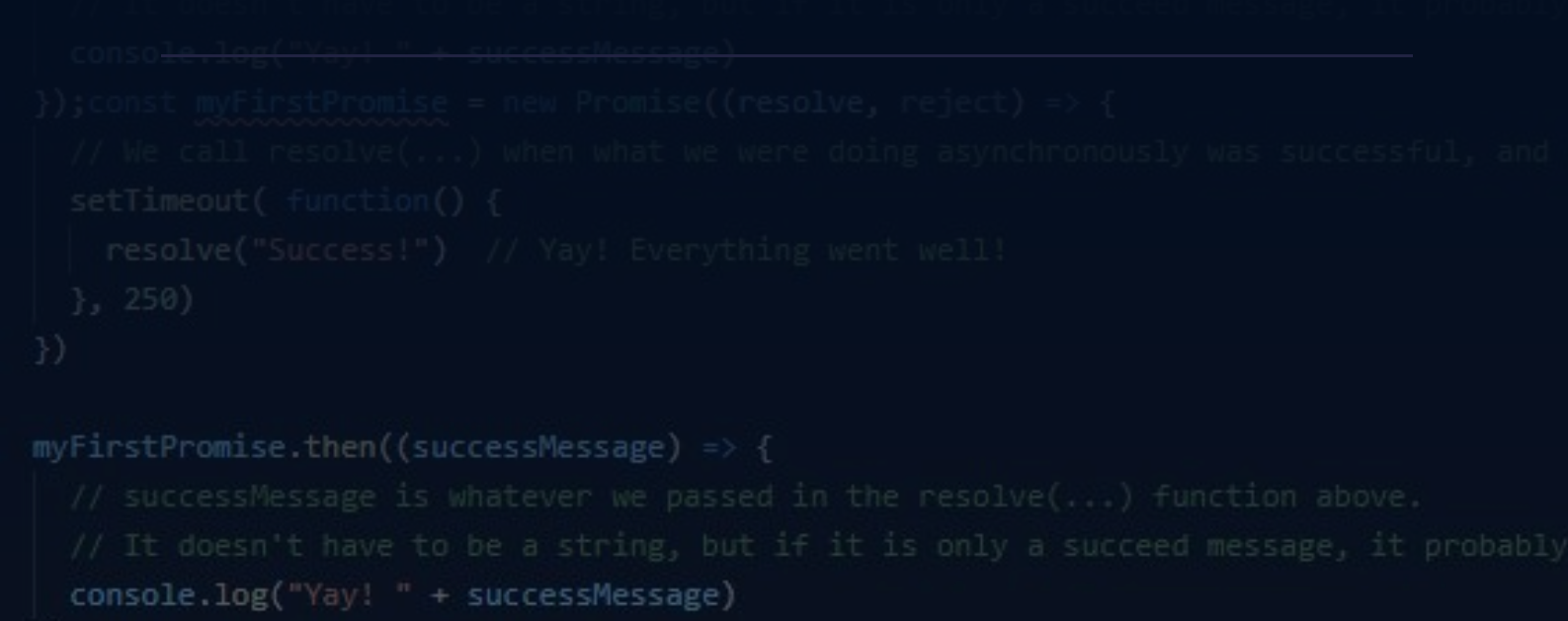
Что такое CROSS JOIN?

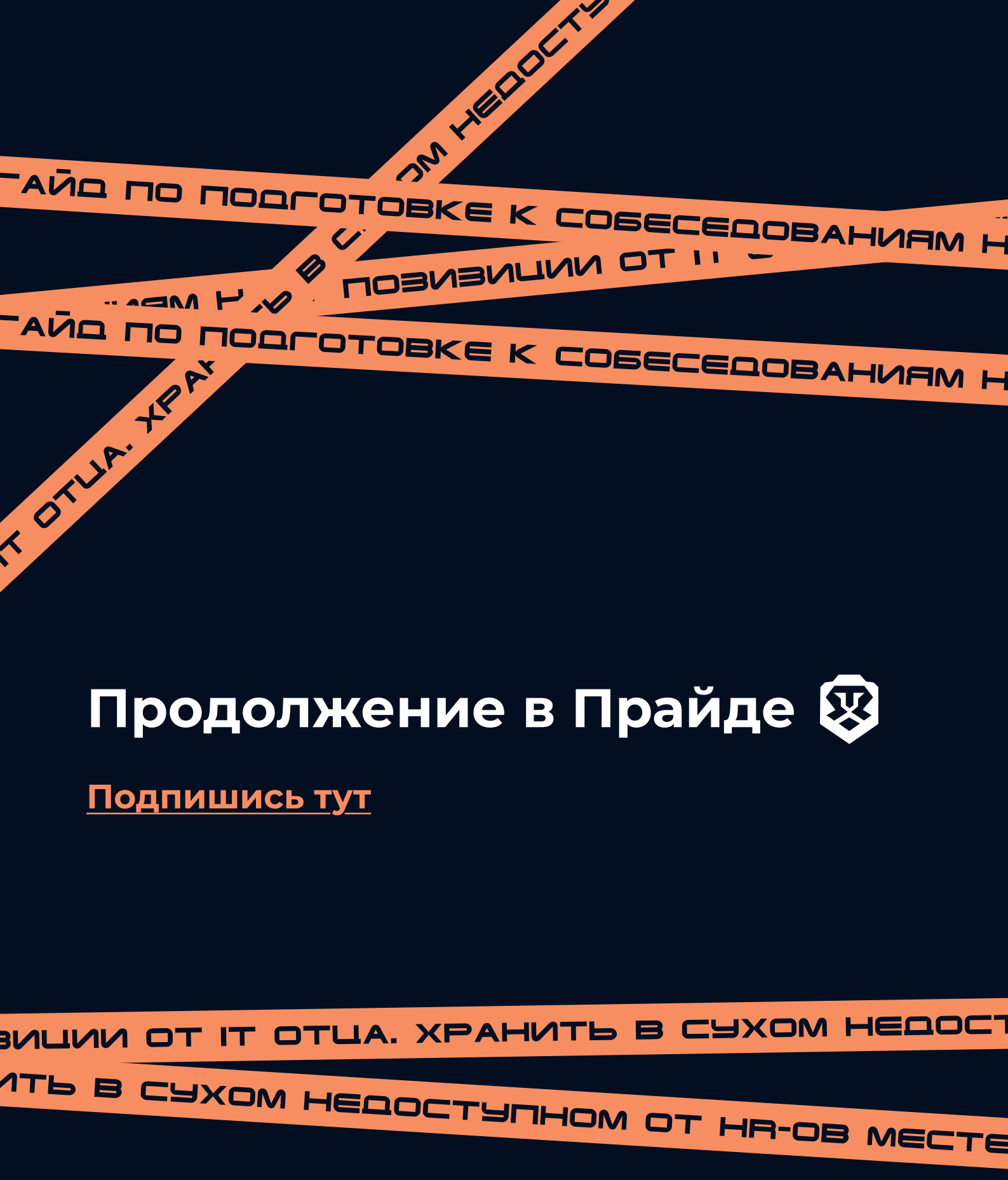
Как работает GROUP BY?

В чем разница между HAVING и WHERE?

Как использовать CASE в SQL-запросах?

Какие бывают подзапросы в SQL?





Продолжение в Прайде

Подпишись тут