



校园招聘历年经典面试题汇总：游戏研发岗

一、网易

- (1)、泛型，STL 实现
- (2)、多态
- (3)、tricky 的技巧，
- (4)、硬币找零有多少种找法，不重复
- (5)、实现一个可以拿到最大值的滑动窗口
- (6)、并查集
- (7)、凸包
- (8)、等概率在一个圆里面分布点
- (9)、大并发实时排序并求每个人的排名
- (10)、STL 的 allocator 实现
- (11)、对象的存储格式
- (12)、堆栈区别
- (13)、delete this 的使用
- (14)、虚函数调用
- (15)、三次握手，四次挥手
- (16)、八叉树和平衡树
- (17)、单链表判环
- (18)、01 背包和多重背包
- (19)、预防 ddos 攻击
- (20)、怎么管理世界中玩家可见其他玩家的问题
- (21)、字符串解压压缩代码
- (22)、手写迷宫动态规划
- (23)、洗牌，a* 性能分析
- (24)、手写字符串转换最小代价
- (25)、内存泄露方面
- (26)、虚继承的底层原理
- (27)、成员变量怎么共享的



- (28)、在执行 main 函数之前，会执行哪些操作
- (29)、一千万游戏玩家，有一个积分排行榜，积分范围在 0-99999，找到重复的积分；考虑内存不足，空间复杂度尽量低，如果内存充足

详细面经>>>>>>>>>>>>>

二、腾讯

- (1)、C++中的 cast
- (2)、虚析构函数
- (3)、构造函数调用虚函数
- (4)、虚继承
- (5)、虚函数是怎么实现
- (6)、链表逆置
- (7)、实现一个栈，使得 push, pop 和 min() 的时间复杂度是 O(1)
- (8)、手写归并排序
- (9)、个桶装满 10 斤油，另外有一个能装 3 斤油的空桶和一个能装 7 斤油的空桶。试用这三个桶把 10 斤油平分为两份
- (10)、DirectX
- (11)、世界空间和模型空间有什么区别？
- (12)、怎样把物体的法线从模型空间中转换到世界空间中？
- (13)、光照在哪里计算
- (14)、什么是法线贴图
- (15)、什么是 multirender？
- (16)、msaa 发生在什么阶段？
- (17)、光源坐标系深度和帧缓冲的深度
- (18)、软阴影和硬阴影
- (19)、反射和折射
- (20)、菲涅尔效应
- (21)、水面的波动



- (22)、智能指针
- (23)、C++内存模型
- (24)、栈和堆的区别，栈和堆是怎么实现的
- (25)、lambda 表达式
- (26)、extern "C"的作用
- (27)、虚函数的覆写
- (28)、函数重载
- (29)、手写快排
- (30)、详细介绍 3D 流水线，alpha blend 发生在哪个阶段
- (31)、shader
- (32)、hdr 是什么，怎么实现的 hdr

详细面经》》》》》》》》》》》》

三、完美世界

- (1)、哈希冲突的原理和哈希冲突的解决方法
- (2)、函数调用堆栈的变化的整个过程，源文件到可执行文件的整个过程，机器为什么使用补码？
- (3)、设计 dota 中冰女的大招，具体流程，需要注意考虑什么因素

详细面经》》》》》》》》》》》》