

网易校园招聘历年经典面试题汇总：C++研发岗

- (1)、多态的类，内存布局是怎样
 - (2)、extern "C"的作用
 - (3)、unordered_set 的底层数据结构
 - (4)、隐式类型转换与显示类型转换；(c++定义的 4 个类型转换操作)
 - (5)、TCP 与 UDP 的区别
 - (6)、大小端字节序相关
 - (7)、手写代码：二叉树的镜像
 - (8)、虚拟内存作用，如何根据虚拟地址得到物理地址
 - (9)、设计高并发的游戏服务器，有哪些需要考虑的因素
 - (10)、线程同步有哪些方法
 - (11)、使用互斥量，什么情况会导致死锁
 - (12)、1000 万条数据，找出第 8 大的元素，如果数据均位于[0, 1000]这个范围，能否进一步优化。
 - (13)、设计一个自动售货机，应该有哪些软件模块组成，每部分工作，画出类图
 - (14)、现在有一条线，以及线上多个点（参考 X 轴吧），给定一个区间范围 [x1, x2]，找出处于这个范围的所有点
 - (15)、现有 100 个圆球，分别是 50 个红色、50 个白色；以及两个桶；每个球可以放于任意一个桶中，现在玩家随机选择一个桶，并取出一个球，那么如何向两个桶放球，使得取出红球的概率最大
- 详细面经>>>>>>>>>>
- (16)、HTTP 状态码有哪些？重定位是什么
 - (17)、HTTP 发送请求时，一个域名的运行过程
 - (18)、DNS 是干什么的？如何理解？IP 是哪一层
 - (19)、TCP 拥塞控制
 - (20)、Mysql 数据库性质是什么

(43)、编译器如何识别函数重载

(44)、编译器如何判断两个类的指针或引用转换是不是父子类

(45)、A*算法, 洗牌算法, 如何证明洗牌的随机性

(46)、设计一个具有 `getmaxvalue()` 功能的队列

详细面经>>>>>>>>>>

(47)、引用和指针

(48)、const 和 static

(49)、inline 函数

(50)、虚函数对象模型

(51)、游戏场景图片加载优化（其实就是实现一个 lru）

(52)、http, tcp, https 的连接过程

(53)、图的遍历算法、最短路径算法

(54)、代码题：字符串的解压和压缩

(55)、网络编程，序列和反序列化传递结构体，如何设计

(56)、生产者消费者多线程设计

(57)、dota 天梯排行榜设计

(58)、三角矩阵走迷宫

(59)、一条直线上多个点碰撞，求最后剩下的点

(60)、多人在线射击游戏如何设计实现，主要说游戏常用设计模式

详细面经>>>>>>>>>>