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)、Mysq1 数据库性质是什么

- (21)、事务的4种性质一一进行讲解
- (22)、虚拟内存是什么
- (23)、虚拟内存运行原理是什么
- (24)、虚拟内存如何隔离化的
- (25)、C++的 4 种强转是什么
- (26)、虚函数是什么?原理是什么
- (27)、二叉树中寻找每一层中最大值,递归与非递归
- (28)、线程池的原理
- (29)、IO 复用的原理
- (30)、RSA 加密算法,MD5 原理,HTTPS 的原理
- (31)、编程实现一下字符串的转换原理

详细面经〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉

- (32)、C++内存模型,类的数据放在什么地方,类的函数放在什么地方,虚函数表,虚函数表指针,虚继承情况下的虚函数表
 - (33)、虚函数表指针初始化是在什么时候
 - (34)、static 关键字
 - (35)、STL 内存池, nginx 内存池, 两个各自优缺点
 - (36)、vector 的 push back 导致内存的变化
- (37)、内存扩展的参数为什么是 2 倍,最佳倍数是多少(大于 1 且小于 2 间的任意数字)
- (38)、内存扩展导致发生拷贝时,具体是如何拷贝的(STL 算法 copy 函数实现以及模板偏特化)
- (39)、map 与 hashmap 底层实现(红黑树以及哈希表),哈希碰撞是如何解决的,两种实现各自的优缺点
- (40)、deque 底层实现
- (41)、select, epoll 区别, epoll 实现源码(红黑树+就绪队列), 为什么用红黑树实现, 有哪些好处
- (42)、虚函数相关,虚析构函数,运行时多态。

- (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1ru)
- (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〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉