

# 腾讯游戏客户端二面-魔方工作室群

---

## 腾讯游戏客户端二面-魔方工作室群

快速梗概  
再次自我介绍  
渲染管线啥的  
数据结构  
有啥问题

前言：没啥好说的，我一面完汗都没擦就二面来了，不过这次说聊15分钟就是15分钟，紧张程度下降了！

那三面就是7.5分钟力（悲）

## 快速梗概

---

再次自我介绍

近期项目的难点

状态机

渲染管线啥的

Unreal什么的.....

数据结构

有啥问题

## 再次自我介绍

---

上一个面试官和我说了很多啊，这个，我看你经验什么的还是很丰富的，那首先可以自我介绍一下吗，就讲一下自己在学校内的事情

【略，和一面几乎一毛一样】

可以讲一下最近在做项目之类的遇到的自己觉得比较困难的事情吗

讲了下使用委托实现绑定键位的事情，还想讲一下就是减伤公式以及buff叠加的事情，结果讲完前半部分给忘了。

有用过状态机实现一些功能吗

是Animator状态机还是自己写的状态机？Animator自然不用多说，肯定是有。自己写的也有，控制角色的可变行为转换，比如跳跃中按下跳跃是二段跳这种类型对吧？有点鬼泣的意思了。

## 渲染管线啥的

---

我看你有写过shader，可以讲一下渲染管线的流程吗

完全不熟流程，之前也就是因为需求才了解了一下，如果问的是背面剔除之类的话还是知道一些。

**Unreal呢？有用过吗**

没有，之前就是了解了一下，但是觉得和Unity差的有点多然后C++嘛又不大熟练了那个时候，就没有接着用下去，不过感觉上和Unity是很类似的。

## 数据结构

---

**你最近项目里面有没有用到数据结构**

栈和队列肯定是很常用的，但是其他的就不怎么用，比如技能树的前置设计，虽然看起来像是一个拓扑排序一样的问题但是其实根本不是这么实现的，所以也不算。大概leetcode刷题里面用的稍微多一些，二叉树啊啥的。

**红黑树有了解吗**

没有。（早知道就去查了，这个吃大亏）

## 有啥问题

---

这个是包括实习工作，就是说呃，在那边实习的过程，还有你们工作的内容都可以问吗？

**嗯，就是在我们这边实习的内容，都可以问**

啊，那果然是先问有没有地方睡觉和吃饭吧。

**这个是都有统一安排的，有酒店给你们住**

大好！那我还想问一下就是你们工作室有多少人，现在在做的是什么项目。

**现在我们工作室群一共是700到800人，最近在负责火影的相关游戏，还有一个海贼（王）ACG的**

（失望）（smjbyw）（圈钱游戏kana？）啊，ACG，真好啊。

**还有什么想问的吗**

那没事了。