

# 字节客户端二面 3.18 1h

---

## 1、自我介绍

---

## 2、聊项目

---

## 3、说说怎么生成可执行文件

---

C源程序 -> 编译预处理 -> 编译程序(生成.s文件) -> 优化程序 -> 汇编程序(生成.o文件) -> 链接程序 -> 可执行文件 (\*.out)

## 4、编译原理简单说下

---

词法分析 (blabla)

语法分析 (blabla)

语义分析 (blabla)

汇编代码 (blabla)

## 5、内存管理熟悉吗，说一下

---

数据段、代码段、BSS段、栈区、堆区

## 6、说说栈区和堆区的区别

---

栈区是每次调用函数的时候用来保存现场所需要的，有栈指针和帧指针，中间的部分就做栈帧，里面存放的调用过程的返回地址，局部变量、参数个数、参数值、帧指针。

堆区是进行动态分配空间所需要的，比如new 和 malloc()函数

## 7、BSS段里存放的什么

---

BSS段通常是指用来存放程序中未初始化的或者初始化为0的全局变量和静态变量的一块内存区域。特点是可读写的，在程序执行之前BSS段会自动清0。

## 7、说说static关键字

---

### 1.静态数据成员

在类内数据成员的声明前加上关键字static，该数据成员就是类内的静态数据成员。先举一个静态数据成员的例子。所有对象共享一个static类成员，static修饰的变量先于对象存在，所以static修饰的变量要在类外初始化。因为static是所有对象共享的东西嘛，必须要比对象先存在的。

### 2.静态成员函数

由于static修饰的类成员属于类，不属于对象，因此static类成员函数是没有this指针的，this指针是指向本对象的指针。正因为没有this指针，所以static类成员函数不能访问非static的类成员，只能访问static修饰的类成员。

### 3.局部变量

在局部变量前面加上关键字 *static*，该变量变为静态局部变量。变量在定义时，必须初始化，如果没有初始化，系统会自动对其初始化，如 `int` 型初始化为 0；储存在全局变量区，一直存在直到程序运行结束。

#### 4.全局变量

在全局变量前面加上关键字 *static*，该变量变为静态全局变量。只能在本文件中访问，不能在其它文件中访问，即便是 `extern` 外部声明也不可以；作用域只在本文件；其他文件可以定义与其同名的变量，两者互不影响。

#### 5.函数

*static* 在函数的使用方法是在函数的返回类型前面加上 *static*。其作用与全局变量类似。静态函数只在声明它的文件中可见，其他文件不能引用该函数；其他文件可以定义与其同名的变量，两者互不影响；

## 8、全局变量在哪个段里

---

BSS段

## 9、操作系统熟悉吗

---

不熟悉、这学期学

## 10、 计算机网络呢

---

学过，将了物理层、链路层、网络层、运输层、应用层五层结构

瞎扯了一大堆。。

## 11、讲讲频分多址、时分多址

---

凭着记忆说了说

## 12、HTTP了解吗，说一下

---

见一面内容

## 13、有哪些状态码

---

见一面内容

## 14、报文格式

---

见一面内容

## 15、HTTPS知道吗

---

见一面内容

## 16、做题

---

### 第一题

对输入的字符串，去除其中的字符**b**以及连续出现的"**ac**"

例如：

'aacbd' -> 'ad'

'abcd' -> 'ad'

'aaabcccc' -> ''

'ca' -> 'ca'

'caca' -> 'ca'

'aaa' -> 'aaa'

'adc' -> 'adc'

不允许使用类似`string.replace`函数。

使用栈遇到b不入栈，遇到c如果栈顶是a弹出a

## 第二题

说思路就可以了

赛马，条件：

1. 64匹马

2. 8个跑道（一次可以8匹马同时比赛）

3. 每次比赛只能知道比赛结果名次，不能知道具体时间

假设马的成绩稳定，求：

用最少的比赛次数，找出最快的4匹

思考了老半天，经过提示，8轮马比完，需要8次。有8组前四，每组的第一名比赛，可以淘汰掉后四组，然后大家发挥想象力，最后还是没有完整回答出来。。。有点慌