

# Flash 面試考題

請在另一張白紙上作答，並標明題號。作答時間為1個小時。如有問題請按電鈴，找接洽人員。

1. 試比較 `Array` 和 `Vector<>` 的差別。
2. 試著不用as3內建的功能寫一個function判斷一個字串是否為數字。
3. 試著解釋MVC架構，以及說明優缺點。
4. 假設有一長度為N-1的未排序的數列，裡面會有1到N的數字，但是必定會缺少其中一個數字，例如[5,1,2,4]。請想出一個最快又節省記憶體的方式，找出缺少的數字。
5. 請問 Starling 有哪些優化效能的方式？
6. 請問 Starling 專案build出來的swf檔案太大，有哪些方式可以降低他的檔案大小。
7. 試著寫一個 `Arrayutils class` 實作 `Array` 的 `reverse` 和 `shuffle`
8. 請問 memory leak 是什麼？以及什麼情況下會造成 memory leak？
9. 試著說出 `int` `uint` `number` 的差別。
10. 假設台幣只有 1000、500、100、50、10、5和1元這幾種面額，試著寫一個程式輸入消費者給付金額和商品消費總額，然後算最佳化的面額和數量。
11. 試著翻譯以下的內容，專有名詞可以不用翻譯。

Pivot Points are a feature you won't find in the traditional display list. In Starling, display objects contain two additional properties: `pivotX` and `pivotY`. The pivot point of an object (also know as "origin", "root" or "anchor") defines the root of its coordinate system.

Per default, the pivot point is at (0, 0); in an image, that is the top left position. Most of the time, this is what you want. Sometimes, however, you want to have that root at a different position – e.g. when you want to rotate an image around its center.