**简历 Q&A**

**Category 个人能力**

**Q:熟悉游戏常用设计模式，有良好的OOP基础和设计思想及代码规范**

使用过哪些设计模式，以及一般适用场景？

A:

封装、继承、多态

单例：各类管理器，基础部分；懒汉/饿汉/反射

工厂：需要频繁创建的对象，比如小兵/敌人，重复利用减少GC

命令/观察者：消息中心，代码解耦，避免不同业务之间的代码过于紧密

MVP：View 与逻辑解耦

**Q：熟悉 C# 和 Lua 语言及客户端热更**

C# 的托管堆； GC 问题；什么是装箱/拆箱，怎么避免

Lua weak table

Lua Table 在 C 的实现， GC 问题

Lua 怎么与宿主交互的，交互模型是怎样的

热更的原理，热更应该避免什么

**Q:熟悉游戏场景下SocketTCP/WebSocket/HTTP 网络编程开发**

TCP数据流如何实现反序列化

拆包粘包，包头+包体，如果一个消息很大那该怎么办

HTTP 在第几层协议，HTTPS 的原理

TCP 握手和挥手，为什么要四次和三次

如何对网络处理加速（多线程）

**Q:能够从零搭建客户端基础框架（UI/网络/资源/热更新)**

简单介绍各个模块的基础搭建方法；资源如何管理？

UI 框架怎么实现，怎么分层，怎么循环利用

网络框架，怎么发送和监听

资源框架，怎么加载，怎么处理依赖，怎么打包，怎么卸载，怎么处理历史冗余数据

热更新，怎么更新，什么时候更新，怎么保证App不重启下更新

**Q:能够从零搭建和扩展客户端构建工具（Jenkins）**

怎么构建项目，举例说明

如何减少构建时间，怎么打包缓存，减少打包时间

从以下几个点来拆解讲述下构建方式和方法：

资源如何构建

热更脚本如何构建

如何构建更新包

如何构建App（Android/iOS）

**Q:了解 Unity 编辑器工具扩展**

做过什么扩展，出过什么问题

**Category Unity 相关**

**Q：yield 的实现原理**

**Q：协程和线程**

**Q:了解 Unity 与 Android/iOS 交互，有常见 SDK 接入经验**

Unity - Android/iOS 怎么交互的  
Android/iOS 与 Lua 又是怎么交互的

哪些 sdk ？ 微信/支付宝/穿山甲广告

。。。 建议删除。。。 因为接 sdk 真的无聊且意义不大，不能形成差别

**Category 基本数据结构及算法**

**Q：数据结构及算法相关考点**

二叉树反转

二叉树求节点

二叉树求层数

二叉树...

堆排序/快速排序/XXX

LeetCode Hot 100？

图？

最短路径 djistra 算法？

**Category 项目经历**

**Q:虚拟直播工具（直播姬）；AIGC数字人直播**

简述最近一份工作的内容，突出重点部分

**Q: LipSync 原理**

**Q:工作经历**

简单叙述各个项目的痛点难点；  
如何解决这些；  
提升如何；  
是否还有其他方式？

基础框架还有日志及错误收集，本地化