

# 工控上位机真实面经

---

1. 先问我事件和委托，有了委托为什么还有事件，他们的区别在哪里 你什么情况用委托什么情况用事件
2. 说先线程 Thread 线程 他如何调用 调用的方法如果有参数，如果有多个参数。然后最好是用匿名表达式调用 Thread 如何开启线程池 如何停止。然后说到了Task 这个线程 冷触发热触发 task的返回值调用getResult会怎么样 为什么会卡线程
3. 说下thread sleep 和taskdelay区别
4. 如果有多个线程，那这个线程的顺序你该怎么控制？
5. 接口和类的区别，接口和和那个机类的区别，那什么时候用接口？那什么时候用基类？那什么时候用抽象类？
6. 如果给你个设备，给你个PLC类，然后你怎么设计这个PLC类，然后你设计好这个PRC的，然后怎么更好的调用它，为什么这么调用。这个大概这不是，这个应该就是问到了设计模式上的东西。
7. 又扯到现成的定时器上面，对，然后问我那个就是定时器，它本质是什么东西，他应该是说的是  
time time那个那个里面的一个多线程的定时器。
8. 就是讲到一些IOC对，然后依赖反转的一些东西，其实本质上我感觉是对前面那个问题做一个延伸。
9. 后面就是问我就是那个就是样式，还有一个叫什么模板，那个好像WPF里面东西，我没答上来，我因为我不知道对好像是什么样式，还有一个是模板，就是那个样式模板。
10. 问git的push,pull，创建分支等操作。
11. 跨线程调用invoke,Begininvoke
12. 线程之间是如何传递信息的？
13. socket五元组？
14. modbus rtu 和modbus tcp区别？
15. 工作中用了哪些通信？
16. 抽象类和接口的区别？
17. IOC依赖注入怎么注入？
18. C#集合简单介绍？
19. 简单阐述一下垃圾回收机制 GC分代回收机制 垃圾清除标记算法？

20. wpf依赖属性是什么?
21. 数据库索引, 和视图, 存储过程?
22. 多线程关键字, 如何保证多线程同步, 多线程通信的四种方式?
23. 浅谈一下值类型和引用类型的本质?
24. 还有通讯协议modbus 西门子s7net 还有一个串口通信协议 TCP三次握手协议?
25. C#实现多态的过程中 overload重载 与override重写的区别?
26. abstract class 声明抽象类抽象方法, 一个类中有抽象方法, 那么这个类就是抽象类了。所谓的抽象方法, 就是不含主体(不提供实现方法), 必须由继承者重写。因此, 抽象类不可实例化, 只能通过继承被子类重写。
27. 多线程关键字
28. 如何保证多线程同步
29. 多线程之间通信的四种方式
30. 简述一下串口通讯协议
31. Modbus协议是什么
32. 西门子S7通讯协议是怎么样的
33. 简单阐述一下TCP三次握手协议
34. 数据库索引
35. 索引的数据结构
36. 索引采用什么数据结构存储, 在不同的数据库引擎中
37. 浅谈一下数据库里面视图, 存储过程。
38. 讲述一下软件生命周期步骤