

## 一面

### 1.java 三大特性

说一说多态

### 2.垃圾回收机制

### 3.如何判断对象可回收

### 4.gc roots 有哪些

### 5.string 转 int 手写

### 6.封装起来，允许空间换时间，设计缓存

### 7.设计出的缓存大小是多少

### 8.计算二进制中 1 的个数

### 9.游戏开发中，一个角色移动了，另外一个玩家怎么看到的

### 10.tcp 连接过程

## 二面

### 1.项目

### 2.同步，异步，阻塞，非阻塞

### 3.项目二

### 4.垃圾回收标记清除的过程

### 5.标记的对象怎么查找到(引用队列，当时没想起来)

### 6.你对游戏开发的认识

### 7.为什么想做游戏开发

### 8.spring ioc 好处

### 9.游戏开发和其他互联网开发的不同之处

### 10.tcp udp

### 11.几种 io 的区别，项目中是否有测试