

기술면접 질문 List

1. 유니티의 생명주기

- 순서나열에 대한 것과 왜 먼저 실행되는지에 대한 설명

2. 클래스와 구조체의 차이

3. 가상, 추상, 인터페이스(virtual, abstract, interface)

- 각각의 정의와 차이에 대해 설명
- 사용경험 유무, 어떤 상황에서 사용했는지

4. 유니티는 단일스레드인가 멀티스레드인가?

- 멀티스레드는 구현이 불가능한가?
- 왜 단일스레드를 사용하는가?

5. 객체지향의 4가지 특징과 각 특징에 대한 설명

- 캡슐화, 추상화, 상속, 다형성
- 비율적으로 상속에 대한 질문이 가장 많았음(정의 및 사용경험, 어떤 상황에서 사용했는지)
- 절차지향과 비교

6. 동기와 비동기

아래 질문들로 받긴 했지만 목적은 동기&비동기 개념과 차이에 대해 이해하고 있는지 확인하는 목적이 대부분이었음

- 스레드와 코루틴의 차이
- 인보크와 코루틴의 차이
- 유니티는 동기인가 비동기인가

7. 디자인패턴에 대한 질문

- 알고 있는 디자인패턴의 종류와 실제 사용해본 것들
- 디자인패턴 중 하나를 골라 설명

8. 자료구조 관련

- 스택과 큐의 차이
- 메모리 영역 구분(Code, Data, HEAP, STACK)
- 클래스는 메모리 구조의 어느 영역에 속하는가?

9. Static의 개념과 특징

- 메모리 사용에 관련된 부분을 중점으로

10. 배열, 리스트, 딕셔너리의 차이점

- 동적할당과 정적할당에 대해

11. 제네릭의 사용

- 정의와 사용이유에 대해

12. GC(가비지컬렉터)란 무엇인가?

- 개념과 문제점에 대해
- GC로 인해 발생하는 성능저하 이슈를 막기 위해 해야 하는 것들
(박스&언박스, 순환참조, 세대구분에 유의한 코드 정리방식 등)

13. 콜백이란 무엇인가?

- 무명메서드, 대리자, 람다식 등을 사용해 봤는지

14. 컴파일링이란 무엇인가?

15. 버전관리 도구의 사용유무

- 어떤 것을 사용해보았는지
- 왜 사용하는지, 팀 프로젝트에서 사용의의 등
- branch와 merge에 대해

16. 서버와 네트워크에 대해

- 웹통신과 소켓통신의 차이
- 사용해 본 네트워크 엔진, 에셋 등에 대해
- 전문적 지식보다 포톤 등과 같은 네트워크 시스템의 사용 경험과 유사한 구조에 금방 익숙해질 수 있는지에 대한 확인이 대부분이었음