

2021 / 0627

# 6月校招面经精选

技术岗 & 非技术岗



欢迎关注公众号：互联网校招面经

只专注高质量互联网初级面试经验总结分享。

算法 | 后台开发 | 前端开发 | Android/iOS | 产品 | 运营

你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！

# 目录

技术岗面经精选.....	4
阿里云暑期算法实习生三轮技术面试经验详细分享.....	5
字节跳动大数据研发实习超详细面经（已拿 offer）.....	7
腾讯应用研究机器学习岗，已拿 offer.....	9
网易互娱定向预研机器学习实习面经，已拿 offer.....	10
蚂蚁金服 c++暑期实习面经三轮技术面试.....	12
腾讯 PCG 后台开发实习 4 轮技术面试面经分享.....	14
腾讯后台开发实习一面+二面+三面+hr 面[已 OC].....	21
拼多多 2020 春招 c++开发面经.....	23
百度 golang 后端日常实习面经三轮技术面.....	24
拼多多前端实习技术三面面经.....	27
字节客户端实习 一面+二面+三面面经(已 offer).....	29
字节跳动客户端实习一面、二面、三面凉经.....	32
字节跳动抖音安卓开发实习一、二、三面面经.....	35
腾讯日常实习 Android 面经.....	38
字节跳动 iOS 日常实习三面+hr 面挂.....	41
非技术岗面经精选.....	43
京东零售 pm 面试完成+面筋分享.....	45
字节跳动 产品运营实习 一二面经.....	46
京东产品春招面经.....	47
贝壳产品一面二面 HR 面面经，已 oc.....	49
网易游戏 2021 暑期实习生 游戏运营管理面经 已拿 offer.....	51
腾讯 IEG 常规批 游戏运营新鲜面筋-已 OFFER.....	51
【offer】美团产品运营一面二面-金融事业部.....	54
腾讯新媒体运营实习面经.....	57
2020 腾讯 IEG 游戏策划 跪在复试 个人复盘分享.....	59
网易互娱游戏文案策划 笔试+一面+二面.....	64
网易雷火游戏系统策划面经（已上岸）.....	70



# 技术岗面经精选



# 阿里云暑期算法实习生三轮技术面试经验详细分享

本人简介：

本硕 985，

非计算机科班，

3 月份开始看机器学习相关书籍，

同时刷 LeetCode 题，刷题不多，大概 150+

笔试：

第一天：

笔试一共两道题，0ac，算法编程比较渣，捂脸，本以为凉了

笔试题目过去一个月记不清了

面试：

第二天，收到面试预约通知，下午电话面试一面

一面：大概 1 小时

1. 自我介绍

2. 项目提问（问了 CNN 原理、为什么要用深度学习之类的，围绕项目比较好回答）

3. 编程题，比较简单，求链表的倒数第 k 个的值（思路：双指针），但是面试官要求考虑各种情况下的要求，例如 k 为负数、超过链表长度之类的处理

4. 智商题，是的，最后还有一个我认为是 IQ 题，有两行数，第一行是 0 到 9 共十个数，第二行的每一个数是第一行在第二行出现的次数（有点绕），

让把第二行填满。我填出来了，思路就是从后往前填，9、8 这些大数在第二行为 0，然后逐步推导

5. 反问环节，问了三个问题

第三天，一面过了几分钟，电话来预约第二天下午二面

二面：大概 40 分钟，交叉面

1. 自我介绍



2. 问了一些计算机操作系统的事，然而我不知道，直接回答不清楚（惭愧）；还问了 c 和 c++ 之间的区别，为什么有些系统是 c 写的，有些是 c++ 写的，怎么解释，我还是不知道，2333

3. 编程题，编程题还是链表题，LeetCode 原题，数的每一位从高到低保存在链表中，求两个链表相加的数，以链表形式输出。我的思路，将链表的数保存在 stack 中然后依次 pop 出来相加，注意一下进位、stack 空后之类的细节就好

5. 反问环节，问了三个问题

三面：大概 30 分钟

第三面竟然和第二面冲突，在同一时间打过来。后来了解到是没协调好，这次本来是一面，面试的是主管，先了解一下情况，主要问了一下项目和论文的事，当场表示他这边通过了，估计是因为 GPA 比较高，也表明理解非科班的情况，\*\*\*当场热泪盈眶！

第四天，三面过了几分钟，就有电话来预约明天下午 HR 面试

HR 面试：大概 30 分钟

1. 自我介绍

2. HR 问自我优缺点、最成功的事

3. 根据几次面试，自我感觉技术比较薄的部分和有把握的部分（自我认知）

4. 反问环节

个人感觉，阿里面试没有想象那么难，可能我是非科班渣渣吧，也可能是部门原因，或者 GPA 高？编程题比较简单，问的问题也比较好回答；

没过几天，收到意向 offer！去的阿里云部门，不知道是开发岗还是算法岗，本人偏向算法，将要实习了，与各位牛油共勉！



## 字节跳动大数据研发实习超详细面经（已拿 offer）

字节给我的面试感觉就是挺注重编程的，然后效率很快，我是一周内完成了所有面试，并且在第二周收到 offer。

当时一面完 HR 立马打电话问可不可以继续二面，然后就连着面完了两轮面试。在三面的时候我问面试官结果什么时候可以出来，面试官直接说通过了，特别豪爽。然后同一下午进行了 HR 面，面完就给了口头 offer。面试体验感很好的一次面试。

因为面试完比较开心的感觉，所以没有立马记录问题，导致很多问题忘记了，只把记得的发出来了，希望也可以给大家一个参考。

一面 3.30 50min

1. 编程题：二叉树层序遍历，按层换行输出。
2. 线程的状态及状态之间的装换
3. 有哪些树结构
4. B+树的特点
5. HTTPS 的工作流程
6. Kafka 如何保证生产者不丢失数据，消费端不丢失数据
7. Zookeeper 的功能， 详细介绍一下 zookeeper 的消息的发布订阅功能
8. 场景题：如何从百亿条 IP 信息中得出访问量前 10 的 IP 地址
9. Redis 支持的数据结构
10. Redis 为什么性能高
11. Redis 为什么是单线程

二面 3.30 47min

1. Spark 源码中的任务调度
2. 场景设计题：你自己如何设计一个分布式系统，实现对百亿条数据进行分组并求和
3. Spark shuffle 机制
4. spark 中有哪些算子会进行数据 shuffle
5. 编程题：一个数组有正数有负数，调整数组中的数使得正负交替  
例：[-3, 6, 7, -4] -> [6, -3, 7, -4]



三面 4.3 25min

1. 编程题

假设一个医院，M 个医生，N 个病人，每个病人看病时长已知。写一个函数，做医生和病人的分配，要求医生负载尽量均衡。

2. 当前面试流程中（牛客网）涉及到了哪些协议

3. 学习中遇到的难点，如果以后同样有人遇到了这些你会怎么快速地教她解决

HR 面 4.3 15min

先 HR 介绍了薪资，然后问我入职时间和时长之类的，问有没有其他 offer 等等





## 腾讯应用研究机器学习岗，已拿 offer

一面：

自我介绍

问论文，背景、目的、主要工作、困难点

问竞赛，为什么选用这个算法

为什么随机森林和 SVM 的效果比其他算法好（根据论文）

讲一下对 CNN 和 RNN 的认识

网络：TCP 和 UDP 的区别

算法：寻找回文串

二面：

自我介绍

如何处理数据中的缺失值？这些处理方法有什么区别

了解常用的聚类算法吗？（KNN 和 K-Means）

欠拟合和过拟合

算法：对堆排序的介绍

算法：找到字符串中第一个只出现一次的字符（说明时间复杂度）

python：python 中字典的底层实现（哈希表）

如何解决哈希中访问地址冲突的问题

了解 python 的 GIL（全局解释器）吗？（不了解）

什么时候能实习，能实习多久

只面了二十分钟，感觉面试官赶时间，没让问问题就搞定了

hr 面：

什么时候开始实习，能实习多久，对一份实习看重的有哪些地方（根据重要性排序）



## 网易互娱定向预研机器学习实习面经，已拿 offer

一面：

python 题：

is 了解吗？

python 中的 self

python 中的 lambda

python 中的 with

python 中的循环引用

算法题：python 实现单例模式

算法题：翻转字符串

算法题：找出字符串的所有子字符串

算法题：找出字符串的所有全排列

介绍常见的机器学习算法

过拟合

介绍 RNN

了解 resnet 吗

attention 机制及它是如何聚焦的

操作系统题：

全局解释器（GIL，只知道名字不了解）

管道是什么（忘了跳过）

网络题：

TCP 和 UDP 的区别

什么情况下用 TCP

开放题：

你的研究中是将已有方法用在新场景还是更多关注新方法

二面：

自我介绍

算法题：找出列表中第 K 大的数



算法题: 给出  $n$  个点的坐标  $(x_1, y_1) \dots (x_n, y_n)$ , 找出其中离  $(a, b)$  最近的点, 要求  $x_i, y_i, a, b$  的数字动态变化, 实现高频查找

pandas 中的 dataframe 介绍

深度学习中如何解决过拟合问题

LSTM 的思想

XGBoost

如果有一百万个游戏片段, 仅有少数有标记, 如何利用这些数据

如果数据的维度很高 (3 万), 如何完成聚类



## 蚂蚁金服 c++暑期实习面经三轮技术面试

一面:

自我介绍和聊一聊项目经历

我的项目比较水，就说了说做的小组件和搞过的数模比赛。。。。

引用和指针的区别，两者传递参数的区别和使用场景。

多态的种类，实现多态的方式，多态实际应用的场景，如何设计一个多态的例子。。。

B+树的介绍，特点（与B树的区别），添加删除操作，是否是平衡树，B+应用场景和他的优势，B+树最坏情况下浪费的空间复杂度（???）

常见排序算法介绍，最好最坏平均的时间复杂度，空间复杂度，稳定性，超大规模的数据并且经常进行插入删除操作如何排序（堆排序）

有  $n+1$  个数，范围是从 1 到  $n$ ，有一个数是重复的，如何找到这个数（哈希表）

不使用哈希表的情况下（标记数组）

时间复杂度  $O(n)$ , 空间复杂度  $O(1)$ : 通过加  $n$  标记是否访问过数字对应下标

个人规划

反问

二面:

首先介绍了一下部门的情况

自我介绍

深挖项目（整个项目的背景，进行过程，优化步骤和可改进的地方）

进程与线程的区别

多个链表合并，时间复杂度的计算过程

反问

三面:

深挖项目

数模竞赛相关

进程与线程间共有与私有的资源，通信方式和同步手段





## 腾讯 PCG 后台开发实习 4 轮技术面试面经分享

1. 介绍了下部门，PCG 手 Q 小程序后台框架
2. 自我介绍
- 3-13. 怼项目，很细
14. 另一个项目的操作系统平台
15. 你做了什么工作
16. UDP 和 TCP 的区别
17. 为什么 TCP 不能保证实时性 --- 这个地方答的啥了，把那个延时 ACK 给说进去了，实际上就扯流量控制和拥塞控制就 OK 了
18. 介绍一下延迟 ACK 和累计应答
19. 介绍下流量控制，用来干什么，受谁限制，由谁来确定
20. 介绍下拥塞控制，用来干什么，拥塞控制流程
21. 说一下快速重传---懵逼了，突然没想起来，其实就是收到三个重复 ACK
22. 为什么要三次握手
23. 三次握手最后一个 ACK 可以携带数据么？
24. 被动关闭方发送一个收到一个 FIN 后处于什么状态--close wait
25. 介绍一下 close\_wait 状态，在这个状态下，还可以再接收数据么？还可以再发送数据么？
26. 当主动关闭方发送最后一次 ACK 后会处于什么状态
27. time\_wait 状态需要等待多长时间，为什么需要等待？直接结束不行么
28. 聊软项目怎么做 UDP 可靠传输的
29. 发送数据包的时候调用的什么 API
30. 在什么时候会调用 accept
31. 讲一下 listen 函数的等待队列，可以调整么？
32. 进程到通信用过么
33. 介绍一下有哪些进程间通信的方式
34. 管道怎么用
35. 能给每一种进程间通信介绍一个场景么



- 36. 虚拟内存了解么
- 37. 说一下虚拟内存的原理
- 38. 为什么是 0-4G
- 39. 64 位的操作系统进程地址空间有多大? ---- 不确定
- 40. C++的多态 --- 重载算不算? ?
- 41. STL 库用过么, 最常用的是啥    vector
- 42. 讲一讲 vector 的实现
- 43. 介绍一下 STL 的排序用的什么算法
- 44. 块排的时间复杂度
- 45. 堆排序的时间复杂度
- 46. const 的作用
- 47. static 变量在什么时候初始化
- 48. 介绍一下堆和栈分别在什么时候释放
- 49. 介绍一下 new 和 delete 以及 malloc 和 free
- 50. 除了 new 和 malloc, 还有什么方式可以在堆中分配内存么? ---mmap, 怎么释放? munmap
- 51. 指针和引用的区别
- 52. 同步 IO 和异步 IO 了解不, 介绍一下
- 53. 怎么去设置非阻塞 IO 和 异步 IO
- 54. 非阻塞的情况下怎么去同时监听多个 socket -- 自己轮询, select/poll/epoll
- 55. select 有用过么?
- 56. 介绍下 quagga 中 select 的使用
- 57. 自己写程序有用多线程么
- 58. 多进程有用到过么?
- 60. 如果父进程打开了一个文件, 子进程里面这个文件描述符是可以么。---我说不行, 面试官说可以。

有什么问题:

- 61. 突然想起来之前忘记问你的一个问题, 你对 redis, Nginx 那些有用过么---没有, 但是了解一些原理
- 62. 介绍一下你了解的 redis 和 Nginx



63. 闲聊了一段时间，问了学了什么课，这些都是从哪学的

64. 项目难点

65. 讲讲最后怎么解决的

66. 你项目多线程同步怎么做的-----无锁队列

67. 平时怎么学习的

面试完，直接就灰了

-----

-----

-----

5.27 被 PCG 手 Q 后台捞起来

5.27 摸底面试 55min

1. 自我介绍

2. 介绍一下 TCP 和 UDP 的区别

3. 下面我们来分析一下 TCP，三次握手了解吧，为什么需要三次握手

4. 场景题：接收端和发送端之间有个 TCP 长连接，接收端应用层一直不处理缓冲区数据，发送端一直发，最后发送端，接收端，TCP 一些属性，会有什么变化

----- 出现一个现象，反复为什么，直到回答到问不下去了

5. 场景题：UDP 包想一次性发送 2K 的数据，接收端 1K1K 的读，能成功么。。

----- 把题目理解错了，我说可已，2K 数据分成两次发。。。连环为什么

6. 进程地址空间布局

7. 线程和进程的区别

8. 线程共享，底层原理，为什么？

9. 进程间通信，无名管道，有名管道，共享内存，原理，什么创建，什么时候消失。----- 问消失的时候卒

一直问，直到回答不上来，管道进程关闭了会消失么，为什么，管道关闭后对应的管道文件会消失么，为什么，机器重启会消失么，共享内存也是，进程关闭会不会消失，为什么，机器重启会不会消失，为什么

10. 算法题：二叉搜索树求 two-sum 问题





11. 算法题：判断单链表是否是回文链表问题——说了改后半部分数据指针方向，然后又让我讲还有什么方法——暴力了一波

12. 算法题：链表公共节点问题

13. 40 亿个 8byte 的号码，怎么找出出现过 5 次以上的号码，做系统设计

1) 分析内存占用情况

2) 系统大致框架

-----多线程+hash 表处理，让我分析 hash 表的内存

-----问了 hash 冲突

-----如果我服务器只有 4G 的空间，你怎么处理

-----多机

-----多机中如果有一个 down 掉了，并且分发的机器发完后第内存清理了，怎么处理

理 ----- 备份处理机器

-----还有呢？-----卒

14. 还有什么问题

-----要了个面试反馈，说思考问题太菜，让我多实践多锻炼

-----问了是不是二面，他说不是二面，上次挂了，这次重新捞起来，让我等通知，他们还需要决策一下。如果通过的话补笔试和面试。

总的来说，着重考察基础知识，问题分析能力和系统能力。这场面试时打电话突袭的，刚刚面试完另外一家公司的，就收到了电话，面试官直接问现在可以面试么，于是就开始了。

-----  
-----  
-----

5.30 初试 3h20min

1. 自我介绍

2. 怼项目，分析代码架构，实现逻辑

3. 聊了一个我提到了但是不怎么熟悉的通信的技术

4. 写题：

1) 字符串去空格

2) 去一个数的 N 次方

3) 链表倒叙



4) 代码找错

5) 求一个表达式的值, `(int)((int*)0)+4`

5. `const int func(const char *const p)` 四个 `const` 的作用

6. `malloc/free` 和 `new/delete` 的区别? 为什么有了 `malloc` 和 `free` 还需要 `new` 和 `delete`?  
底层原理? `sbrk` 系统调用? `mmap` 系统调用? 内存池?

7. `inline` 内联函数和函数宏的区别? 函数宏有什么好的地方? `inline` 有什么不好的地方?  
在生成可执行文件的过程中, `inline` 和函数宏的处理分别发生在什么阶段? `inline` 和  
`lambda` 表达式的区别?

`lambda` 为什么效率高

8. C++ 虚函数和多态? 虚函数指针和虚表? 构造函数和析构函数能不能设置成虚函数? 为什么? 多继承? 回调函数?

9. 给了个代码, 让分析变量和函数的在内存中过的存储区域? 分析一下内核区域在多线程的时候怎么表现?

10. 场景题: 设计一个 QQ 空间。

11. 还有什么问题

总结: 对知识的掌握程度, 问的很深, 并且一直追着问为什么是这样, 让分析理由。

-----  
-----  
-----

6.4 复试 1h20min

1. 题: 找  $n$  个数中, 出现次数大于  $n/2$  次的数

2. 写个快排, 分析一下快排的时间复杂度、空间复杂度、稳定性? 堆排序呢? 归并呢? 其他你了解的排序呢?

3. 返回值是个结构体或者 `class`, 这种形式会有什么问题没? 怎么优化

4. 在项目开发过程中遇到过你们守护进程程序崩溃么? 分析一下碰到的一些问题。

5. 你们守护进程脱离了终端, 怎么调试? 对于那些高并发的场景, 每次都去写日志, 会有什么问题? 怎么好的办法调试这样的程序?

6. 有哪些情况会导致程序终止或者崩溃

7. 段错误



8. 访问越界
9. ctrl+c 发的是什么信号
10. assert 函数说一下? abort 函数调用后程序会咋样?
11. 异常? -- 参考深入理解计算机系统第八章
12. 实习时间?
13. 还有什么问题?



你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！

## 腾讯后台开发实习一面+二面+三面+hr 面[已 OC]

### 上午视频面第一轮（40 分钟左右）

- 1、介绍简历上项目
- 2、输入一个网址，你看到他的过程是什么
- 3、想要为每个方法加一个查看运行时间的功能该怎么做（应该 Annotation，没答出来）
- 4、分页和分段
- 5、分页置换算法
- 6、进程间通信方式
- 7、写了一道 group by+子查询的题
- 8、编程：100 盏灯，全部关闭，第一人全部打开（亮），第二个人隔一个按开关（2、4、6、8、10），第三个人隔 2 个按开关（3、6、9、12），以此类推，第 100 人路过时有几盏灯亮着？

### 下午电话面（20 分钟左右）

- 1、synchronized 关键字底层原理
- 2、https 过程
- 3、mysql 的隔离级别
- 4、mysql 的引擎
- 5、平时有看什么博客或者之类的学习吗

### 上午视频面（30 分钟左右）

- 1、讲一讲简历上的项目，你觉得遗传算法中最关键的部分是什么（因为项目中有写）
- 2、mysql 中为什么用 B+树
- 3、讲一讲索引，最左匹配原则
- 4、什么是 SQL 注入，怎么预防
- 5、你知道什么常见的网络攻击（讲了 DOS、DDOS）
- 6、一个开放的场景题：北京有 2 个机场，大兴和首都，位于两个不同方位，假设每 2 分钟起降一艘飞机，那么怎么估算北京上空有几架飞机



### 上午视频面（20 分钟左右）

面试官给的题目范围都很广，基本上是让你自由发挥

- 1、讲一讲 Java 中的垃圾回收机制（讲了新生代老年代，垃圾回收算法，垃圾回收器，展开讲了 G1 垃圾回收器，还提了一些 OOM）
- 2、你对 mysql 了解有多少（讲了 innodb、myiasm 两个引擎的区别，隔离级别，索引，使用 B+树的优势，最左匹配原则，MVCC）
- 3、怎么对 sql 进行分析（explain 和 show profile）
- 4、怎么保证 redis 数据的正确性

### HR 面（20 分钟左右）

- 1、问一问简历上的项目
- 2、你觉得你最有成就感的时候是什么
- 3、你遇到最大的挫折
- 4、平时有什么兴趣爱好
- 5、什么时候能开始实习，能实习多久，到什么时候
- 6、手头上有没有什么别的 offer，你会怎么选



## 拼多多 2020 春招 c++开发面经

一面：

自我介绍

项目介绍

HTTP 与 HTTPS 介绍，区别，HTTPS 加密过程

进程和线程的区别

URL 解析过程

两道算法题：反转链表和动态规划 0-1 背包问题

二面：

自我介绍

项目介绍

进程和线程的区别

http 与 https：常见命令，cookie 与 session，状态码，长短链接，SSL 加密过程，https

优缺点与解决方法

系统堆和栈的区别，如何打爆一个栈（递归）

算法 TOPK，自己实现堆功能

三面

自我介绍

项目介绍

常见进程调度算法

段页存储

用户态与内核态的区别

算法：字符串乘法



# 百度 golang 后端日常实习面经三轮技术面

百度一面（1 小时）：

1. 自我介绍
2. 讲项目、说了下 Nats
3. go micro 了解多少？broker
4. 看源码？说了下 gin 路由，画图模拟
5. slice 遇到过哪些坑，原理？append 可能导致底层数组改变
6. slice 作为函数参数怎么解决上面的问题？答 return 返回，面试官说可以传 slice 指针
7. channel 实现原理，为什么不用加锁？
8. goroutine 的理解？讲了下 MPG 模型
9. 反转链表，写了递归非递归两种方法
10. 任务依赖关系，排序并判断有环。拓扑排序，凭印象写了 dfs 的方法不过当时没想到怎么判断有环，后来面试官让用队列的方式，磕磕绊绊最后总共额外用了一个小时

百度二面（1 小时）：

1. 自我介绍
2. 项目亮点
3. MySQL 高并发解决方案？讲了下 MVCC
4. 索引实现方式有哪些？B 树、B+树、哈希
5. 索引失效的情况？
6. 索引的分类？
7. 说一下主从复制？读写分离可能出现什么问题？
8. TCP 和 UDP 区别？
9. Session 和 Cookie 区别？集群怎么存 SessionId？没答上来，又问禁用 Cookie 怎么存？URL
10. 进程和线程区别？
11. 并发和并行区别？goroutine 是哪种？
12. 多线程可能会出现哪些问题？
13. Redis 数据类型？应用场景？





- 14. 给自己挖了个大坑，设计一个抢购系统，答得不好
- 15. 时间、ip、访问信息三列，shell 统计访问次数最多的 10 个 ip? 不会
- 16. 二叉树深度（剑指 Offer55）
- 17. 两个链表的第一个公共结点（剑指 Offer52）讲了书上没有的相遇法，电话解释了半天
- 18. 和为 N 的连续正数序列（剑指 Offer57 题目二）

百度三面（40 分钟）：

技术经理面

开始依旧是讲项目，然后谈人生

字节跳动前端实习一，二，三面+hr 面

偶然的机会投的字节，两个礼拜面完，说实话字节的效率还是很好的，其实可以一个礼拜面完的（自己有事拉的比较长

一面 (1h)

聊项目，项目的难点是什么？

大文件按需切片上传？断点续传和秒传？（问的很细，hash 值怎么取，md5 怎么加密，大文件加密很慢怎么办？）

如何改写 webuploader 源码支持按需切片而不是平均切片？

js 数据类型？

基本 7 种，复杂 1 种

说到对象，写个深拷贝吧？

递归写法，正则的拷贝没写出来

跨域方式，复杂请求和简单请求，什么情况发复杂请求？options 请求的作用



bfc 的作用，触发条件

水平垂直居中的方式(5 种)?

二叉树翻转

二面(50 分钟)

开始还是聊项目

浏览器的渲染原理(问的很细，问到绘制指令的顺序和浏览器的进程和线程是如何工作的)

echarts 和 antv 的区别，举个应用当中的例子?

设计题:设计一个按要求 fn 函数合并 A,B 两对象的函数

```
function deepClone(A, B, fn)
```

输出所有可能得 ip      leetcode 原题(复原 ip)

三面(40 分钟)

三面就主要是设计题了，更注重技术的灵活应用

写一个节流函数，但是还要执行节流时间内重复触发的最后一次行为

写一个不断旋转的三角形

鼠标跟随和鼠标拖拽功能如何实现? 两者原理的区别?



## 拼多多前端实习技术三面面经

一面：时间：1 小时左右

1. Vue 父子组件具体渲染
2. Vue 生命周期
3. Vue 中的 keep-alive 作用
4. 前端路由实现
5. Vuex
6. Vue 中的组件通信方式
7. ES6 新特性
8. 按需加载（项目中涉及）
9. 防抖和节流实现以及区别
10. 深拷贝实现（Loadash 有没有了解过）
11. 写到题吧（害怕）：数组转换为树（是我太菜了~思路是对的，就是写着写着给自己写晕了，手动流下没有技术的泪水~）
12. 为什么想来拼多多

我：感觉拼多多工作环境挺好的

面试官：哈~

我：我在胡说八道什么？？？

反问：

1. 技术栈
2. 您觉得拼多多的工作体验怎么样
3. 您觉得我的面试表现

二面：时长 1 小时左右

一些收获：面试官真的非常好，太包容我了，确实自己的能力还是需要进一步提高（就是太菜！！！）虽然很遗憾没有能够通过二面，但是真的收获了很多，在此也非常感谢拼多多的面试官们~~~

1. 分享一下你觉得可以分享的技术点（说了 HTTP 的版本演进过程）
2. 追问：长连接和多路复用的区别，多路复用的具体原理（懵逼的我~）



3. 项目中印象深刻的点：深拷贝问题，讲到 js 数据类型和存储

4. 追问：堆和栈的区别（懵逼+1~）

5. 编程：快排、EventBus 原生实现等

总结：就是全程面试官都把主导权交给了我，但是我现场翻车翻的自己都不忍直视，是自己一手葬送了自己进 PDD 实习的机会，还是需要去深入了解技术的原理和实现，多追问一些为什么，不然一被追问就懵逼，还是得好好打基础~

三面：时长 48 分钟

在此特别感谢二面的面试官没有放弃我，感激涕零

0. 自我介绍

1. 手写代码：两栏布局，要求右边内容先写，左边固定宽度，右边自适应

2. HTTP 状态码

3. 跨域请求伪造原理（CSRF）

4. 手写代码：将地址栏中的参数取出来拼接成对象，注意 #（hash）后面的参数不会发送以及没有参数的情况

5. 手写代码：取出很大的数组中前 3 个最大的数（数组中有重复数字不算）：

[1000, 1000, 1000, 999, 998] 中最大的三个数为 1000、999、998

6. 强缓存和协商缓存的区别



# 字节客户端实习 一面+二面+三面面经(已 offer)

一面 (5.18)

操作系统

1. 进程线程区别
2. 进程通信

Java 基础

3. HashMap 底层数据结构+扩容机制，与 ConcurrentHashMap 区别
4. final, finalize, finally 有什么区别
5. Synchronized 关键字
6. 列举常用的数据结构，数组链表区别，队列和栈的区别（存储的方式从物理上和逻辑上说，还有增删改查的时间复杂度）

计网

1. 网络层的功能，子网掩码的用途
2. TCP, UDP 是哪一层，这一层作用是什么。他们之间的区别
3. TCP 三次握手+拥塞控制
4. 浏览器中输入域名后发生了什么（我觉得第一步从 DNS 解析域名为 ip 地址来答，这是应用层，然后传输层 TCP/UDP 添加首部一层一层的去说，比如网络层是 ip 路由寻址，链路层是 ip 转换为 mac 地址为止，每一层用到的协议，流程都大概需要了解，可能主要是想看看你知识的深度把）
5. Https 和 http 的区别
6. SSL 流程，只用非对称加密通信不行吗？
7. 数字证书认证流程
8. DNS 服务器基本流程，DNS 劫持是什么

算法：

1. 给定 `int RandomA()`，生成一个随机数 1-5. 每个数的概率 0.2  
实现 `int RandomB()`，范围为 1-25. 每个数概率为 0.04



2. 二叉树中序遍历递归+非递归
3. 链表的入环节点

二面 (5.25)

## 自我介绍

问了下项目，项目权限管理是怎么实现的

# Java 基础

1. 反射+泛型底层是怎么实现的
2. 静态内部类，匿名内部类
3. 封装，继承，多态
4. 重载，重写
5. Spring 中 ioc 的工厂模式

(问完 java 基础我崩了，没怎么复习这块，都是凭着模糊的记忆在答)

网络

4. HTTP 状态码
5. HTTP 报文头部 (+Request, Response 的报文有什么不同)

## 算法

1. 二维数组查找指定数字，时间复杂度  $O(m+n)$
2. 链表倒数第 K 个数

三面 (6.2)

## 基础

1. Synchronized 和 Volatile 关键字，在一个情境下选择哪个
2. 介绍项目



## 算法

3. 动态规划：连续子数组最大和
4. LFU 的如何实现（只准备了 LRU，和面试官对视了 10 分钟后，尴尬的笑了笑）

面试官人都很 Nice，不会多为难你，都是和你去探讨，你说错了他也就笑笑



你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！



## 字节跳动客户端实习一面、二面、三面凉经

一面：

1. utf-8 的中文和英文大小？为什么这么大？
2. 进程和线程的区别？
3. 线程的通信方式？
4. wait 和 notify 的基本原理？为什么是 Object.wait？
5. 常见的同步方式？synchronized/CAS？
6. 死锁？
7. 线程池的创建方式？以及区别？
8. 计算机网络的七层架构（OSI）
9. get 和 post 的区别？本质区别是什么，如果在 post 中+body 会怎么样？



10. DNS 解析是否了解？DNS 解析的具体流程是什么？

11. https 是否了解？讲一讲 https 传输的流程？

12. 垃圾回收机制

->算法：2 3 5 7 ， 找出所有组合方式，使之和为 N

---

---

二面：

final 是否有了解？

`final Student student1 = new student(90);student1.score = 91;`是否可行？可以

`final Student student2 = new Student(91);student1 = student2;`是否可行？不可，final 即不可改变引用

`int a = Integer.MAX_VALUE;`那么 `a+1` 的值等于多少？`-Integer.MAX_VALUE;`

TCP 和 UDP 的区别？本质区别？可靠性等等相关

TCP 的四次挥手？

http 的状态码是否了解？3 开头指的是什么？重定向

介绍一下 hashMap？具体一点介绍添加操作和 `resize`？是否是线程安全的？如何实现线程安全的 hashMap

`concurrentHashMap`?线程安全是如何实现的？

->算法：

设计一个榨汁机？（最重要的是用接口来抽象水果以及可以榨汁的蔬菜）

检验 IPV4 地址的合法性？（特别注意边界条件），如何检测 `Integer.parseInt()` 的合法性

不开辟空间怎么实现循环右移 `n` 位

如何在无序（有负数）的数组中查找是否存在和为 `target` 的两个数组合，`twoSum()`；

---

---

1. 了解多态吗？

2. 书写一个多态的例子



3. 多态具体情况的判断:

4. 异常具体情况的判断

5. 快速排序

6. 堆排序

7. 字符串比较

->java 多态例子

2. 快速排序

3. 字符串比较

字节跳动抖音安卓开发实习一、二、三面面经

一面

java:

1、jvm 启动过程? 验证是验证什么

2、强引用、软引用、弱引用、虚引用, 是什么? 分别在什么时候用

3、反序列化和序列化 为什么要? 什么情况下要?

4、反射 为什么要反射? 什么时候用? 缺点?

5、hashCode 为什么出现、是什么、equals 关系

c 语言:

6、include 作用、import 作用

7、static 关键字: c 跟 java

8、动态编译、静态编译

9、线程通信



10、设计模式：生产者消费者、工厂模式、单例模式（3种实现、为什么双验证）你会怎么设计

11、tcp 和 udp 区别

11、做一道题 topk 的题，指定用快排的思路

## 二面

1、项目及项目里用到的知识

2、3次握手、4次挥手、为什么不4次、5次

3、数据结构，10大排序挑2个讲

4、计算机系统，中断是怎么实现的

5、计算机系统的锁底层是怎样实现的

6、多核 cpu，多线程怎么访问同一个内存

安卓：

7、怎么学安卓

8、handle 作用，为什么

9、有没有写过安卓的多线程

还有的有点记不清了

## 三面

1、项目，项目遇到什么问题，怎么解决

2、有没有接触过安卓，怎么看内存占用情况

3、有没有用过什么框架

4、有没有用过 GitHub

5、安卓生命周期

c++：

6、list 与 vector 区别

7、多态



8、能不能来实习

9、做题

排序，给一个链表，按照链表某个值排序



## 腾讯日常实习 Android 面经

一面

一个 APP 完整的打包流程

OOM 一般怎么优化，内存泄漏会导致 OOM 嘛，BITMAP 加载导致内存泄漏一般怎么优化，假如优化后还是会出现 OOM 怎么防止 APP 崩溃

ANR 一般会在什么情况出现，分别有什么事件导致 ANR

AMS 你的理解是什么，AMS 是在另外一个线程的嘛，AMS 在 APP 里面起什么作用，一个 APP 从点击启动到 VIEW 绘制完成是一个怎么样的过程

你对 KOTLIN 的理解

context 你的理解他起到一个什么样的作用，生命周期和 Context 有关系嘛

讲讲 HTTPS，非对称加密，对称加密

讲讲 Retrofit, OkHttp, handler 的源码

手写一个 DCL，除了 DCL 还用过枚举去实现单例嘛

讲讲 volatile, synchronized, 静态方法 synchronized 和普通方法 synchronized 有什么不同，你在哪些场景用过这些，你考虑应该有哪些场景使用

讲讲 default 方法

讲讲 ViewRootImpl, Dialog 有 ViewRootImpl, 还有什么 UI 视图也有 ViewRootImpl, 讲讲 View 完整的绘制流程



如果让你写 APP 你会在哪里去检测内存泄漏的问题

一般你们怎么向后台传输图片

讲讲 JAVA 几个访问权限关键字

讲讲什么东西会导致一个类被 NEW 出来的时候对象在堆里面的大小不同

讲讲 ThreadLocal

讲讲 JAVA 四大引用

代码题是一道遍历 View 树

二面

讲讲 APP 的启动流程

讲讲 APP 的安装流程

讲讲 Rxjava 的源码

讲讲事件分发机制和多点触控

讲讲 https 和非对称加密

讲讲 Retrofit 的动态代理

讲讲几种 IPC 方式的优劣，以及 Binder 的原理



讲讲本地持久化储存的方法

讲讲 parcelable 和 serializable

HR

自我介绍

讲讲你工作室工作

讲讲你未来的计划

讲讲你的优缺点

讲讲你在别人眼中是什么样的人

还有什么想问的

来牛客还愿了，总共流程下来大概两周吧，许愿一个 OC





## 字节跳动 iOS 日常实习三面+hr 面挂

字节跳动 iOS 客户端日常实习

经历了三轮技术面和一轮 hr 面 然后昨天邮件通知挂了.....

一面

整个就是做题

一句话进行单词位置反转 但单词顺序不变

超大数的加法

判断二叉树是否对称

青蛙跳台阶 及变形 若不能连续两次跳都跳两个台阶怎么办

C++ vector 底层如何实现

二面

操作系统

进程和线程的存储空间

进程和线程共享的存储空间

...总之围绕着这个不断扩展

用户态和内核态

并行和并发

页面置换算法

线程安全相关问题

网络

tcp udp 问的比较深入

http 新特性 返回值

C++ 11 的东西

代码:

链表合并 头插入形式的

栈模拟队列

三面

很深入的问项目, 围绕其中的知识问一些原理性的问题, 比如 qt 事件的响应机制, 微信小程序为什么渲染加载速度较快, js 框架



设计一个线程池

socket 通信服务器端多个线程怎么进行控制

什么情况下使用私有构造函数

http1、2、3 的区别具体说一下

C++ 11

auto 底层是怎么实现的

还问了一些 C++11 的东西 没太听说过所以记不清了

代码题

做了一个多个链表合并的

用了三种方法

当晚接到电话约 hr 面 周一三面 约的周三中午 11 点

上线后说 hr 在开会，改到了下午 4 点半，然后说 4 点半看错了，还有别人面试，改到了晚上 7 点半，hr 面了大概 30 分钟

hr 面完说看看有没有合适的岗位适合我，一周后给我答复，还有点纳闷，为什么看看有没有合适岗位

过了六天 邮件通知流程结束，问了一下说岗位匹配度不太高



# 非技术岗面经精选



你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！

## 京东零售 pm 面试完成+面筋分享

一面（4.24 电话面）：三个简历相关+两个 case

1. 过去的实习实践中遇到的过什么困难？如何解决的？
2. 过去的经历中有没有遇到过跟别人产生分歧的情况？是如何解决的？
3. 假如你要担任一家繁华地段小超市的经理，你会关注什么数据？
4. 假设你获得了一笔基金让你来做一个创业项目，你会怎么开展？
5. 所学专业与产品不相关，这一点是如何考量的？

二面（4.26 电话面）：主要关注个人情况及稳定性+一个业务题

1. 自我介绍
2. 父母职业
3. 职业规划
4. 为何选择北京？
5. 感情状况，感情与事业的权衡
6. 产品分析中最重要的一点是什么？（会根据你的回答有衍生问题）

hr 面（5.7 视频面）：全部关于个人情况，与二面类似

1. 自我介绍
2. 家里能不能接受在北京工作
3. 父母职业
4. 职业规划
5. 兴趣爱好

总体感觉一面二面比较顺利，两位面试官都很亲切，一直在肯定我的答案。hr 面面试官反应比较平淡，且网络不是很顺畅。目前刚面试完，状态马上更新为了面试完成，想问一下各位大佬这个是过了的意思么？还是只是简单的面试结束的意思？



## 字节跳动 产品运营实习 一二面经

一面 简单了解情况

实习比较短是什么原因

自己的优缺点

小游戏 小程序对生态的影响

二面 实习深挖 内容产品搜索功能相关

（数据实习）一款产品应该看什么数据？怎么进行数据分析？

（搜索相关）有没有用过头条产品的搜索功能？有什么需要改进的地方？

如何对搜索结果排序，需要考虑哪些因素？

如果评价搜索结果的好坏？



# 京东产品面经

6. 10 还愿，捡了大厂漏 祝寄几一切顺利

一面

自我介绍

哈啰出行数据分析项目介绍

埋点

引流用户质量埋点需要哪些数据

新项目推进如何需要埋点哪些数据

SQL 如何

Union 和 union all 区别

left join 和 right join 区别

数据表问题

项目报表中的几个指标底层数据如何获取，指标之间的关系

有哪些问题要问

二面

自我介绍

怎么理解数据产品

为什么投这个岗位

竞争优势有哪些

3ml 杯子和 5ml 杯子，如何取 4ml 水

两个火柴棒如何摆 8 个三角形

有什么问题

许愿

HR 面

刚刚正在床上做梦，电话来了



了解不了解工作岗位的内容

HR 介绍了大部门是做什么的，职能分布等

然后了解了基本情况，包括秋招工作等等。

然后让我等消息，这周给结果，有其他工作机会也看看因为快毕业了。

回到床上有点懵，感觉寄几有点凉，有点伤心

但是许愿被捞

牛客显灵





## 贝壳产品一面二面 HR 面面经，已 oc

还愿，6.2 收到 offer，牛客好灵。

---

5 月 26 日收到的测评，一直没有 oc

一面 5.15

1 自我介绍

2 有无技术实战经历？

说说 react 里用的一个组件

说说用 hadoop 做了哪些事情

Python 除了 NUS 的项目还做过什么应用-财报爬虫

3 说说小程序的经历

4 产品需要具备什么素质或能力？

5 简历以外的问题，做产品有什么目标/计划

6 微信有什么用的不好的地方

7 有什么问题问我？

二面 5.24

1 产品经理的工作以及能力模型

2 你是怎样培养这些能力的

3 手机第一页有哪些 app 产品

4 你最近下的新 app 是什么

5 下新 app 的契机或周期

6 对于装修这个行业的理解

7 如果自己去做装修期望是什么样的模式

8 实习的网站上线了吗

9 对领导和工作氛围的预期

10 还有什么要问的



HR 面 5.25

- 1 面试官问的没有答好的或者印象深刻的问题
- 2 哪个城市的人。
- 3 杭州离北京比较远，考虑长远发展吗。
- 4 对贝壳找房网的印象
- 5 从什么途径了解到的招聘信息
- 6 为什么会对家居感兴趣
- 7 什么时候可以开始实习
- 8 自己做产品的优势

测评 5.26

真的很想去贝壳



## 网易游戏 2021 暑期实习生 游戏运营管理面经 已拿 offer

今天晚上接到 hr 的电话 offer 会下周发到邮箱 今年的暑期实习算是告一段落了 来这里写一些自己的经验吧

我投递的是杭州的游戏运营管理岗 经一位同学内推 4.17 一面 4.28 二面 4.30 三面 5.15 收到 oc

一面的是一位小姐姐 全程都很轻松 基本上是问一些简历上的问题 问到我主要玩什么游戏 为什么喜欢 它有什么特点会吸引你 这里我建议大家提前要对自己最熟悉的游戏进行一下系统的了解 包括这个游戏有关运营的一些知识 会很有帮助 面试全程 15 分钟左右

二面的是应该是部门主管大大 节奏很快 针对我一面提到的英雄联盟问了一些比较深入的问题 比如你对现在英雄联盟的直播有哪些改进意见 如何与游戏更好地结合 游戏内的一些活动运营如何更好的进行 作为玩家有哪些感受的改进的方案 说实话二面结束我比较没信心 因为事先没有做什么准备 回答都是按以往的经验 算是惊险过关

三面 hr 小哥哥很亲和 全程也比较轻松 深挖简历 然后还连带一些家庭信息 何时入职等等信息

总结起来 我觉得网易还是非常看重自身的游戏经历的 不一定要网易出品的游戏 任何游戏有自己的思考其实都是可以的 所以建议大家要多积累 有些东西不是短时间可以了解透彻的 另外就是面试过程不要太严肃 用聊天的态度会好一点 楼主我目前大三 自动化专业学校也是一般 希望我的经历能给大家信心 如果热爱游戏 热爱思考就可以来尝试 一切皆有可能

腾讯 IEG 常规批 游戏运营新鲜面筋-已 OFFER

6.5 更新：下午 offer call 晚上邮箱收到 offer

\* 岗位：腾讯 IEG 游戏运营 暑期实习

\* 时间线：群面（5.14）- 初试（5.16）- 复试（5.19）- 复试（5.22）- GM/面委会（5.25）- HR 面（6.3）- 已完成（6.4）

PS：之前没有记录很多具体问题可能记不大清了



\* 群面 5.14

加上面试官一共 6 个人，遇到的队友都很好，非常和睦，没有明确的 Timer, Leader 之类的划分，其实个人感觉群面并不需要去专门纠结于位置，友善表达自己的想法就好，真诚都是相互的。

\* 初试 5.16

1. 自我介绍
2. 深挖简历，就本科的社团活动进行了非常细致的提问（主要是自己在活动中担任了什么角色，做什么事情，有什么收获，如果再做一次怎样更好）
3. 游戏氪金情况
4. 就剑网三进行提问（和别的游戏相比剑网三有什么不同；如果你是剑网三的运营，为剑网三设计一个玩家召回活动）
5. 为什么选择这个岗位
6. 对岗位的选择有什么特别的要求

\* 复试 5.19

1. 自我介绍
2. 深挖简历，就参加的过的比赛进行非常细致的提问
3. 游戏氪金情况
4. 评价剑与远征和山海镜花
5. 计算剑与远征的年流水收入并给出估算思路
6. 个人认知（优缺点）

\* 复试 5.22

1. 自我介绍
2. 深挖简历，介绍本科的社团活动
3. 个人认知（优缺点；某个缺点造成了什么不好后果）
4. 游戏经历
5. 系统评价剑与远征
6. 为剑与远征设计一个召回流失玩家的活动



7. 从个人体验来看剑与远征的用户群体有怎样的特点
8. 什么时候毕业

\* GM/面委会 5.25

1. 自我介绍
2. 深挖简历，介绍一个参加过的比赛（担任的角色，为什么得奖）
3. 剑网三游戏经历
4. 评价剑与远征和山海镜花
5. 就王者荣耀的商业化说点自己的理解
6. 什么时候可以入职

\* HR 面 6.3

1. 自我介绍
2. 对腾讯的什么感兴趣
3. 为什么选择这个岗位
4. 父母是否支持
5. 什么时候毕业
6. 对工作地点的要求
7. 有没有收到其他的 offer
8. 平常的时间安排和做事的优先级

已完成 6.4



你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！

## 【offer】美团产品运营一面二面-金融事业部

二面一小时左右

hr 加微信聊入职啦！

等待 offer 邮件！

美团效率第一名！

5.13 晚上 8 点左右被捞，收到通知说是今天 10:30，后来调整到了下午 14:30。

我记得我 4 月 9 号笔试的……突然被捞起……开始慌乱准备……

一面电话面试 25 分钟左右非常快。

面试官是声音很甜的小姐姐，人很好，我虽然不懂金融，也没有刁难我。

1 自我介绍（与产品运营匹配的一些特性）

2 闲聊美团单车和摩拜单车的故事（因为我之前在摩拜单车实习，离职那天摩拜正好被美团收购）

3 做得最好的实习项目（感觉面试官比较感兴趣 所以说了摩拜）

4 做的有欠缺的实习项目（成本问题）

5 个人缺点（我加了改进措施）

6 她陈述金融事业部的业务线，询问我的看法

7 我提问：美团金融的生命周期现状和对应客户群

面试体验很顺利啦，但是我本身和金融无关，而且说了自己实习项目有成本核算的失误，所以过的几率不大，但是默默许愿吧！

二面 5.19 下午 2 点半电话面试

时长 27 分钟左右



一面面试官的组长 一个男生！

1 询问到岗和学校情况

2 自我介绍

3 实习项目 谈数据导向对最后结果的优化分析

4 继续追问数据导向如何影响最后转化

5 线下活动如何制定，结果如何

6 最近看的书，有何影响

7 介绍项目业务，询问到岗

8 反问

业务线和项目相关

体验：

很和善

关注数据和转化，关注复盘

关注活动过程如何出产，结果如何

希望有 offercall





# 腾讯新媒体运营实习面经

分享一下我去年面腾讯新媒体运营的经历

## 1、群面

一般 7-8 人一组，群面就是做小组作业，所以要和小组成员相互协作，虽然小组成员内不免有成员坚持自己的观点，但尽量求同存异，把合作方案完整梳理下来。千万不要撕逼，很容易团灭。一般一组通过在 2-3 人左右。

无领导小组讨论，别硬充当不适合的角色，这样更容易挂，应该为最终目标去执行动作。

在面试前要多积累各种热点知识，这样在小组合作中才会有话语权。

## 2、一面

自我介绍、过往工作中的难点以及怎样克服、说一下自己的优缺点、随机提问回答解决方案。

针对运营经验提问，会问数据，对觉得异常的数据还会反问，所以一定要熟悉关键指标。

## 3、二面

自我介绍、大学里的收获、优缺点介绍、职业规划、设想 5-8 年后的样子、向他提问等。

二面主要会考查自我职业规划和理想，以及工作中遇到问题如何妥善处理、然后提问的时候，尽量多问宏观层面有价值的问题。

## 4、HR 面

会根据个人情况提问，主要考察稳定性和真实性，问题比较偏向生活化，不过和几位一起面试的同学交流，基本都会问在工作/生活中最有成就感的一件事。

总结



整体面下来，压力蛮大的，感谢群面时遇到了一批那么优秀的同学们。而且好在我面试前，看了份面试话术，里面对常见的面试问题分析得很到位，对我面试还是挺有帮助的。

不过，领到 offer 后仅仅是开始，因为企业招人是希望能在这个岗位上创造更多价值，继续优化工作内容，提升工作效率的，所以还得不断学习进步才行。



## 2020 腾讯 IEG 游戏策划 跪在复试 个人复盘分享

本人末流 985 大三，软件工程，可惜代码力确实不咋地，暑期实习生最早是申请腾讯的移动端安卓开发，提前批电话面试直接 gg，结果牛客网发来游戏策划的笔试通知，抱着试一试的心态参加了笔试，过了可能两周收到了群面邀请。

群面 5.15:

其实腾讯是我第一次面试，其实这一点非常不明智，可惜我太懒，没有投其他的公司，所以也就没有群面的经验，只是看了网上一些关于群面的基本分工和注意事项，分工这个我个人认为其实没有太大的必要，但是主要的原则一定要把握好，比如：发言尺度，与组员观点不和时的语气和态度，对于目前讨论的方向和节奏的感知与把握。

由于群面的组员是随机分配，所以确实很考验每个人的临场发挥能力，也有一定的运气成分，我那天就遇到了一个女生在发言和思路有些混乱，中途令我一度产生可能全军覆没的心理。

当天是下午 3 点，预定 12 人，实际到场 9 人，远程视频面试，软件是腾讯会议。

正式开始前，会有面试助理让大家确认视频和音频信号是否良好畅通，这个时候其实就容易开始紧张，因为算是和自己的竞争对手直接面对面了，但越是慌张就越要强行令自己镇静下来。我个人觉得面试时一定要有的一个心态就是装大尾巴狼，心里可以慌得一批，但是脸上一定要 poker face，面带一丝微笑看似稳如老狗。Fake it until you make it. 这个既是给自己的心理暗示，同时也是一个和其他人气势上的博弈，你装得自信起来气场强大了，大家都是第一次生人见面，都会对你客气很多，所以我们自己一定不要露怯。

面试官入场后，大家自我介绍一轮，他抛出题目，讲解时间限制，27 分钟讨论时间，3 分钟汇报，30 秒补充。然后就躲到一旁暗中观察。

我们当时的题目是完成一次“从一个创意点出发推导出整个游戏”的过程。

我个人对于这个题目的理解是：

1. 确定创意点
2. 确定游戏面向群体
3. 依托目前现有哪种游戏类型进行落实
4. 游戏具体细节，比如操作方式，美术风格
5. 游戏登陆平台



抛出题目后，一片寂静，大家都害怕成为第一个发言的人，我觉得这么浪费时间也不是个事，就提出大家先发散，每人提出一个想法再讨论。这个时候其实我也没有什么 idea，但是一定要让讨论过程流动发展起来，做不了内容上的提供者，就做一个节奏的引导者，尤其是在这样一个大家都害羞的组里，敢于站出来引领，肯定会被面试官看在眼里。

好在两分钟后有一位组员提出来他的 idea，其实我觉得，这种情景，不在于 idea 真的有多好，只要有一定的可取之处，就可以作为讨论的中心推进下去，重点是过程而不是最后的结果。可惜就如我上文所说，有位女生开始了她的发言，明明这个阶段应该是先提出 idea 再确定，她却直接跳到了后续的游戏具体细节设计上，而且发言时间过长，严重占用了其他人的发言机会，还打乱了讨论的节奏。正是因为她的发言，后续几位组员的发言都被带偏了，导致我们在前期浪费了大量的时间，令我十分头痛。

如果有同学遇到了类似的情况，我在这里附上我个人的解决方案：因为讨论节奏被打乱，一次性涉及了好几个阶段，所以这个时候在草稿纸上做好记录，然后自己进行个简单的总结与梳理，找恰当的时机插入，向大家提出总结的内容，让大家从前至后对每个阶段的内容进行表决和确定，尽力把节奏带回正轨。

27 分钟我们可能在 idea 的确定上就耗费了大概 15 分钟，不过因为我的总结，也还是确定了部分后续阶段的具体设计。讨论继续进行，这个时候又是那个女生，提出一些广泛空洞的观点，然后说要把游戏做到微信小程序上，这对于我们前阶段的结果肯定是结合不起来的，不过对于我来说是一个机会，因为和我的专业沾边，我能从专业的角度来针对她的观点进行反驳，也是一个展示自己的机会。这个时机是我全场讨论唯一一次打断别人的发言，一方面是我对她确实忍无可忍，想把节奏拉回来，另一方面是因为在这一点上我对我的观点有绝对的信心，所以选择了冒险的打断。好在同组还有一个组员也是软件出身，我反驳后他也站出来附和并强化我的观点。

之后讨论也还是磕磕绊绊的前进，唯一能说的点就在于最后快没时间时，大家都还在讨论，迫于无奈，只有我强行站出来又是把目前讨论的观点梳理一遍让大家拍板表决，最后随便推了一个人出去总结，我是觉得自己存在感刷得够多了，就没有再担任总结的责任。

其实遇到一群同样没有经验的组员算是双刃剑，缺点在于可能讨论过程十分坎坷，但是优点就在于如果你能站出来，把大家带起来，你就是最突出的那个人，如果这一组能有人过，那么肯定有你一个。



最后的汇报和补充结束后，面试官问了我另外两个组员一两个问题，我觉得这也算是个透露面试官想法的点，他最后向你提问，说明对你感兴趣，那么从这组中脱颖而出进入下一轮的可能性就很大了。

我在整个过程中基本就是负责讨论节奏的把握，然后在关键设计上提出有效的 idea，前者我觉得是个普适的技巧，后者就得看问题与每个人知识储备的相性，考验平时的积累，所以如果有的同学抽到了自己确实一头雾水的题目，不妨试试做个和我一样的节奏大师，刷刷存在感。

初试 5.18:

初试和群面隔了一个周末，所以我趁这个时间，按照 b 站某些 up 的建议，做了一份游戏的系统拆解，针对守望先锋的，其实很粗糙，但是作为一个单纯的没有游戏制作经历的游戏爱好者，我觉得这至少是一个诚意的体现，没有相关经历就趁现在创造一点。这一点其实对于各个岗位我认为都适用。

这次面试预定时间是晚上 8.30，但是面试官迟到了一小会儿，我当然是没有怨言的啦。听声音和口气其实我感觉就是我当时群面的面试官，没敢专门询问去确定一下。

面试官态度和专业水平都非常好，毕竟腾讯的业务其实主要还是手游与网游，这些游戏我都没怎么玩过，个人是一个主机玩家，所以简历上游戏经历的部分也全是写的主机游戏：Halo，Apex，战地 4，OW，黑魂。但是等我自我介绍完后，面试官浏览了一遍简历上的游戏经历，先是问我“我看见你简历上写你玩过光环？”我当时也是吃了一小惊，毕竟光环在国内确实算是小众了，他又问我打不打网战，我说打，又确认了一下光环是我最熟悉的游戏，就从光环开始开刀了。从这时起其实我整个人就已经放松了，因为光环的确是我最熟悉的游戏，能做到信手拈来侃侃而谈，以下是我能回忆起的问题：

1. 光环与其他 FPS 游戏 pvp 系统的设计特点与差异
2. 为什么最爱玩战地 4，原因为何
3. 战地 4 与战地 1 差异，为什么大众中战地 1 人气更高，分析原因
4. 光环地图设计特点
5. mhw 与黑魂战斗部分的难度设计差异

最后的反问环节我的提问：

1. 我还有那些地方比较欠缺？

面试官：对于游戏的分析和理解还是到位的，就是游戏口味和大众比较脱离，可能体会不到一般人的乐趣



2. 如何提高？

面试官：真的去自己尝试做游戏，学习相关工具的使用，比如 ue4

3. 对于 ue5 怎么看？

面试官：大概讲解了下 ue5 的 ninite 特性，然后说让我自己去看技术文档

复试 5.26:

其实能走到这一步我也算是比较满足了，只是心理期望被一面成功通过激起后，没能通过二面确实有些遗憾。而且由于我的一面和网上大部分面经所说的情况不太一样，这也导致我对于二面如何准备有点懵，不知从哪下手，最后还是对于 OW 的一些设计进行了一些思考，但是和一面相比我个人的知识储备没什么根本的变化。当时就怀着不要问我手游或者 moba 的细节设计就好的心态。

实际上二面给我的感觉和一面很像，面试官依然是针对我的简历上的游戏经历进行挖掘提问，虽然风格类似，但是深度上比起一面还是要更深。

也还是确定我玩 FPS 比较多后，开始针对 FPS 提问，我觉得这个也和腾讯手下确实有 CF，手游吃鸡等相关游戏有关，所以他们愿意问。

1. 战地 4 独到特点，和战地 1，V 区别

2. 战地 4 的地图设计与游戏的特色系统比如建筑破坏是如何进行结合的

3. FPS 中枪械的打击感如何体现

4. 光环这类超级系射击游戏的武器设计与战地，COD 等真实系射击游戏武器设计的不同

5. OW 从发售时的大火，到现在“凉了”，从游戏设计上有哪些原因

6. 简历上提到的 Linux 小游戏是什么性质的作品，有没有其他的制作经历，或者相关工具的使用经验比如 ue4

反问环节：

1. 如果有幸入职，会担任何种工作，需要做哪些准备

面试官：先经过短暂配循，进入具体岗位，实习过程和结束后都会有考核，决定是否留任

2. 如果想要提高自己，是从底层代码开始构建游戏还是从引擎切入比较好

面试官：从策划的角度来说，不需要真的去写代码，只要具备基本的代码思维就好，工作只需要用到引擎

总结：

其实就我个人感受来说，群面还是有一定的技巧性，单面就真的是考验个人对于游戏的理解和知识储备了，需要平时积累，突击的效果不大。至于要不要去专门准备手游和 moba 部分



的内容，我没法给出意见，因为我并没有切身体会，两位面试官也都是尽量在我熟悉的范围内进行深挖，不过这一点的原因可能在于我了解的 FPS 和腾讯业务相关性比较大，所以如果你了解的游戏都不是非常大众的话，还是有必要去了解一下大众的游戏和类型。

然后复试可能的翻车原因：一是我对于游戏的理解还是不太够，而且发挥也不如一面，问题 2 和 5 没有太答好，结束后自己又想到了很多，但是面试期间确实因为紧张没有思考周全。二是缺乏真正的游戏制作经验，没有 ue4 的使用经验，这块建议大家都可以学学 ue4，ue4 的蓝图功能应该是策划必备技能之一。还是那句话，没有条件创造条件也要上，没有经历就现在开始创造经历，没有缘分就创造缘分。

另外还要反省一下的是，在这个过程中我自己虽然很期望得到这个资格，但是实际上自己没有真的付出全力，比如一二面之间相差的 8 天，完全可以做到靠视频入门 ue4，但是我天天摸鱼白白错过了，希望大家能够打起十二分的精神重视每一个机会。

另外如果有 2021 或者更后面的同学看到本帖，请一定尽早投递简历，这样就算提前批被涮，之后也还是有正式批和被捞的机会，比如我现在这个节骨眼挂了，基本就只有秋招再战了，这都是血淋淋的教训，望大家不要重蹈覆辙。





## 网易互娱游戏文案策划 笔试+一面+二面

稀里糊涂 匆匆忙忙投了网易 看到岗位 JD 就投了一个游戏设计师的岗位

楼主游戏经历十分匮乏 常年抽卡 RPG 党 好在小说和电视剧看的比较多

5.21 有幸经历了二面 已经非常满足了 希望能给之后的大家提供一些参考吧

先说简历吧

之前听说猪厂有 xue li 歧视，但感觉并没有，事实上在后面的面试中也发现面试官更加注重能力

但是文案的话会比较注重你自己对剧情的体验还有个人的创作经历

所以可以在简历上写一些个人的游戏经历和创作经历吧，这个在投递简历的调查中也会再填一遍

投递后筛选过了就能收到笔试邮件了

关于笔试 4-30

注意笔试时的网络还有一些弹窗，如果经常断网或者关闭广告弹窗会被系统判作弊，如果发生了要记得联系邮件里的邮箱说明情况

笔试时间三小时，有三个部分的题，第一和第二是通识题，第三细分了文案和数值方向，依次作答，涉及希腊神话、北欧神话、中国历史各个方面吧

第一部分通识题，主要考察“网上冲浪”的水平，涉及市面上大热的游戏、影视、小说、动漫等，并且考的都比较

2020-4-30 的笔试里就考到了魔道祖师、刺客五六七、鬼灭之刃、爱死亡机器人、动森还有其他的一些，记不清了

第二部分主要是一些作品的典故，还有给人物、道具取名字或者 NPC 台词之类的设定题，这一部分就比较考文学素养了吧

（第一第二部分要是不会做，一定要果断放弃，给后面的简答题留时间，我前面通识也没有写完，笔试还是过了）

第三部分简答题，考察世界观、关卡、剧情、技能等创意写作

题目五花八门，但总的来说就是考查你对人设、世界观、游戏玩法和剧情的创作能力

大家有时间可以在牛客网看一下其他公司或者往年的题 熟悉一下





楼主这一次的试题之前也看到有其他同学发出来了 搜一下应该就有

关于一面，视频面 5-14

做完笔试后的半个月我才收到了一面邀请，但是 hr 是提前一天联系的，我都以为自己死在面试上了所以也怎么准备，赶紧上来扒面经

会议里除了我还有其他三个面试官，摄像头关了的，其他两位面试官闭麦，主要问问题是一个小姐姐，说话很温柔

我先上来做了一个自我介绍，提到了自己玩神都比较多，后面的问题就围绕着神都的剧情深挖了

国际惯例 你觉得神都的剧情好在哪里？你最喜欢哪段剧情？你最喜欢哪个角色？我说了神都走的国风山海经，然后妖怪的设定很符合“温度”这个主题

结果就被追问 你觉得神都的剧情怎么体现“温度”的？你觉得人和妖怪有什么不同？你作为创作者应该如果体现人与妖怪的不同？

哇 我一路被追问 内心慌的一匹 慌慌张张地作答

果然卡牌类游戏都逃不过设计 SSR 接下来的面试就是给游戏设定一个新的 SSR 了 我跟小姐姐说需要思考一下 给了三分钟（期间我掉线了 紧张地联网重回会议 实际思考的时间可能没有三分钟）

我设计了一个北欧神话里的人物作为 SSR 然后安排了卡面和技能效果 以及给出了一点剧情方面的走向

然后小姐姐笑了 说这个人物世界观和神都有冲突 反问我应该怎么引入这个新角色？于是又是一堆胡编乱造

然后小姐姐又笑了 说现在不想要我这个背景设定 要在不改变神都原有世界观的前提下引入角色 还有这个角色是如何与主线联系的？奇怪的知识又增加了

问完游戏 小姐姐还问了我自己平时都卡西我有没有自己写东西 接着就被问了作品里的人物 用三句话描述 并且给人物设定台词和动作

大概就是这些了

反问环节 我问了一些家园系统的互动 （完全是一个玩家的心态问的）

关于二面，视频面 5-21



这次效率特别快，14 号面完 19 号就接到电话了，21 号上午 11 点 20 开始，照例 3V1，其余两个闭麦

没想到自己能过，一面的难度已经很可怕了，二面不知道还会如何，所以立马上手在牛客扒面经，和同批的小姐姐交流经验

但是发现牛客二面的面经其实不算多，我也算是全看完了相关的帖子了，大概猜测了一下面试题目进行了前期准备

自己复盘了北欧神话体系、针对一面的 SSR 和剧情设计再给出了两个人物和相关剧情的走向自己设计了一个游戏，从世界观到前期人物设定，到故事走向和后期玩法等，都拟了一个大体的框架

面试的时候，晚了 10 分钟才开始，自我介绍完之后问了我是哪个方向的 数值 系统 文案 面试小哥哥得知我是文案方向之后，直接祭出一个题目让我设计游戏了，完全没有挖我自己的作品和游戏经历

题目就是一句话，无主角无背景，题目设定我听完人都傻了，非常熟悉的同时也显得莫名其妙，给了十分钟思考

但是我不敢让面试官等太久，于是拼命把这个设定往我提前准备好的游戏上靠，临时还改了一些细节，勉强阐述了

小哥哥就针对我游戏里面存在的一些生硬的 BUG 做出了提问 问我要如何修改 还对我给出的人物设定和人物关系做出了质疑 要求再补充小故事

并且还问了我想通过这个剧情向读者、玩家或者观众传达什么 （他听完剧情的时候觉得有点像《夏目》，老实说我自己想完这个游戏之后也觉得很像，但是脑细胞已经不够了）

问题总共就问了三四个 就到反问环节了

觉得自己二面虽然没有一面紧张 说话也没一面磕巴 但是被问的太少了 大概率是对我没兴趣吧

和其他小姐姐交流了一下 二面也不太一样

她们的游戏经历比较丰富，二面时被两个面试官分别提问了游戏经历和个人创作，当然也考察了临时写本子的能力

跟她们的问题一比较 我觉得我凉的概率又 UP 了

哎 总的来说 以上就是我这次的猪厂经历了



猪厂的面试考察了人物、剧情、玩法、逻辑、创意，大大小小的方面都有，非常反套路，非常玄学

更新在这里也是为了感谢之前在牛客上看到的面经 希望能对之后的同学有点帮助吧

同时，也许愿自己能被捞一把，拿到 OC!!!!!! 祈祷!!!!!! 信女愿用 20 斤肉换网易爸爸一个 offer!!!!!!



## 网易互娱系统策划一面+二面

HR 说下周一广州补招的就要发 offer 啦

等 oc 的日子真的是度秒如年呐

祈祷自己下周能顺利拿到互娱游戏策划的 offer!!!!!!!

---

先说下基本情况，楼主本硕都是金数方向的，本来准备了一大堆为什么跨行的问题  
结果

，两次面试都木有问到。

然后因为互娱的数值关卡系统笔试做的一套卷子，也准备了一些关卡和数值的问题  
结果

，也没有问到。

5.14 一面 不到半小时

4.30 笔试，大概过了一周多接到通知一面，视频面两个面试官

楼主在自我介绍中提到现在还在玩的主要是天龙八部，剑与远征和守望，一面的问题基本都是围绕天龙八部的

1. 天龙哪个系统有缺陷
2. 有什么想要添加或者修改的玩法
3. 下一个资料片设计一个主题以及玩法
4. 升级的属性加点中，除了半加点、全加点外，设计一个系统让加点方式更复杂一些
5. 天龙手游玩了吗，为什么没有玩

5.21 二面，四十多分钟

5.19 接到二面通知，还是视频面，这次三个面试官

还是围绕着自我介绍中提到的游戏来的，一位面试官问了剑与远征，另一位问了天龙八部



剑与远征：

1. 先问了我剑与远征的进度，然后让我评价一下剑与远征这个游戏（请天罚和蝴蝶放过我的小亚龙）
2. 问我氪金了没有，有没有计算过限时礼包是不是真的值 700%，还有粉尘和经验的价格知不知道（其实是不是值 700%的问题有看到过相关的讨论，但是自己没有具体计算过数值，648 的限时礼包虽然价格都一样，但价值差很多，性价比差的还是蛮大的，这边面试官问的应该是和本身价格相比，是不是真的超值那么多，不过还真没关注过粉尘什么的单价）
3. 社交系统可以怎么改进
4. 给工会设计一个合作玩法
5. 你的这个玩\*\*\*不会有什么缺陷
6. 比较想要做哪种游戏，端游和手游有偏向性吗

天龙八部：

1. 天龙这个游戏还可以增加什么系统
2. 最初怎么会想到玩天龙这个游戏
3. 想要做哪个策划。楼主回答说系统，刚打算展开一通巴拉巴拉，结果面试官并没有打算问原因的样子 0.0 直接进行到下一个问题了
4. 平常喜欢看什么书（是同一位面试官问的，就归在一起啦）
5. 因为我说喜欢看武侠小说和历史类的书，问我在看武侠小说时候会不会进行拓展阅读

大致上的主问题是这几个，然后还有对我的回答进行深层次追问，互娱对游戏理解考察的还是挺细的。

其实楼主对守望先锋准备了超级多，从英雄设计到改进方法啥的，但是完全木有问到啊后来在群里看到，可能是答守望的太多了，所以面试官已经听腻了。

咋面试的时候这么多玩守望的！明明平常排个位半天都排不到人

偶尔排个输出，好不容易排进去一场，一看掉一个，哦豁，游戏结束

二面的面试官说会在七个工作日出结果，祈祷自己能拿到 OC！！！！！！！！！！

互娱爸爸康康我！！！！



## 网易雷火游戏系统策划面经（已上岸）

刚下飞机隔离中，闲的无聊便想总结一下自己的面试历程，做个记录的同时也想给后来者提供一些经验。

我的面试过程可以说十分的曲折，总共加起来一共有六次面试。原因我会在之后列出来，但具有一定的非典型性，所以请适当参考。由于时间线拖得比较长，具体的回答记不太清了，尽量复盘一下双方的问的问题。

### 0. 前言：

在寒假的时候就着手准备暑假的实习，投出简历跟 HR 交接后答曰现在有点早，遂等暑假快开始时重新跟 HR 联系后参加了笔试，几天后顺利拿到了面试资格。

### 1. 第一次交叉面试：~40 分钟

是一个戴着口罩的老哥，在简单做过自我介绍后直接奔着主题去了。

面试官：

- ①看简历上说你玩刺客信条的时间不短，请简要说明一下刺客信条的任务系统。
- ②主线任务系统回答的差不多了，有没有考虑过 AC 里面的支线任务的设计？有没有优点&不足？
- ③你认为支线任务对沙盒&开放性世界的作用是什么？
- ④你提到了支线任务会提高玩家对地图的探索度，也用塞尔达为例子阐述了地图设计会对玩家有一定的诱导性。能不能给出一些比较有说服力的证据？
- ⑤既然谈到了地图，能不能说说看要开发一个 fps 游戏&地图要有哪些点需要关注？
- ⑥如何让一个 fps 游戏有更大的后续发展空间？（为⑤题的延续）

我：

- ①交叉面试的流程如何避免面试官问到一样的问题？
- ②笔试的分数和排名能否告知？想对自己的成绩有所了解？（分数不是很高，但排名还算可以）
- ③在游戏的理解上是否存在问题？就面试而言是否有改进的地方？

感觉自己第一次面试的时候心态没有调整好，回答的角度大部分是以自己的经历和玩家的体验着手。之后的面试也改进了这些问题。



## 2. 第二次交叉面试：~55 分钟

是一个十分和善的老哥，笑咪咪的找了个会议室跟我聊，大概做了个自我介绍后开始聊天。

面试官：

- ①聊聊魔兽吧，魔兽我巫妖王之后 AFK 了，聊聊现在有什么新的 boss？
- ②你之前是否有 rpg&boss 设计的企划或概念？聊一聊
- ③你就一直分屏好了，看你画 boss 流程图挺好玩的（。。。）
- ④简要说明一下 rpg 里 boss 的大概类型？并设计一些机制类 boss，不限数量，但是从背景风味到技能再到场地设计越详细越好。
- ⑤你认为一个时间和技能过于繁杂的 boss 是利还是弊？请解释。
- ⑥谈谈你对你自己想设计的游戏？什么类型？有没有什么核心机制？
- ⑦很好，但是以一两个小例子说服不了我，请举出更多的辅助机制来衬托你的核心机制。

我：

- ①在游戏的理解上是否存在问题？就面试而言是否有改进的地方？
- ②伙食怎么样？（。。。）

这一次感觉就顺手多了，双方话题聊得也很愉快。boss 设计和游戏机制设计也以引导为主，帮你慢慢理清思路来看你的创造性和临场思辨能力。

## 3. 第一个项目组面试：40 分钟

是一个负责动作类游戏的项目组的老哥，在简单自我介绍之后开始问答。

面试官：

- ①你都玩过什么动作类游戏？（崩了，我动作类游戏玩的太少了）
- ②你是否对动作类游戏感兴趣？你认为动作类游戏的最大难点是什么？（我手残啊。。。打个猛汉王都疯狂猫车）
- ③请简要分析一下吃鸡类游戏的随机性。
- ④简要说明各个吃鸡类游戏（PUBG，APEX，Fortnite）的区别。
- ⑤你觉得为什么国内玩家对 PUBG 更加的上心？
- ⑥请简单说明一下 CSGO 的开箱机制，如何诱导玩家開箱子的？（CSGO 不就是一个開箱子游戏嘛？还能打枪？）



我：

①项目组面试是什么样挑选的？

②在游戏的理解上是否存在问题？就面试而言是否有改进的地方？

这次是真的感觉崩了，动作类游戏项目组会看中动作类游戏的经验，我这方面的相关经验实在太差。（Smash Bro 网络对战五个小时一把都没赢过直接把我心态打崩了。。。）此外在了解到项目组是动作类之后我明显慌张了不少导致跟多问题都没回答道点子上，这也是 HR 给我反馈的一个比较大的问题。

插曲：

在三面之后几天没收到消息，遂问 HR 答曰没通过。便跟 HR 解释说我对动作类游戏不很擅长所以在面试的时候发挥失误，并且奇怪为什么一个动作类项目组会主动来挑我。。。

算是软磨硬泡吧，拿到了第二个项目组的面试资格，是一个 mmorpg 项目组的面试。

4. 第二个项目组第一次面试：~40 分钟

是一个任务线和探索方面的老哥，简单自我介绍后开始聊天

面试官：

①rpg 游戏你都玩过些什么？

②游戏任务的长短会对玩家有什么影响？

③你对手机 rpg 游戏有什么了解么？

④你觉得开放性世界如何指引玩家完成目的？

⑤简要说一下任务有什么类型？

⑥任务与地图之间的联系？

⑦是否对设计宝箱&任务&探索世界设计感兴趣？

⑧以游戏中的天气系统（雷击）为例，请给出几种运用雷击来实现的任务&boss&活动

⑨你对游戏内的 npc 有过关注么？你会关注什么类型的 npc？

⑩如果要设计一个深夜食堂，你认为如何设计会让玩家有沉浸感？

我：

①项目组游戏的世界架构？以什么玩法为主？

②在游戏的理解上是否存在问题？就面试而言是否有改进的地方？





这一次完全就在我的主场了，对于大部分问题都能给出一个相对明确的答案。一切十分顺利。

#### 5. 第二个项目组第二次面试：~50 分钟

在上一次面试后的第二天便接到了面试的邀请，中间隔了只有 24 个小时，非常的迅速，也没有什么准备时间。面试官是一个负责 boss 设计的老哥。简单自我介绍之后开始聊天。

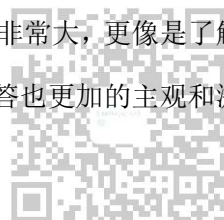
面试官：

- ①魔兽世界你觉得对你印象最深的 boss 是什么？
- ②请简单描述一下这个 boss，然后说明你为什么喜欢？
- ③你对异度之刃 2 的游戏教学流程的看法？（好像有这个？不是很记得了）
- ④你对 boss 设计和游戏设计有没有一定的学习？（自己琢磨不算）
- ⑤请说出 OW 里面如何减少玩家的挫败感？（请把铁拳删了谢谢）
- ⑥以六一儿童节为例，在任何一个游戏中设计一个任务&boss 战作为节日庆典活动，要求全服绝大部分玩家都可以参与，要求贴合节日和游戏设定，要求玩家和玩家之间在游戏内有交流。越详细越好，时间不限。
- ⑦请给出五种玩家可以在宝箱&探索是可以和别的玩家互动的机制
- ⑧看到你做了一个克苏鲁的游戏场景，请简要说明一下克苏鲁文化的核心&为什么受欢迎&你的设计与别的克系游戏有什么不同？

我：

- ①您和上一个面试的老哥所负责的东西的区别？
- ②在游戏的理解上是否存在问题？就面试而言是否有改进的地方？
- ③负责不同板块的小组如何交互？
- ④策划岗位是一个非常繁杂的岗位，之前面试官问我不了解这个岗位我说不是很了解。那您给我说说策划岗往下都有哪些细分呢？如何运作呢？

感觉中规中矩，面试官对于这次面试也没有时间限制。问的类型和广度非常大，更像是了解你这个人擅长什么方面并看看有多擅长。也是正因如此，问的问题和回答也更加的主观和激进一些。



## 6. HR 面试：20 分钟

五面过后当天就拿到了 HR 面试的资格，第二题便开始 HR 面试。

面试官：

- ①着重自我介绍一下自己。
- ②请简单陈述自己的优势是什么。
- ③你在你项目中担当什么位置？
- ④你所遇到过的最印象深刻的一个项目是什么？
- ⑤遇到过什么困难？如何解决的？
- ⑥你在平时游戏中有没有以开发者的角度想问题？
- ⑦是否系统学习过游戏理论？
- ⑧任职时间

我：

- ①异地的住宿条件如何？是否有补偿
- ②工作时间和休息时间？
- ③我想从事这个岗位的目的

HR 面试对于游戏方面考察不多，大部分都是以自身团队位置和处理能力来提问，放松心态照常答就好了。



你终于来了！总算没让我白等啊！

先做个自我介绍吧，我是互联网校招面经。一个只专注高质量互联网初级面试经验分享的公众号，创办者是几个在国内知名互联网公司工作或实习的热爱技术的小伙伴们，其中还有非科班的成功转行 cs 的同学。大家都是从校园学生时代走入到社会，都经历过大学时期里对职业的迷茫，对互联网求职的困惑，看过网上纷纷杂杂的面试题却记住很少，面经收藏很多却来不及整理。

但是！只要你关注我，一切都变得不一样了！



以后我们每天一起精选分享高质量的互联网初级面试经验，直接送递到你的面前。面经一篇一篇单独收藏太多了记不住？没关系，校招季节每月中旬每月月底，互联网校招面经会替大家汇总，总结这个月的面经汇总 pdf 版免费分享给大家。面经不同岗位太杂了怎么办？没关系，每季度互联网校招面经会推出针对具体岗位的面经汇总版本直接领取。不同公司的面试风格不同怎么办？还是没关系，我们还会按照公司对优质面经进行分类整理直接奉送。后面还会计划推出面经年度春招面经汇总版，年度秋招面经汇总版，2020 年度版…总之你想了解的面试经验我这里全都有！！你只需要安心修炼，其他的信息搜集整理工作都交给我。

最后只希望可以真心帮到你，相信优秀的你一定可以脚踩 bat，手摘 ssp！！