

小米游戏面经

一、介绍连接池项目

1. 介绍连接池常用的参数，最大连接数，最小存活数这些意义，为什么要有这些
2. 当链接超过最大连接数怎么处理，等待有空闲连接还是创建一个继续给出，比较两者的优劣
3. 连接池清理链接的逻辑，如何优化的
4. 当连接池中有一些链接不可用了怎么办，如何保证这些连接的可用
5. 当出现下游某个实例挂掉了，连接池应该怎么处理
6. 对比 mysql redis http 连接池的实现

二、介绍负载均衡算法

7. 介绍平滑负载均衡算法，实现
8. 当出现下游出现不可用，负载均衡算法怎么处理

三、介绍聊天室项目

9. 介绍实现原理的，互相通信的逻辑
10. 聊天室服务端如何把消息下发给用户
11. 介绍websocket包的字段
12. 当有用户掉线怎么处理
13. redis的数据结构
14. 各个数据结构的操作(这个忘了，不会...)
15. 各个数据结构的使用场景
16. 如何保证 Redis 的高可用
17. 当有一个key读取的频率非常高怎么办 (这个也是不会)

五、算法相关

18. 介绍快速排序 优先队列的实现 (没有答好)