

记一次面试感想

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1519899841930>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

大部分公司流程是

前台拿一份表先填表。

跟表一起有一份卷子。

表和卷子写完了呢，就交卷。

之后就是等待。

部分公司呢，可能是人力先聊一下基本的，另外一部分公司呢，可能先让技术面聊。

技术聊了呢，要看跟你聊技术的是不是项目负责人或者经理，或者制作人之类，如果没问题了，就会让你回去等通知(3天-1周)，满意的就直接给Offer。

其实技术聊很难聊出体现你能力的地方，大部分只是基本的了解一下，也没见什么试卷会写个让你自发挥的题。

而且大部分，很容易产生文人相轻，要证明对方比自己差，其实吧，没什么好争的，写个代码，不能市场上赚钱就只有先打工，打个工你行就别招人，来来来，你行你都做了吧。

shader不会，不是不会，是我没时间去学，那么多东西，我不是字典，我看得懂，能改，你要给本shaderlab的书我，有什么要实现的，一样抄出来。

一个领域的东西一大堆，哪能面面俱到呢。

说这我懂你不懂，说那你懂我不懂，卷子又不是没做，很少聊到二人技术交集的地方，有什么说的呢。

那些会表达自己能力的人确实是一种能力，我面试习惯被动，完全是个人性格问题，我朋友经常跟我，你要把你做的主动表达出来，让他们看到，不然他们面你，完全由你被动，看不到你的意向和能力，不过老实话，我人确实有点被动癌，更喜欢听别人说。这是缺点，也是缠绕我一辈子的问题。

unity这种商业引擎都很复杂，随便一个小模块都一堆东西的，没法简单的面面俱到，我个人看来解决问题能力可以就行。大部分东西见识过。

你要我吹shader会，那么复杂的实现背后的算法你都了解，你能保证不是网上抄的，那你强，那知乎搞图形学的龚大，自己开发引擎了，一样被别人喷引擎自吹。

代码搞那么多年，只要有格式规范，代码能跑，效率不差，再上传代码负责点，对比一下，其他的就经验问题了，再说人又不是不负责，你试用不舒服一样可以劝退啊。

真的学着了的是懂得越多，就越知道自己的不足，天天要让我自己评价，我拿龚大来对比，我算中上龚大算上上，我不知道行不行，但是你不知道龚大，你会觉得中上是什么，那我也不知道。

再说，面试，术业有专攻的东西，你个能力资源管什么技术问题，说了你懂吗，不是鸡同鸭讲。

再说了，笔试题做了看都没看的，聊也不聊一下，没做对或者不同意见的，大家沟通下，不就可以了互相的认识有什么差异了。

能力表达不出来，别人又不知道挖掘，关键简历里面的信息，都没详细看一次的，我不知道招聘在想什么，好歹面试前给技术部门看一下，要不要约过去见面，别见个人就拉壮丁一样去填招聘的KPI了。

真的浪费我14块钱的地铁费，一个科韵路，这么多公司3月一个劲抓人凑KPI。你们比我还拼，好吧，还是好好睡觉，保住我的狗命要紧，实在不行，回武汉收租得了，妈了个鸡。