|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **本周起止日期** | 2019年7月29日-2019年8月2日 | **报告日期** | 2019年8月2日 |
| **项目及职位** | 《热血三国2》 | **报告人** | 林木锥 |

**一、本周工作情况**

1、本周工作内容

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **任务主题** | **状态说明** | **计划进度** | **完成进度** |
| 王图霸业珍宝供奉和熔炼同步 | 修复了策划测试的问题，调整了界面UI,进行了线上测试版本发布。 | 100% | 100% |
| 新名将录 | 完成了整个模块所需的各个部分内容创建，成功实现了主界面和英雄详情界面的逻辑。完成了相关的数据库表的分析和创建。 | 100% | 48% |

2、本周解决的值得炫耀的点

3、本周出现的问题情况说明

（1）在对NetDataProxy使用pop时，发送数据后将NetData push回去。这个动作会导致NetData为空引起服务器的崩溃，特别是在项目编译中去除了调试信息的生成后，无法获取服务器崩溃时的中断信息。原因是发送指令时，NetData在底层时会自动回收，所以pop出来的NetData只有在不进行发送指令时才需要push回去。

(2)客户端开发时，界面接口ICommonDialog中的onShow方法，在这个方法中进行界面的调整，但是有时会出现界面调整失效的情况。调整实现的表现为:在代码中已确实对界面作了修改，但是界面的显示有时是代码修改的内容，有时又是界面UI编辑器中设置的内容。目前的解决办法是利用自己开发的界面显示接口，绕过onShow时的调用处理。

(3)客户端开发时，对ui控件修改width或height属性失效。表现为:对英雄收集度信息根据滑动条所需要的值设置对应的前景图片的width，会没有效果。后来改为直接算出对应的scale\_x，直接改变ui控件的scale属性，未出现失效情况。

(4)在定义proc时，注意现在ui编辑器上的proc进行添加，从中获取协议码，防止跟他人定义的协议产生冲突。

    4、本周Review代码问题汇总（如果有问题需要列出）

**二、下周工作规划**

1、下周工作计划

（1）继续新名将录的开发。

    2、下周其它安排（如请假等一些安排）  
**三、其它情况**

1.自己的状态总结

2、自己的工作心得体会