

2018.7.4

昨天

- ☒ 主要在处理入职开会，没干什么正事

今天

- ☒ 争取把git上的C++版本代码调通运行
- ☒ 理解着看一下代码逻辑结构
- ☒ 好好看下信息熵

2018.7.5

昨天

- ☒ 又看了理解一遍算法
- ☒ 装了vs2017，摸索着使用
- ☒ 解决了开源代码报错，但运行崩溃
- ☒ 单步调试怀疑指针访问有问题，还没解决

今天

- ☒ 把wfc的论文过一遍
- ☒ 重点：看代码，把代码调通！！

2018.7.6

昨天

- ☒ 把2d重叠模型调通，根据样例得到一些成果
- ☒ 子解子算法里的一些参数

今天

- ☐ 去看下3d模型，实现一下他的效果
- ☒ 看算法代码

2018.7.9

上周

- ☒ 预研项目需求
- ☒ 调试三维图块算法程序
- ☒ 理解程序结构和逻辑

本周

- ☐ 学习DXUT框架

- ☐ 在DXUT里写一个简单的UI
- ☐ 加强算法细节理解，为三维实现做准备

2018.7.10

昨天

- ☒ 为接下来学习和任务规划
- ☒ 研究DXUT，查找资料
- ☒ 调试教程程序，在老师帮助下跑通了程序

今天

- ☒ 继续学习DXUT，了解里面函数接口的调用
- ☒ 抓紧时间!!!!

7.9-7.13	用DXUT完成UI部分
7.16-7.20	将算法移入框架，完成预期效果
7.23-7.27	弹性时间， 若未完成上述计划则继续执行，保证本周内完成； 完成则调试优化效果，然后研究三维实现；

2018.7.11

昨天

- ☒ 阅读DXUT教程文档，尝试调用内部函数
- ☒ 修改已有代码，观察修改后的效果

今天

- ☒ 设计UI结构布局
- ☒ 尝试编写代码，实现所需UI结构

2018.7.12

昨天

- ☒ 研究DXUT的GUI部分
- ☒ 完成初步布局

今天

- ☒ 继续研究代码
- ☒ 尝试在框架内渲染一个三维图形

2018.7.13

昨天

- ☒ 尝试在dxut中渲染三维图形并带上UI
- ☒ 在过程中遇到BUG进行分析修改代码

今天

- ☐ 修改好bug，继续完成昨日工作

2018.7.14

昨天

- ☒ 对目标要求进行修改，先舍弃ui，完成二维算法的实现

今天

- ☐ 实现二维算法中
- ☒ 对项目做一个git的版本控制，上传至公司的gitlab

2018.7.9-2018.7.14

上周

- ☒ 研究学习DXUT教程代码，学习一个模型在框架中的渲染过程和各函数的调用结构
- ☒ 学习框架中GUI的使用，编写简单的UI控件
- ☒ 在DXUT中渲染一个三维平面，为下一步三维平面的WFC算法实现做基础
- ☒ 对项目做一个git的版本控制，上传至公司的gitlab

这周

- ☐ 实现二维平面中的WFC算法实现【重点】
- ☐ 有空余时间则研究三维实现
- ☐ 继续学习研究wfc

2018.7.17

昨天

- ☒ 在框架中写入函数，按下F1即可开始执行wfc算法，把结果写入result文件夹
- ☒ debug

今天

- ☒ 把结果渲染到可视化界面上

2018.7.18

昨天

- ☒ 做了个非常简单的可视化过程
- ☒ 调整了代码结构，调试程序

今天

- ☐ 继续看wfc代码，尝试做一些修改
- ☐ 新目标：可以显示算法计算网格过程
- ☐ 更进一步：在提供几块位图的输入，最后形成一个符合约束的输出

2018.7.19

昨天

- ☒ 之前一直把算法当黑盒使用，这次仔细看了下代码。
- ☒ <https://adamsmith.as/papers/wfc-is-constraint-solving-in-the-wild.pdf>阅读了paper。（感觉这论文写的多余东西有点多，当然还是有点干货的）

今天

- ☐ 由于github上的c++算法代码是没有tilemap模块的，所以打算以算法原作者的C#代码为参考去自己写一个c++版本的tilemap。毕竟感觉这个在游戏中的实用性高的多。
- ☐ 这是之后几天的任务，应该不会拖很久~
- ☐ 预期如下：



2018.7.20

昨天

- ☒ 完成tilemap的c++版本

今天

- ☒ 继续昨天任务

2018.7.24

昨天

- ☒ 完成tilemap的约束生成
- ☒ 添加代码过程中还是遇到了一些问题，有点出入和bug，今天一定要解决

今天

- ☒ 完成昨日份任务

2018.7.25

昨天

- ☒ 完成tilemap约束生成（未完成建议：配置文件、添加高亮）
- ☒ 查阅3d模型相关资料，了解obj，mtl等三维模型文件相关结构和读取
- ☒ 借鉴别人的约束合成方法，阅读代码

今天

- ☐ 未来几天的计划是先搞出少数约束条件并且高度为1的单层结构

2018.7.26

昨天

- ☒ 建立新的版本控制
- ☒ 完成模型格式转换
- ☐ 计划用两块素材（直线和转角），在少数约束情况下的跑道三维实现（未完成）

今天

- ☐ 继续上述第三条任务

2018.7.27

昨天

- ☒ 调整修改子模型部分属性
- ☒ 改写wave文件（三维→三维）
- ☐ 改写wfc一般算法（二维→三维） 未完成

今天

- ☐ 今天把wfc一般算法的三维版改写完成
- ☐ 下周把上层tilemap完成，调试成功（估计会出现一堆bug...重点）

2018.7.30

- ☐ 完成wfc文件的编写
- ☐ 修改propagator和wave的代码

2018.7.31

昨天

- ☒ 完成genericWFC
- ☒ 编写加入子direction文件
- ☒ 修改wave和propagator文件

今天

- ☐ 在一般的wfc基础上添加tilesmap模块
- ☐ 以此再对其他文件进行修改

2018.8.1

昨天

- ☐ 编写tilesmap文件
- ☒ 修改wave和propagator

今天

- ☐ 继续完成tilesmap
- ☐ 在main中加入接口

2018.8.2

昨天

☒ 完成tiledmap部分

☒ 修改子部分函数

今天

☐ 完成昨天留余问题

☐ 开始调试程序，跑通程序并达到预期效果

2018.8.3

昨天

☐ 学习网上的demo

☐ 修改自己的代码

今天

☐ 加入xml读取和obj文件读取

☐ 继续调试自己的代码

2018.8.7

昨天

☐ 思路有点混乱，重新理了一遍所有实现流程

☐ 完成xml和obj的存读

☐ 接下来的主要任务是tiledmap中对模型的矩阵变换

今天

☐ 重点：完成模型的矩阵变换

2018.8.8

昨天

☐ 按自己思路写完了代码

今天

☐ 因为代码跑不通，看看哪些细节有问题，有没有漏掉了什么关键信息

☐ 剩下的主要任务就是调试代码，检查是不是还存在某些方面的逻辑问题

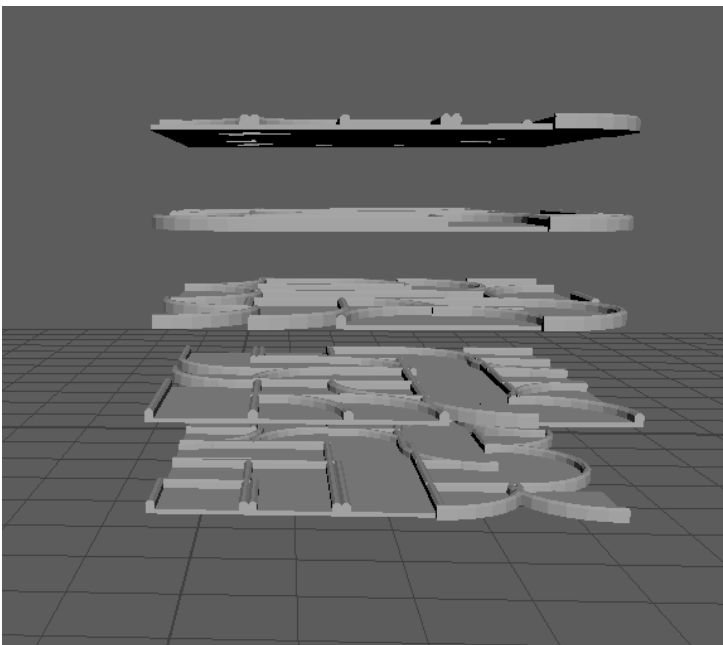
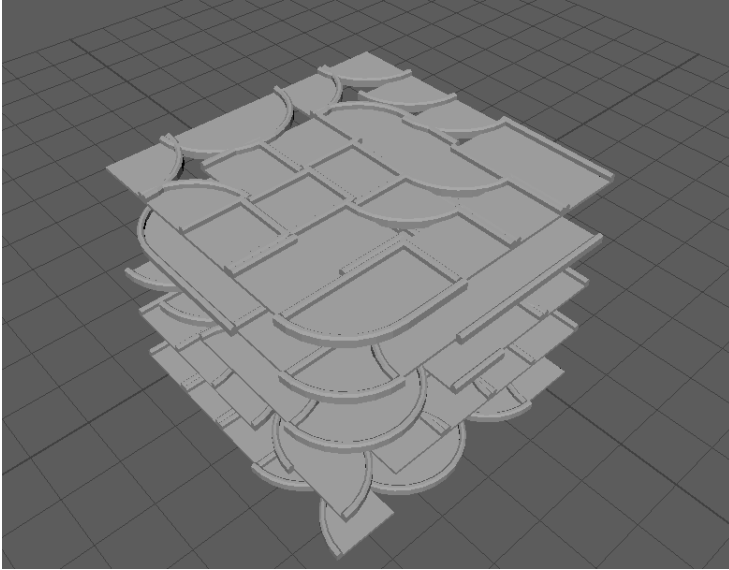
2018.8.9

昨天

☐ 经过一天终于把代码调通运行，但是效果不理想，约束条件紊乱

☐

计划这是一个5*5*5的模型，每一层两个tile模块（直线和转角），每一层都是一个道路模型



今天

☐ 调整约束条件，看下问题到底出在哪里

2018.8.10

昨天

☐ 调整约束条件代码
☐ 编写模型的约束条件配置文件xml

今天

☐ 继续调整约束部分代码
☐ 多加一些tile的类型

2018.8.14

昨天

- ☐ 修复了瓷砖在没有约束条件下也能生成结果的bug
- ☐ 找了一下素材，自己切分了一下所需模块

今天

- ☐ 继续捣鼓下模型素材
- ☐ 把素材放进代码运行，得到效果

2018.8.15

昨天

- ☐ 捣鼓了很久的模型，结果发现如果素材uv很多的话根本算不出来....
- ☐ 暂时先放弃复杂模型，还是用简单的道路模型，打算做一个有跃层的道路模型

今天

- ☐ 写好我需要效果的约束条件
- ☐ 试着去做下过程效果

2018.8.16

昨天

- ☐ 写了一份六个方向的约束，结果不成功，今天继续找原因
- ☐ 做了一下执行过程效果

今天

- ☐ 还是约束的问题，继续找解决方案

2018.8.17

昨天

- ☐ 和老师沟通一下，的确现在形成的东西没有一个具体的形状
- ☐ 又去翻了网上的视频论文github，仔细分析一下，觉得底层的算法部分写的是没问题的，就是上层的约束可能给的的确有很大问题

今天

- ☐ 想了一下，觉得还是想去做之前的建筑物效果
- ☐ 找到一份js代码，研究一下别人约束是怎么给的，为什么我的不行

2018.8.21

昨天

- ☐ 给模块添加了属性标签高度，给约束条件添加了竖直或者水平的标签
- ☐ 又写了一份data的xml文件

今天

- ☐ 继续根据需求调整约束和最后效果，今明一定要出效果
- ☐ 希望能顺利~