**实习工作周记**

**工作时间段：第6周**

|  |  |
| --- | --- |
| **本周计划**  **及**  **执行情况** | 1. 骨骼动画模块整理：完成 2. 项目自定义剔除系统PVS整理：完成 3. 项目自定义溶解系统整理：完成 4. 项目检查工具重构：完成   本周计划完成度：100％ |
| **实际工作**  **情况说明** | 1. 针对本周计划1，完成了模块代码提取，Demo实现 2. 针对本周计划1，完成了模块代码学习，模块说明文档重构 3. 针对本周计划2，完成了PVS系统的学习，理解PVS的整体原理，同时利用单例模式实现PVS模型，整理了说明文档 4. 针对本周计划3，完成了对项目溶解系统的学习整理，并创建了Demo，主要学习了溶解Shader的使用和编写方式 5. 针对本周计划4，完成了在Go语言和C#语言的环境下，对系统检查工具导入文件模块的重构，实现可以从命令行和文件中读取文件路径的功能 |
| **存在问题** | 对目前尚未解决的问题进行说明，包括问题发现的场境、问题描述、解决问题的尝试情况、是否本周发现的新问题等。   1. 问题1：内网虚拟机无法与本机系统进行文件交互。解决方案：添加vmachine tools模块，解决。； 2. 问题2：Unity打包过程中Gradle模块失败，无法使用。解决方案：通过查找文献，我发现Gradle模块打包游戏只是添加了android studio工程，与另外一种打包方式internal（直接打包，不生成其他工程），所以更换打包方式，变为Internal。 3. 问题3：外部android设备无法在PC测试机上获得。通过代码设置接口的模式，将该android设备链接到测试终端上及逆行测试。 |
| **下周计划** | 列出下周主要工作内容，包括对解决存在问题的工作安排。   1. 动态测试工具对接 |