**实习工作周记**

**工作时间段：第15周**

|  |  |
| --- | --- |
| **本周计划**  **及**  **执行情况** | 1. Unity Texture对象属性批处理程序：完成 2. Unity Engine Analyzer编写：完成   完成度：100% |
| **实际工作**  **情况说明** | 1. 针对本周计划1， 由于部门支持的项目需要这样的工具，所以在Unity的脚本开发中增加了这样的功能，实现对Unity Texture的Importing Setting进行设置，使得ios版本的情况下Texture的属性跟路径形成映射；android与ios版本的属性相同。 2. 针对本周计划2：因为支持球球项目组，球球项目组需要我们部门的UEA工具，该工具基于roslyn和SV工具，这两个工具会对VS代码进行语法树分析，生成Node 和 Symbol。首先我学习了这两个工具的使用，获得了我们要分析的语法树。 3. 针对本周计划2：在第二点的基础上，开始开发四种对代码的检测和判断。第一种，判断Unity的Start和Awake函数的总行数是否越界，同时检测其中是否用循环。第二种，判断代码中是否有被禁止使用的函数。第三种，判断代码中是否有被禁止使用string常量的函数。第四种，为工程添加配置文件，同时增加白名单功能。 |
| **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：主要问题出现在获得untiy预设的参数和将要设定的参数。同时还要解决文件路径匹配的问题。 2. 问题2：首先解决项目从vs2015到vs2017工程的升级。测试2017项目是否可行。从中遇到多个项目检测混乱的问题，通过删除指定目录下的dll文件，进行解决。 |
| **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. 学习FastBuild，实现Demo |