**实习工作周记**

**工作时间段：第4周**

|  |  |
| --- | --- |
| **本周计划**  **及**  **执行情况** | （从第2周开始，复制上周周记中的“下周计划”）   1. 做上周性能测试外转内：完成 2. 骨骼动画插件整理：延期 3. 高精度贴图在VS、PS模式下渲染性能测试：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，完成了将性能测试集成攻击从外网转入公司内网。分为三步骤：1.在内网构建虚拟机。2.在虚拟机中搭建Server端环境。3.在内网配置python环境。4.在内网搭建android studio环境。5.内网unity添加和配置性能测试工具代码； 2. 阅读公司内部骨骼动画模块。 3. 针对本周计划3，完成Unity内测试工程设计，3dmax测试模型生成，模型为茶壶模型，一个模型50000个顶点，10个uv采样点。在测试工程中设置20个模型，共1M个顶点，同时设置采样次数分别为9次和17次。 |
| **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. 骨骼动画模块继续整理 |