# QG工作室暑期实习生两日结

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名： 黄奕威 | 组别：前端 | 年级： 19级 | 日期： 2020年8月13日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 8.12~8.13两日结 | |
| 生活小记 | 广东打辽宁第一战，虽然阿联没有得太多的分，仅仅得了两分，但他的正负值是全场最高的+21，在球队防守端的作用远远大于进攻，进攻对广东队来说并不是问题；反观辽宁队，锋线被威姆斯完爆，大韩被苏伟，曾繁日，易建联轮流消耗，打不出像打周琦一样的数据，向他致敬；  图形组的技术交流会干活太多了，涉及到许多高等数学、概率论等知识，听了开头后，后面基本没怎么听懂，光看图了，对图形组的小伙伴深深敬佩；  失眠真是痛苦，温水煮青蛙，一点一点地折磨，浑身不自在，第二天还得硬着头皮起床，好气哦；  班委换届，很幸运能够继续在岗位上，下个学期一定要更加努力； |
| 学习  开发  比赛  概要 | 完成页面骨架的搭建；  添加鹰眼地图控件；  学习了高德地图减少地图渲染时间的方法；  实现分层渲染热力图；  完成了页面交互动画和事件  实现了假数据动态浏览  实现地图模式切换功能  与数据挖掘组和后台组重新商量需求情况模块参数，修改接口  实现历史路径可视化  发现位置偏移bug，反馈给后台进行坐标转换  对热力图数据进行限制，优化渲染效果；  完成车流量模块和需求情况模块UI搭建； |
| 感想收获 | 设计师的稿子终于出来了，我们也迫不及待地开工，由于在高德地图原生的地图上渲染的效果不明显，不够直观，经商量后决定采用黑色底图的地图，于是设计组并重新设计了两种模式，白昼和深色模式；  在渲染热力图和需求图的时候，无意中发现坐标点和地图不重合，出现整个渲染层偏移的情况，百度后发现GPS原来有各自的标准，与数据挖掘组交流后，决定将后台数据重新转换成国内标准后再重新渲染，最后解决了偏移问题；  尝试进行分层渲染页面的过程中，遇到页面卡顿问题，原因是多层图层的叠加，使得渲染压力过大，因此尝试将上一层与下一层的数据进行合并后再渲染；  与后台组尝试了1w,10w,20w,50w的数据量渲染，发现10w的渲染效果不错，且下载的速度也快，比较符合实际场景，使得用户的体验更加流畅； |
| 存在问题  （备注） |  |