# QG工作室训练营周记

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名：蔡炫晖 | 组别：手游组 | 年级：大一 | 周次： 第四周 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **生活随记** | 一,这一星期身为班长承担了联谊的策划,交流等事情,且在周日将进行踩点.  二,本周星期五参加乡会的换届,竞选了乡会会长一职位,不管能不能选上,我已经在这次竞选过程中学会了很多东西了. |
| **学习**  **开发**  **情况** | 一,这周前期还是在做用easy X实现的游戏,包括有:游戏界面,背景音乐,鼠标操作,键盘操作,地图上的物品,随机遇到怪物且载入战斗场景,释放技能等,虽说做出来的作业比较简单,但是还是学会了许多东西了,对以后开发游戏也是有很大帮助的,简答来说就是不会像以前一样对开发游戏一点都不了解吧.  二,手写排序方法,遇到了最多的问题是Stack overflow这一问题,在同学的帮助下学会用一个deep变量来查看每次递归的深度,这也是很好的方法吧.另外与之前学的系统自带排序函数qsort做比较,看到了差距,并了解原因明白快排并不是在任何情况下都是最快的,所以系统自带函数会考虑到那些特殊的情况,所以我觉得qsort不能叫系统自带的快排函数,而是系统自带的排序函数.另外看到了归并排序有时候时间比快排快,了解后才知道这两个的时间复杂度都是O(nlgn),所以为什么归并就一定就比快排慢呢,我觉得师兄让我们手写排序代码让我们更好的去了解各种排序的原理.  三, 学习使用git,这次的作业觉得就是记点东西照打,感觉没有很大难度,但是让我们知道有git这样一个便利强大的东西存在,且让我们着手简答的去使用它. |
| **一周总结** | 这一周简答来说学会制作游戏的一些东西例如背景音乐,游戏界面,鼠标操作等等,还有各种排序的原理以及关于栈溢出的几种可能的解决办法,例如手动开栈,或者把debug模式换成release模式也许也能解决问题.还有简答的Git. |
| **存在问题**  **未来规划** | 对于算法的优化能力有待提高,解决问题的速度,思维也有待加强.例如这次写的快排效率很低,照着原理来但是却没有达到快排应有的效果. |
| **导师评价** |  |