* 本周计划（9.18——9.24）
* 熟悉git、vim，vim-rails以及byobu多窗口。
* 熟悉unity基本操作。
* 学习ruby语言

周一（9.19）

早：

1. 看unity 入门
2. 熟悉vim操作
3. 安装slack、kanbar等工作软件。熟悉dahema工作目录

午：

1. 看unity 视频教程

周二（9.20）

早：

1. 看unity视频

午：

1. 看unity 案例
2. 咨询蓝牙模块与小车对接

周三

1. 看完星际游戏
2. 配置翻墙
3. Git使用尝试

周四

1. 配置好环境

周五：

1. 界面大小，视角等配置好
2. 清楚调用框架

本周计划（9月26-9月30）

游戏模块蓝牙联通，熟悉unity 3d.

周一：

1. 讨论游戏接下来思路，明确要做的事。
2. 找时间熟悉git.

午：

1. 熟悉unity与android的交互，然后明确调试蓝牙思路，调通蓝牙

周二：

Unity与android交互已经可以实现，打包出来的android包也可以实现开启蓝牙和蓝牙连接等。

待办任务：

1. 调试界面的按钮与小车动作的联通情况，目前主要测试动作、速度、时间的控制，后续等协议定义好才能实现灯光、声音等控制。

周三:

1. 捋清楚目前unity3d的游戏框架
2. 试着实现运动模块

周四

1. 弄清楚游戏的代码框架
2. 学习好git的操作

周五

1. 提交代码多提交了buttonController组件。需更正。
2. 弄清楚长按的逻辑。梳理框架。

本周任务（10.8~10.14）

1. 调试智能坦克功能，熟悉框架。
2. 熟悉git、vim操作，抽空学习rubi语言。

周六：

1. 完成长按、组合按键等功能。
2. 了解unity 中加调试宏。

晚：

1. 上传长按部分代码。
2. 思考组合键的实现

存在问题：

1. 通过log确认unity端长按指令可以实现(已确认)
2. 确定指令发送间隔时间（已确认）

* “长按”问题的解决

1. 长按持续运动的实现：之前出现长按断断续续的问题，源于每个动作的运动时间（200ms）太短，虽然发送指令的时间为100ms,但是有可能传输过程中出现延误，导致连续的指令执行起来并不连续。

解决方案是让每个动作的运动时间长一些（2s），然后持续发送指令的间隔依然为100ms。经测试不再出现断断续续的问题。

1. 长按放开后运动停止的实现：通过BtnExit函数来实现，出现的问题是虽然放开按钮一定会调用到该函数，然后通过该函数向小车发送停止指令（速度限定为0），但是小车也是可能指令传输过程中的问题导致单发一条停止指令很多时候不会实现的情况。

解决方案是使用计时器函数invoke，每隔0.1s发送一条停止指令，发送5~6条。

* “长按”或“长按后放开”出现指令不连续的原因：

根源在于安卓系统处理两条相隔很近的蓝牙指令时会忽略后面那条。针对这一情况，如果两条蓝牙指令间隔时间较短，需要使用队列发送。（这个需要学习）

待完成任务：

1. 组合按键的实现
2. 目前遗留的两个问题：
3. 按钮平滑时，从上一个按钮平滑到下一个按钮时的切换过程延迟过长。（很可能时安卓不能处理两条间隔较短的蓝牙指令）
4. 使用队列处理蓝牙丢包问题。
5. 考虑长按以及按钮切换的逻辑是否有更优的策略。

周日：

1. 解决安卓两条蓝牙指令间隔较短时造成丢包的问题。
2. 梳理框架，线程设计，弄明白线程、协程