

40 课程总结与回顾

更新时间：2020-08-28 09:53:00



“ 天才就是这样，终身努力，便成天才。——门捷列夫 ”

你好，我是彤哥。

不知不觉，整个专栏到这里就结束了，感谢大家对课程的认可和支持！

为什么我要写这篇专栏呢？

其实，在写这篇专栏之初，我也是有调研过市面上关于 **Netty** 的专栏的，我发现它们都不够全面，要么就是泛泛而谈，很多知识点没有深入到原理源码级别，要么就是不够实战，用聊天 **IM** 作为案例的最多，甚至还有一些错误，比如对象池和内存池傻傻分不清，所以，我决定写这篇专栏，我想深入到源码级别，把 **Netty** 彻底剖析清楚，展现给你。

为什么我有自信可以写好这篇专栏呢？

我的公众号叫做“彤哥读源码”，你也可以看到，我对源码的研究很深入，特别是 **JDK** 的源码，很多细节的东西我都有研究，像 **CAS**、**CPU** 缓存行、伪共享、弱引用、**Unsafe** 这些非常底层的东西，在我的公众号都有讲过。而且，我以前还做过游戏，对 **Netty** 的源码也看过不少，说白了，底层的东西看来看去就这些，掌握了这些底层的东西，看源码才能更加事半功倍。所以，我有信心写好这篇专栏，我想把这些底层的东西分享给你。

为什么我要选择游戏作为实战项目呢？

我的想法是，我肯定不能跟市面上的大部分专栏一样，浅尝辄止，我要写就要把整个软件的开发周期写出来，并通过不断的迭代不断地优化，达到上线标准。而且，游戏是大部分同学没有接触过的东西，使用游戏作为实战项目也是为了增加同学的兴趣、加强吸引力。

我的小感悟

说句心里话，我都不知道自己是怎么坚持下来的。为了写这个专栏，我过年没有回家，节假日基本无休，再加上疫情的原因，公司的人员一直得不到补充，虽然是远程办公，但是事情只多不少，而且，公司的事情比较杂，每天晚上脑袋都是嗡嗡的。

为了让自己更专注，我也改变自己的作息時間，设置了早上 5 点和 5 点半的两个闹钟，晚上早点睡觉，用早起倒逼早睡，这样，我每天早上可以写到 9 点左右，大概 3 到 4 小时的样子，而且，这段时间不会有人来干扰，非常安静，非常好。好了，吐槽到此结束：-)

就希望这个专栏对大家学习 netty 有一定的帮助，这样有什么我们的努力和时间都是值得的，都会有自己的收获。

最后，我想说，这里只是个起点，路还很长。青山不改，绿水长流，我们江湖再见。

}