

Winter 3 Weeks Holidays: Basic Plan + Tracking

deepwaterooo

January 19, 2024

Contents

1 Basic Plan: 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】	1
1.1 【夏天两三个项目:】	1
1.2 【Mac-M1-M2 项目环境配置:】 主要是 C# 游戏框架相关的项目、配置需求	1
1.3 【实现几个小项目:】 推 deepwateroooMe-github 上面去	2
1.3.1 C# 游戏项目: 可能找 github 上的幼稚项目，改成亲爱的表哥的活宝妹，希望的样子!!	2
1.3.2 安卓项目: 就需要亲爱的表哥的活宝妹，自己设计、实现，难度上应该到中高层次，才可以。	2
1.4 【google-play 上，希望尽快上 1 个小游戏，走一遍流程:】	4
1.5 【Unity 里的学习，确定一个方向:】 【接下来的感兴趣的领域，确定一两个、几个方向】	4
1.6 【被广泛接纳、使用的、第三方库，的学习:】 需要涉及、遍布一定程度上的广度，扩充知识面。	4
1.7 【游戏: 苹果端，打包、构建流程，熟悉掌握:】	5
1.8 【Emacs org-mode IEEE article automate configurations:】	5
1.9 【Linux ARM 最后一个实现项目】	5
1.10 【emacs-pyim-librime:】 【TODO:】	5
1.11 【emacs skim legend bug】: 【状态:【BUG:】不再存在了!!】	6
1.12 【emacs-csharp-mode】: 【状态: 完成】	6
2 Weeks Updates + Recordings/Trackings	7
2.1 【12/18: Monday:】	7
2.1.1 Mac-M1-M2 游戏项目的 【构建环境配置】	8
2.1.2 ET 框架: 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】	8
2.1.3 安卓: 内存管理相关，阅读	8
2.2 【12/19: Tuesday:】	8
2.3 【12/20: Wednesday:】	9
2.4 【12/21: Thursday:】	9
2.5 【12/22: Friday:】	10
2.6 【12/23: Saturday:】	11
2.7 【12/24: Sunday:】	12
2.8 【12/25: Monday:】	12
2.9 【12/26: Tuesday:】	13
2.10 【12/27: Wednesday:】 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】	13
2.11 【12/29: Friday:】 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】	14

2.12 【1/19: Friday】	14
3 A Joke of the Fall Semester: Big Advertisement for Advisor.!!!	15
3.1 【Background】: ever introduced or misleading on propose ?	15
3.2 【Lack of research progress】 vs 【Lack of any guidance, nor monitoring from department】	15
3.3 【Noncompliance】 : from all parties – Student, Advisor, Department...!!	15
3.4 【Poor interpersonal skills & TA performance】 vs 【Poor advisor's personality & Poor Department Administration】	16
3.4.1 Advisor:	16
3.4.2 Department:	16
4 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹，就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】	16
5	16

1 Basic Plan: 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

- 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

1.1 【夏天两三个项目:】

- 项目暂停、时间再过四个月，亲爱的表哥的活宝妹，明天再看，能否无师自通、自己开各种窍窍呢?!! 明天再看暂停了四个月的夏天两三个项目，亲爱的表哥的活宝妹，会否如先前算法般、再次体会、项目上的成长进步？
 - 时间转得很快，转眼四个月眨眼就过去了，亲爱的表哥的活宝妹，夏天的两三个项目，就因为亲爱的表哥的活宝妹先前完全不懂的 linux 操作系统，被放去休息四个月。
 - 不是亲爱的表哥的活宝妹，挫败，只是先前完全不会操作系统的亲爱的表哥的活宝妹，没能挤出时间精力去弄。
 - 亲爱的表哥的活宝妹，自两年前的 8 月，开始真正从头、从第一个题目写算法，那个时候，实在是傻傻不知道怎么想题目；可是半年、大半年后，亲爱的表哥的活宝妹，只要休息好，只要能够自己把思路想明白，亲爱的表哥的活宝妹，就是有绝对的自信，一定可以修改掉过程中边边角角的小错误与偏差，把题目完全解出来、通过所有测试。亲爱的表哥的活宝妹，自己，从算法的练习里，建立过编程与解题的极彻底、让亲爱的表哥的活宝妹自己动容的自信。亲爱的表哥的活宝妹，觉得，时间是太神奇的催化剂，亲爱的表哥的活宝妹也女大十八变，亲爱的表哥的活宝妹的算法，原来也可以、也会无师自通!!
 - 时间转得很快，转眼四个月眨眼就过去了，亲爱的表哥的活宝妹，夏天的两三个项目，暂停四个月，亲爱的表哥的活宝妹，现在要继续弄它们前的第一想法，这三个周一定会再回去看，写得完善些。动手前、下口前，这一次，亲爱的表哥的活宝妹，先想，是否会体会如先前、去年工作后体会过的，亲爱的表哥的活宝妹，又女大十八变般，又无师自通了呢？接下来几天检测一下!!

1.2 【Mac-M1-M2 项目环境配置:】主要是 C# 游戏框架相关的项目、配置需求

- 亲爱的表哥的活宝妹的 M2, 上半年还没能真正适应, 各种项目的运行, 基本仍然是在破烂快死掉的 Windows 10 系统上。
- 主要原因也是: 中文社区用苹果的人少, 中文社区的必要科普、普及不够。英文社区, 在亲爱的表哥的活宝妹这里, 可能, 还存在一定程度上的语言障碍、与消化理解困难。
- 那个时候, 亲爱的表哥的活宝妹, 不懂得、不知道、该怎么配置必要的项目环境。
- 现在, 买电脑快 1 年了 (10 个月), 亲爱的表哥的活宝妹, 觉得, 现在, 接下来三个周, 应该是时候, 广泛搜索, 为亲爱的表哥的活宝妹自己科普、学习与深入, Mac-M1-M2 里, 亲爱的表哥的活宝妹所需要的、必要的项目运行环境配置。
- 若能够把 Rime M1M2 环境下的输入法, 自己编译安装进电脑, 也算是, 一个大进步。先前, 亲爱的表哥的活宝妹, 连 emacs-pyim-librime 动态库都建不出来。。。

1.3 【实现几个小项目:】推 deepwateroooMe-github 上面去

- 去年离职前, 亲爱的表哥的活宝妹的 deepwaterooo-github 帐户, 被他们锁死弄没了。亲爱的表哥的活宝妹, 不得不重建一个 deepwateroooMe-github 帐户, 可是仓库少了太多。亲爱的表哥的活宝妹先前的 deepwaterooo-github 帐户, 纪录着亲爱的表哥的活宝妹专业成长足迹的、几乎所有仓库, 都不见了。极其可惜。
- 亲爱的表哥的活宝妹, 上个周, 因为代课老师要求, 打算 fork-xv6-public 时, 发现无法顺利登录 deepwateroooMe-github 帐户。担心过, 不过还好, 今天看它还是活的!
- 亲爱的表哥的活宝妹, 觉得上面的项目太少了, 50 个仓库, 还有很多是 fork 他人的。觉得只看相对复杂一点儿的大型游戏框架, 就显得自己设计与实现的项目太少, 而真正的基本功训练也不可少。想要再添加、调序与实现几个项目, 推上去。现在只是不清楚, 是实现 (哪怕是修改他人的原始 naive 版本项目) C# 游戏项目, 还是设计实现几个安卓项目? 想想, 希望这三个周添加几个。

1.3.1 C# 游戏项目: 可能找 github 上的幼稚项目, 改成亲爱的表哥的活宝妹, 希望的样子!!

1.3.2 安卓项目: 就需要亲爱的表哥的活宝妹, 自己设计、实现, 难度上应该到中高层次, 才可以。

- 当学习、补习了先前欠缺的【Linux 操作系统】相关的, 大型安卓项目, 涉多进程、多进程跨进程通信 IPC 等、多分布、相对独立的功能模块的设计、实现、与【冷温热启动、加载延迟等】性能优化, 就成为亲爱的表哥的活宝妹现在, 可以理解、消化, 和进阶的练手重点。先前只是被暴露、和接触到过这些术语, 现在应该是真正深入弄明白的时候, 甚至实现练手一下。
 - 先前接触过【多进程应用】可能会涉及的、因多进程而引入的各种问题 (甚至静态成员变量的值、单例模式不再单例?, 因为是多进程跨进程应用, 而变得不固定?!)。但是如果能够真正设计, 实现、或是改装一个它人的极初版本, 体会收获会很多!
 - 【多进程应用】可能会涉及的、因多进程而引入的各种问题: 原理基本都懂。【因为 WebView 可能会引起的内存泄露问题, 为 WebView 开启独立的进程, 最好是能够自己写一个, 或者至少自己找个实际可运行的例子, 理解得再透彻一点儿】。本质就是, 纸上谈兵终觉浅, 要自己实现、运行一遍加深印象与理解。
 - 这里, 去年秋天, 就是 Unity 游戏里, 想接弄个自己的安卓 SDK 时, 出现过的【从 Unity 游戏中退出到 Android 页面时发生了崩溃?】这个的原理, 与修正, 现在再看, 应该是小菜一碟了吧?! 感觉, 去年秋天, 亲爱的表哥的活宝妹折腾这个的时候, 遇见的应该是这个性质的问题。

- * Unity 退出游戏后会结束当前运行的进程 **【这个的原理，还需要自己再去找、理解明白透彻】**，所以退出后由于进程被杀导致崩溃。
- * 解决方案：将 `com.unity3d.player.UnityPlayerActivity` 设置为单独一个进程，在清单中添加 `android:process=":gameProcess"`，例如：

<activity

```
android:name="com.unity3d.player.UnityPlayerActivity"
android:configChanges="mcc|mnc|locale|touchscreen|keyboard|keyboardHidden|navigation|orientation|screenLayout|uiMode"
android:exported="true"
android:hardwareAccelerated="false"
android:launchMode="singleTask"
android:resizeableActivity="false"
android:process=":gameProcess"
```



//...

- 注意：新进程与默认进程之间的数据是默认分隔的，如果想通信的话需要使用进程之间通信。**【当时的项目，还没有涉及、自己还不曾深入到这个细节，可以试实现一下】**
- **【现在，亲爱的表哥的活宝妹，想一个问题】**：为什么自亲爱的表哥的活宝妹的妈妈离开，自亲爱的表哥的活宝妹被爸妈知会并**【室上性心动过速】**之后，极度失眠、整夜整夜不能入睡，算是最终终结调整过来了；可是，亲爱的表哥的活宝妹白天就感觉昏昏欲睡、睡意绵绵无绝期？**【亲爱的表哥的活宝妹，需要努力加强体育锻炼，尽快改善体质与睡眠，亲爱的表哥的活宝妹，也需要白天学习的时间里，投入更多、钻注的 dedicated 学习时间，比如实质性的、实现某些项目，或是写作业、或是保障程序运行起来的、能够打破亲爱的表哥的活宝妹自己白天（休眠长眠）状态的学习与实现。】****【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
 - **【安卓内存泄露，透彻理解】**顺手牵羊：现在再看这些很简单。可以总结，**【安卓中，所有、可能会造成内存泄露的、使用场景】 + 透彻理解【每种、可能造成内存泄露的原因与原理】**。把先前的笔记**【memorySum.org-memoryUtil.org】**相关部分，再整理一下。
 - 一般情况下，在应用中只要使用一次 **Webview**，它占用的内存就不会被释放，解决方案：我们可以为 **WebView** 开启一个独立的进程，使用 **AIDL** 与应用的主进程进行通信，**WebView** 所在的进程可以根据业务的需要选择合适的时机进行销毁，达到正常释放内存的目的。**【原理很简单】**
 - **【现在的亲爱的表哥的活宝妹，每打开一个 org-mode 文件，最深的感触，就是眼睛变差太多了，看得见的字体太小太小了！亲爱的表哥的活宝妹，一定要把眼睛养回来!!】**
- 同样的，对于安卓百尺杆头、更进一步，也需要更广泛使用 **Service, ContentProvider** 等，和深入理解 **Activity, Context** 等的底层原理。经典的 **ActivityManagerService?ActivityServiceManager** 原理？
- 当工作过 5 个月左右，当接触车载安卓系统，当深入底层学习过 **Linux ARM 系统的设计与实现**几大主要功能模块，**安卓系统的 AppLauncher 诸应用的加载管理应用？, SystemUI 系统视图**，等相对底层，该成为亲爱的表哥的活宝妹，现在可以着手弄懂，甚至实现练手一下的 **QEMU 模拟的【Linux 系统】**：ARM Linux 系统，亲爱的表哥的活宝妹，见过了！
 - 脑袋里面的设计与实现过程是：回想车载系统里，Linux 系统的应用层主要设计与实现，对比亲爱的表哥的活宝妹的舅舅刚教授过的 ARM Linux 系统，来借助 QEMU 组装一个麻雀虽小五脏俱全的？
- 安卓再然后：SDK, NDK, PushService? 安卓涉及网络的部分、推送相关的，现在比较流行用哪些？亲爱的表哥的活宝妹，比较喜欢如 **Emacs-org-mode** 里般，大家在用什么，亲爱的表哥的活宝妹比较喜欢新新人类，跟上大家的使用步伐！
- 当接触了 Unity 游戏引擎后，相关联的：

- **【构建游戏流程相产的，一整套】**：这些，春上自己折腾过，知道这些牵连，知道问题存在，知道解题方向，细节要一一总结。

* Unity 游戏引擎里，直接构建，哪些好与不好？

* 当需要导出到安卓打包，安卓 SDK 的接入，几种方法，关键知识点

- **【Unity 游戏引擎，与安卓相交互的，必要知识点】**

* 与安卓 SDK 相关联的，Broadcast 等实现上的几种不同方法【回字的四样写法。。。】

• **【安卓 Generational Heap Memory 内存管理模型】**：深入学习和总结一下

1.4 **【google-play 上，希望尽快上 1 个小游戏，走一遍流程】**

1.5 **【Unity 里的学习，确定一个方向】：【接下来的感兴趣的领域，确定一两个、几个方向】**

• Unity 游戏引擎，涉及到的知识面比较广了。上半年主要弄了些游戏框架里网络相关的部分，还不一定消化理解得透彻。亲爱的表哥的活宝妹，应该需要，为自己在个这个引擎上的学习，确定几个自己能够理解消化得透彻、真正感兴趣、甚至将来可以作为自己工作内容方向。

• 先前做过的，VR 等小视频中截略图的提取与加载？快速加载，如何在 C++ 底层 NDK 层，作视频相关的处理，对应于 Unity 中的 shaders/渲染前、渲染后处理等、安卓中的 渲染线程独立出来等，这些可以连贯起来弄懂。这 Unity/VR/安卓等，一系列的【视频加载、提速相关】的，是 2017 年前后那阵儿？中国大陆用得比较广，那段时间比较热的一个热点。现达基本过时了，但是原理还是值得弄懂的。

• 接上：去年秋天？也看过的 SP 经验里，几个 Unity 小游戏里，安卓 SDK 端，用到一个什么库？那个库的原理，与上面的相关联，也可以弄得再透彻一点儿。

- **【ARM-Linux 系统，与内存管理】**：这个学期，亲爱的表哥的活宝妹的【操作系统】相关的基础知道补习，还算是狠彻底的，主要是借助亲爱的表哥的活宝妹的舅舅的课上的作业与考试。

- **【安卓内存优化】**，与**【Unity 内存管理，与优化】**相关的，可以再复习一遍，复习，总结，也寻找自己感兴趣的版块与方向。

1.6 **【被广泛接纳、使用的、第三方库，的学习】：需要涉及、遍布一定程度上的广度，扩充知识面。**

• **【emacs-org-mode 工具的启发】**：

- 上半年的 pyim，是多少年来，亲爱的表哥的活宝妹，第一次真正实现 emacs 里、自己的中文输入。多少年前，IDE 还不先进不完善，亲爱的表哥的活宝妹自己安装 linux 系统，自己配置 linux 系统里 latex 相关的环境，字体等，那个时候，它是每台新电脑、笔记本最头痛的难题，不死去活来折腾好几天，亲爱的表哥的活宝妹，都配置不出来。现在都“傻瓜相机”化了，不再头痛。

- 亲爱的表哥的活宝妹，是如何，把自己变成 emacs 文本编辑器 org-mode 相关配置的，【中高端】水平的？

- 不是想骄傲，为自己迷惑、寻找方向时，提供一个视角。在安卓，C# 游戏相关版块，亲爱的表哥的活宝妹，要如何借鉴，这些几往的、过往的经验与教训，能够在可以找到的有趣的方向上，学习得更深入一点儿？最近可以多想想这个问题。

• **【安卓】**：

- **【图库 glide?】**: 去年秋天?, 他们提过一次, 安卓图片库 glide? 里, 关于动漫相关的功能模块的完善, 可是, 那个时候, 亲爱的表哥的活宝妹, 草草了结了小测试项目, 没能理解透彻, 或是受到启发, 没兴趣。回来可以再看一次。
- **【相机、视频相关的】**, 中文社区, 感觉流行过了, 不再热了。可是基本功, 可以自己学习一下

- C# 游戏相关: 感觉, 就是那些, 各种不同的, **游戏框架**了?

1.7 **【游戏: 苹果端, 打包、构建流程, 熟悉掌握】:**

- 亲爱的表哥的活宝妹, 先前, 只做安卓端。现在, 基本环境都具备, 是否应该也熟悉一下游戏苹果端的构建、打包相关的流程。毕竟, 弄个游戏出来只走安卓端, 苹果端空着, 感觉很浪费, 捡起来也不太难。。

1.8 **【Emacs org-mode IEEE article automate configurations:】**

- 中文社区, 科研技术落后, 科普就更少或不存在。emacs 这类命令式编辑器也不流行, 用 emacs-org-mode 来配置 IEEE-article 自动化的, 就几乎找不到相关的配置。
- 英文社区有、存在, 但是真正牛的分享贴, 不包括所有细节; 亲爱的表哥的活宝妹, 有兴趣想配置, 可是某些边边角角找不到参考, 倾向于, 可能会 **【行百里者, 半于九十】**。
- 这三个周里, 得真正花些时间、精力, 才能把这个真正配置出来, 到可以完全使用 **emacs org-mode** 来 **100%** 完成所有 **summary**, 而不需要使用 **latex** 的程序。
- 亲爱的表哥的活宝妹, “放养长大” 的, 自学成长。亲爱的表哥的活宝妹, 同样恃才傲物, 亲爱的表哥的活宝妹就算体育 **30** 分只打只得 **11** 分, 全县体育成绩倒数第一, 亲爱的表哥的活宝妹, 学习成绩、考试照样考全镇第一名! 就算亲爱的表哥的活宝妹, 还没能配置出 **Emacs-org-mode** 下的自动化, 亲爱的表哥的活宝妹, 压根儿就瞧不起 **latex** 里一个一个字符的敲 **IEEE-article**。
- 亲爱的表哥的活宝妹, 恃才傲物的亲爱的表哥的活宝妹, 要么磨刀不误砍柴工, 把自动化弄出来; 要么, 亲爱的表哥的活宝妹就不弄。亲爱的表哥的活宝妹, 就是这样的 GEEK. 玉不雕刻不成器, 亲爱的表哥的活宝妹, 恃才傲物的亲爱的表哥的活宝妹, 需要活宝妹的亲爱的表哥来亲自教 **【等亲爱的表哥的活宝妹, 如愿嫁给活宝妹的亲爱的表哥了, 活宝妹的亲爱的表哥, 就可以亲自教亲爱的表哥的活宝妹了!】!! 【亲爱的表哥的活宝妹, 任何时候, 亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥, 爱生活!!!】**

1.9 **【Linux ARM 最后一个实现项目】**

- 再多修改一下。亲爱的表哥的活宝妹, 昨天, 今天, 就是体会, 真正学习了操作系统后的亲爱的表哥的活宝妹, 再看安卓内存模型与管理, so easy~!!
- 所以, 如果有时间有兴趣的时候, 要把最后一个实现项目, 再弄得完整一点儿!! **【亲爱的表哥的活宝妹, 任何时候, 亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥, 爱生活!!!】**

1.10 **【emacs-pyim-librime】: 【TODO】:**

- 亲爱的表哥的活宝妹, 现在已经可以构建 M1M2 下在的动态包裹。还 需要完善一下, 中文输入的词库自动化同步。哪天花点儿时间, 可以简单解决。

- `.emacs.d/pyim/wubi_` 里，如果亲爱的表哥的活宝妹直接更改词库【可以添加更新后的词库】，那么 `pyim` 会同时出现更新前被改丢了的，和更新后的词库【这是因为 `emacs-pyim` 里的 `librime` 动态库 `librime.1.dylib` 没能自动更新，存的是更新前的词库】。
- 自动同步想要，亲爱的表哥的活宝妹，Macbook OS Rime 里，与 `emacs-pyim` 里，两处仅修改一处，两个地方同步到位，不能要亲爱的表哥的活宝妹，改两次！
- 所以上面 **`emacs-pyim` 里的动态库 `librime.1.dylib`**，如何才能实现它的自动、实时、动态更新呢？
- 如果 `emacs-pyim` 不使用自己的两个文件、自己的词库，是否可以 Macbook-OS-Rime 与 `pyim` 共用一个词库？问题涉及 Rime 词库 `emacs-pyim` 所依赖的动态库 `librime.1.dylib` 的自动更新！
- 如果 `emacs-pyim` 不使用 `librime.1.dylib`，`emacs-pyim` 只使用两个文件的词库，指向 Macbook-OS-Rime 配置的地方，`emacs-pyim` 能否正常运行？问题涉及 Macbook-OS-Rime 词库，与 Rime 五笔词库，可能不兼容，拼音输入法好像是兼容的，为什么五笔不可以？改天需要再 `double-check-confirm` 一下这个。如果真是这样，就是 Macbook-OS-Rime 与 `emacs-pyim` 各占山头、各自为政，不合作！！
- 试了一下，Macbook-OS-Rime 里同步到一个地方，很简单，可以同步成功；但是 **`emacs` 里，可以成功编译出 `librime-core.so`**。可惜，可怜亲爱的表哥的活宝妹，不知道把它摆哪里，怎么用！改天再接着弄。反正目的就是：两处亲爱的表哥的活宝妹只改一处，要两处都能实时更新。【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】
- 另一个思路是：亲爱的表哥的活宝妹，永远只动态修改 Macbook-OS-Rime 里的词库。但是，亲爱的表哥的活宝妹自己写脚本或是终端命令，达到一键更新 `emacs-pyim-librime-liberime` 等所有依赖动态库的目的，应该是可以行得通的!! 今天中午的时候可以试一下。
- 亲爱的表哥的活宝妹，配置 `emacs-pyim` 之初，有复制一个 `librime.1.dylib` 到 Macbook 系统的哪里。现在困扰亲爱的表哥的活宝妹的，主要就是这个先前版本的动态库里、不能没能无法及时更新的旧词库，某些不想看见的词会自己发疯犯贱往外滚。。如果 `emacs 29` 也得，亲爱的表哥的活宝妹自己 `build` 才能够支持实时更新动态库，那这个，亲爱的表哥的活宝妹就先放一放。毕竟亲爱的表哥的活宝妹还有相对个性化的 `emacs` 里的词库。晚点儿再弄这个。
- 感觉，亲爱的表哥的活宝妹，对于要求 `emacs 29.1` 支持动态库，可能理解还不够。网络上有，别人自己手工编译 `emacs` 以便它可以支持动态库的网友尝试。但是目前亲爱的表哥的活宝妹，还不曾做过这个 `emacs` 应用的手工编译 `-with-modules` 参数。暂时还再放一下，过段时间再弄。【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

1.11 【`emacs skim legend bug`】：【状态：【BUG:】不再存在了!!】

- 亲爱的表哥的活宝妹的放了 1.5 年的 【**`emacs skim export BUG:`**】，不曾真正花时间去解决：为什么 **`emacs export pdf SKIM`** 里永远需要，亲爱的表哥的活宝妹连点三次 `enter`？得自动化把这三点击去掉。
- 现在，Skim 更新了，终于不用，亲爱的表哥的活宝妹，连点三次 `enter` 键了?!!

1.12 【`emacs-csharp-mode`】：【状态：完成】

- 这个原理，亲爱的表哥的活宝妹，像是没有弄懂，每次 `emacs` 的搬迁或是肿么样，这个 `csharp-mode` 总是出错。上午把这个解决，才能够方便笔记本上运行、阅读各种游戏框架源码。

- 有点儿没弄清楚，是否 `csharp-mode` 已经被现在 `emacs` 版本自带了。亲爱的表哥的活宝妹，不添加自己的配置就一切正常；添加这个模式的自己的配置，反而出错。暂时不管它了，现在没有任何特殊使用需求。等哪天某些功能配置想用、不得不再配置的时候，再弄，效率更高。亲爱的表哥的活宝妹，一大早上的美好时光，就折腾这个破烂 `emacs` 了。。。
- 全好了：只要是 `emacs` 里，自己 `melpa` 自己安装的，就能够自动适配 `arm64`，就不会有 `bug`。应该至少当前安装【`emacs` 被亲爱的表哥的活宝妹笨宝妹再次搬迁前】这个 `csharp-mode` 不出再出错。
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2 Weeks Updates + Recordings/Trackings

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【提交:】** 每天提交 1-2 个仓库，每天提交 1-2 次，保障必要的自我监督机制。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.1 【12/18: Monday】:

- 上午，看些安卓内存与 `Unity` 内存相关；若要睡着，就去看游戏框架源码
- 折腾 1 小时 `emacs-csharp-mode` 终于不再打瞌睡 **【昨天晚上又被破烂房东的噪音机吵一整夜，亲爱的表哥的活宝妹，对它们实在是痛恨得无言无语。。。】**，再去看看 `ET` 框架，停放了四个月!!
- 亲爱的表哥的活宝妹，觉得：
 - 以前亲爱的表哥的活宝妹的 `csharp-mode` 坏掉，亲爱的表哥的活宝妹会折腾很久，傻傻瓣不清楚，刚才感觉没多久就解决问题了。。。
 - 亲爱的表哥的活宝妹，今天上午的两小时 **【10-12am】: 【想要回去看一下停放四个月的 `ET` 框架，深切感受一下，暂停四个月能量自增长!!!】**
 - 今天早上醒不来，一脚踏进洗手间，就知道，亲爱的表哥的活宝妹住处的楼上破烂贱鸡、贱畜牲的噪音机、各种噪音机，又开了一整夜，吵死人不偿命。今天的状态并不好，可是能够把先前无法连接的狠多细节弄清楚。还算不错。

- 下午，再读一会儿 ET 框架里的源码。
- 如果感觉困意来袭，就去找和实现项目。现在就去找，实现一些项目的思路。下午弄三个小时，4:30pm 左右，去取亲爱的表哥的活宝妹的隐形镜片，和补一张支票。鬼知道，春天系里会肿么样呢？

2.1.1 Mac-M1-M2 游戏项目的【构建环境配置】

- **【VSC 程序集跳转、构建环境】**：这个 IDE 是目前亲爱的表哥的活宝妹最喜欢用的 IDE. 要把程序集构建好，至少到可以方便跳转各种类、函数的定义与使用等，方便阅读源码。
- **【Visual Studio 构建环境】**：

2.1.2 ET 框架：【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

- 从现在开始，亲爱的表哥的活宝妹给 ET 框架里，还不懂的地方打标记：**【TODO】**：以后亲爱的表哥的活宝妹，只搜索这些标记，就可以一点一点儿把先前不懂的全弄明白了!!
- 以前，这个框架，亲爱的表哥的活宝妹，感觉可能理解困难的是哪些模块：**【网络模块】**、**【一个游戏框架，11-27 个构建项目的、项目间联系、构建逻辑】**，**【数据库】**，**【框架服务端，与各项目，各小服，配置逻辑】**和**【框架里、封装的异步任务的 Coroutine 成员，总感觉没读懂!】****【在亲爱的表哥的活宝妹，重构【拖拉机双升游戏】时，重构过程中涉及到的游戏框架四五大主要程序域的划分上，如安卓 MVVM 般，理解透彻 et 四第 8 章节 12 小节】****【先前意识到过：服务端各物理机、各小服启动的命令行，或是配置文件行参数】**等一一弄懂。把这些先前，感觉有点儿困难的快速捡一遍

2.1.3 安卓：内存管理相关，阅读

- 这个先前不曾理解透彻的模块，现在 feels-really-good-to-tackle-it. 现在可以轻松理解透彻。改天需要，知识点总结好；另，内存检测工具等，自己手动实现体会一下。
- **Android 性能优化之内存优化**：这个据说是什么最高、最深入级别**【炼狱级别的?】**的整理，但是感觉也就那样。亲爱的表哥的活宝妹消理解没困难，就是要手动一遍才好。
- 今天暂时不看了，但是今天晚上回住处休息前，希望把今天看过的安卓这块，文献整理到位，方便亲爱的表哥的活宝妹自己再复习。

2.2 【12/19: Tuesday】:

- 早上先看安卓内存管理相关的，再回去接着昨天早上的读源码。
- 亲爱的表哥的活宝妹，玩一会儿，然后 **【上午一个小时 10:27-11:32am, 跟昨天一样，再看一小时框架，捡漏，看两小时可以再收获哪些 ?】**。亲爱的表哥的活宝妹，新新人类的亲爱的表哥的活宝妹，总是能够从网络上了解、学习到，它们，大家都在用什么？亲爱的表哥的活宝妹，要紧跟大家的研究兴趣与使用流利。。
- 昨天晚上最初迷迷糊糊感觉快睡着了；可是因为怕被冻感冒，薄厚三件羽绒服加被子上，热得无法入睡；撤走一两件，终于能够勉强入睡；今天早上就醒不来呀。。闹钟闹了好多遍才起来。。中午大睡了要。。睡了狠久。可以考虑晚上早点儿休息，早上多睡一会儿，还是保障必要必备的休息。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- 从以前撻不出 pyim 等的各种动态库、现在亲爱的表哥的活宝妹都还算能把它们瓣通来看，现在算是基本可以尝试了。

2.3 【12/20: Wednesday】:

- 昨天的收获不是很多；昨天晚上，因为亲爱的表哥的活宝妹下午给活宝妹的妈打电话里，能够体会的亲爱的表哥的活宝妹的妈的“情绪”——老人家身边的任何子女都“被禁”哪怕踏入活宝妹的妈的住处半步！亲爱的表哥的活宝妹，昨天晚上没能及时入睡；然后亲爱的表哥的活宝妹，就再次观察体会、亲爱的表哥的活宝妹住处的楼上破烂贱鸡、贱畜牲破烂房东的、极恶手艺人、再次挖坑打洞，把室外噪音故意传至亲爱的表哥的活宝妹现摆放床位置的床头！这个世界上还有比亲爱的表哥的活宝妹住处的破烂房东、破烂猪皮肥肉、千斤器器鼎、万斤秤砣之流的死肥猪、猪八戒、贱鸡、贱畜牲，更贱恶的存在吗？
- 亲爱的表哥的活宝妹，没有任何其它想法。只是需要尽力做活宝妹的妈老人家的思想工作。亲爱的表哥的活宝妹，坐守活宝妹的亲爱的表哥的身边 500 年，就是要等一张结婚证；但同时，亲爱的表哥的活宝妹，要给活宝妹的妈的思想工作做好，用积极的心态，来面对所有身处中国大陆的子女，都被胁迫的、一个老人家的“孤独终老”，与用被动的心态，结果不一样。亲爱的表哥的活宝妹，要为妈做好各项思路工作。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 昨天的收获不是很多，今天状态不够，但要努力，希望今天能够达到前天的结果。
- 花时间来解决：**【Macbook 下的 ET 框架的构建、运行环境】**。只有真正把这些运行环境弄通了，亲爱的表哥的活宝妹才能随心所愿地运行各种示范项目。最迟最天，或今天晚上。
- 今天上午的两小时：看**【拖拉机双升游戏】**源码。它是一个 windows-form 表单桌面纸牌小游戏，适合 ET 框架重构。亲爱的表哥的活宝妹，觉得，之所以适配、重构一个 ET 框架游戏，显得相对困难，可能也是亲爱的表哥的活宝妹，对这个游戏的逻辑，理解得还不是太透彻。游戏的玩法亲爱的表哥的活宝妹懂得，自己玩了很久。但是游戏的开发者，相对草包，不使用 OOD/OOP 设计，所以亲爱的表哥的活宝妹现在读起这个游戏的源码来，就是小蚂蚁掉进团团棉花般，腿爬断也不明白，源码作者写的是什么糊糊东西。。想上午花两小时，把这个项目看透。才方便接下来重构适配 ET 框架。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.4 【12/21: Thursday】:

- **【颅内血管性头痛，感染风寒，养病，玩儿】**效率低，只简单看了看。亲爱的表哥的活宝妹，从昨天自己网络查清**【颅内血管有血栓、血管狭窄性】**受寒头痛，开始，今天一段时间的养生重点就是清脑血管里的堵塞与血栓。想要遍试网络上的偏方，找到可以解决亲爱的表哥的活宝妹头痛问题的办法。
- 拖拉机双升的源码，还没能完全读懂
- **【安卓多进程应用】**，多进程模块多 JVM 虚拟机涉及的问题与注意事项，纯理论。还应该需要 GitHub 上抓八个十个项目下来，读它们的源码，多看几个案例，或才能真正明白。现瓣手指头数，几个注意事项，主要包括，与多进程各进程间相互独立的内存相关的，相对于单进程应用失效的方面：
 - **Static 静态变量、Singleton 单例模式失效**
 - **SharedPreferences 失效**。虽然它是写配置到一个文件，但原理上是，写入文件前进程内存里存在 dirty 缓存，所以会导致多进程间无法同步

- 共享文件同步读写失效？
- 多进程应用的、多次一一启动。解法是 onCreate() 逻辑同样模块化。只主进程启动应用，其它模块相生相伴或安静退出。。
- 多进程的创建，安卓下的 **zygote fork()** 有哪些适用场景？
- 一个 应用多模块，多进程了，【冷温热启动】以及太多视图的、可能会必要的【延迟加载】等，原理，也需要再学习总结一下。

- 安卓多进程通信的几种方式、优缺点，与适用场景等。

名称	优点	缺点	使用场景
Bundle	简单易用	只能传输Bundle支持的数据类型	四大组件间的进程间通信
文件共享	简单易用	不适合高并发场景，并且无法做到进程间的即时通信	无并发访问情形，交换简单的数据 实时性不高的场景
AIDL	功能强大，支持一对多并发通信，支持实时通信	使用稍微复杂，需要处理好线程同步	一对多通信且有PRC(Remote Procedure Call——远程过程调用)需求
Messenger	功能一般，支持一对多串行通信，支持实时通信	不能很好处理高并发情形，不支持RPC，数据通过Message进行传输，因此只能传输Bundle支持的数据类型	低并发的—对多即时通信，无RPC需求，或者无须要返回结果的RPC需求
ContentProvider	在数据源访问方面共强大，支持一对多并发数据共享，可通过Call方法扩展其他操作	可以理解受约束的AIDL，主要提供数据源的CRUD操作	一对多的进程间的数据共享
Socket	功能强大，可以通过网络传输字节流，支持一对多并发实时通信	实现细节稍微有点繁琐，不支持直接的RPC	网络数据交换

- 这个方向：亲爱的表哥的活宝妹比较喜欢：**360r 全方位、无死角、性能调优：设计思想与代码质量优化 + 程序性能优化 + 开发效率优化**。开发效率优化方面，必要的、自己开发脚本，或是 Unity 里的视图界面等，亲爱的表哥的活宝妹，自己也需要练习加强一下。
- NDK 模块开发：NDK 基础知识体系 + 底层图片处理 + 音视频开发
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.5 【12/22: Friday】:

- 今天早上起床，知道楼上破烂房东的噪音机又开了一夜，但感觉似乎是清醒的；可是今天上午下午头脑并不清醒，写了一堆堆废话；傍晚吃饭时间感觉今天的住处被调得极寒凉，衣服洗掉了，头在发温烧，感觉快死一样头重难受，房间里穿羽绒服回暖；可是这会儿来到学校后，反而又觉得脑袋相对清醒。可以好好再学 1-1.5 小时才回住处。
- 看 ET 框架，看 1 小时左右，希望这个小时能够多点儿收获。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹，就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 这几天，如同亲爱的表哥的活宝妹住处的楼上楼下的贱鸡、贱畜牲、破烂猪皮肥肉、千斤器器鼎、万斤秤砣之流的死肥猪、猪八戒、贱鸡、贱畜牲之流，故意、恶意一再忽高忽低操控住处室温，亲爱的表哥的活宝妹这几天来回返回地要发烧与不发烧、头痛头皮发紧与喝姜水出汗后就清醒一点儿之间，这几天，亲爱的表哥的活宝妹看 emacs 里的字体，普通感觉很小，比前几天小很多，虽然连续喝了三个傍晚热粥，可能受到操控的住处室温，亲爱的表哥的活宝妹夜间还是受了太多太大寒凉，所以看字体小？今天晚上盖 6 斤纯棉被先暖和回来再调睡眠质量。
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 一时半会儿不知道看哪里，就看 ET 框架大模块的划分。为实现热更新逻辑，划分的四个模块，UI 相关，熟悉了解一下。亲爱的表哥的活宝妹，先前看 ET 看得太慢，UI 基本没有涉及。但是双升游戏，如同卡五星麻将，是需要视图的。而 ET 框架里，视图层如 Model ModelView, 真正的 UI 视图与 UI 逻辑也是严格划分在不同的模块。找几个例子看下，确认猜测、理解正确。
- 希望明天周六，能够有多一点儿的收获!! **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.6 **【12/23: Saturday】:**

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 亲爱的表哥的活宝妹，今天的形势一片大好：亲爱的表哥的活宝妹，多少年来的右半身坏死，有望、渴望得到彻底改善!!
- 从昨天傍晚亲爱的表哥的活宝妹，不知者无畏，狂灌了在大半量杯/ 未曾煮过的新鲜、偏方果汁 **smaoothie** 的效果来看：亲爱的表哥的活宝妹，右半身的血液循环在改善，右耳鸣有希望被彻底消除；今天早上看见 **emacs** 里的字体也变大了，说明眼睛里的血液循环也在好转？只是亲爱的表哥的活宝妹，今天还有个正在适应的左脑、左头顶、左脑后，呈现病灶性跳动，可能那些地方有微型阻塞？亲爱的表哥的活宝妹，对现在的改变、改善状况感觉乐观，觉得必要的锻炼会极其帮助，希望 25 号快点来，一定会上山，上山前会再喝新鲜果汁 **smoothie**，喝后上山前、会吊头 15 分钟左右，会山上跑一圈儿!!
- 会网络上，查一下，如何运动，才是最有效的疏通运动方法。亲爱的表哥的活宝妹，想要：如过去三天，快刀斩乱麻般，立竿见影，将身体多年的亚健康状态提升到很健康的程度，亲爱的表哥的活宝妹想要有更健康的身体，和更有效、高效地学习!! 这个假期，把这个初步尝试极其乐观的偏方，执行到底，让它实现奏效!!
- 以前亲爱的表哥的活宝妹，区分左右半身；今天的亲爱的表哥的活宝妹，区分左右半脑，呈明显分化状态。

- 亲爱的表哥的活宝妹，不在乎这些平民食材，今天傍晚回住处后，也会如昨天傍晚喝鲜果汁般狂灌一堆进肚（25 号中午可以机器打新鲜的），只是今天喝的是昨天煮过的，不会过于刺激胃；今天傍晚的活宝妹会运动骑车去 **walmart**，买 1-2 盒方便学校里泡的面，也好能如愿运动一下加强疗效。不是每天傍晚都有多余第二天带学校的食物，也不是每天傍晚都能煮管两三餐的汤粥。
- 亲爱的表哥的活宝妹，这几天还没能好好学习，被昨天中午的综艺视频 12 厘米长的栓塞，看得要内伤、心理阴影了。。。亲爱的表哥的活宝妹，还在“集中精力”观察各种血管堵塞与疗养状态。最迟 25 号山上连续 2 小时的大量运动之后，也该好好学习了!!
- 亲爱的表哥的活宝妹，怎么才能够身体快速大量造血，填充、最近、现在，分瘫了、分瘫掉、狠大一部分到了身体右侧的、还不能适应的左半身与左脑呢？
- 这个偏方是，亲爱的表哥的活宝妹，最为困顿下找到、试用并行之有效的、也是对亲爱的表哥的活宝妹帮助最大的。亲爱的表哥的活宝妹，将来也会无限重复这个偏方，把亲爱的表哥的活宝妹的养生健康保健进行到底!!【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】
- 亲爱的表哥的活宝妹，今天写算法题目，也都只是写写瓣瓣玩玩儿的，两个题目，完全没试、没去想真正想过。。。虽然因为睡眠休息问题，花了狠才时间才最终自己写出来那个想写的，但能够最终如预期，把自己感觉思路清楚、不难的题目，解决过程中的一切细节问题，都是亲爱的表哥的活宝妹，小小自信的一再、无限增长，哈哈!!

2.7 【12/24: Sunday】:

- 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】今天需要比昨天的进展好一点儿；明天出去锻炼，学习的时间短。上午再看 1 小时左右的理论后，至少看 2 小时的 ET 框架相关。不能睡着了!!
- Macbook 下，有没有什么办法，如果亲爱的表哥的活宝妹，`jc=javac` 来编译 java 源码，终端直接运行般，C# 终端运行的命令行编译器？亲爱的表哥的活宝妹，以前弄过，比 `javac` 相对复杂一点儿，可以把它配置好。因为亲爱的表哥的活宝妹查询网络，时常也需要小例子跑一跑，才能弄明白原理。早上先解决这个实际问题。【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

2.8 【12/25: Monday】:

- 今天，会是亲爱的表哥的活宝妹，这个假期两天（12/25，1/1）最重要的锻炼身体、清理脑血管阻塞中的一天。会想要中午最暖和的时段在山上，但是从山上回来后，若是去得早，原本想出去买东西，可是今天店里关门。所以，如果中午早去山上，开车回来后先回学校，再下午五点钟回住处弄吃的；要么就只能中午偏下午 2 点钟左右上山，山上会冷，下午四点左右山中已经感觉黑了。想来还是中午早去，回来后先回学校，再傍晚回住处弄吃的。
- 亲爱的表哥的活宝妹，今年冬天只盖极薄的被子。冻得过分了，就换 6 斤纯棉被一个晚上；昨天晚上原本盖纯棉被来着，但是住处被破烂猪皮肥肉、千斤器器鼎、万斤秤砣之流的死肥猪、猪八戒、贱鸡、贱畜牲之流的贱鸡、贱畜牲烤得太热了，无法入睡，于是临睡前又换回薄被，打喷嚏，就要感冒，就睡着了。亲爱的表哥的活宝妹，这段时间被亲爱的表哥的活宝妹住处的楼上贱恶房东吵得极过分，晚上入睡晚，这段时间早上起得晚，白天的状态也不佳。还是要好好调整一下。今天出去锻炼就狠好。
- 上午，会把 ET 框架再好好看看。今天会提交。【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

- 但是上午后来，因为想要试一下 emacs-pyim 里中文词库与 Macbook 系统的词库同步问题，没能解决，浪费了 1 小时左右的折腾时间。晚上会接着看 ET 框架里【网络模块】相关的部分。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.9 【12/26: Tuesday】:

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 亲爱的表哥的活宝妹，戒断一样零食：那个早吃了感觉不对劲的饼干，从今天开始起，从昨天吃“中毒”了一样开始起，再也不要吃它了，能把亲爱的表哥的活宝妹，吃成脑血管堵塞，能吃出人命的。。**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 照亲爱的表哥的活宝妹，今天这个样子看下去，在亲爱的表哥的活宝妹昨天晚上的睡眠继续被干扰下，亲爱的表哥的活宝妹，会分分钟、秒秒钟就能睡着的!! 所以，每每想来，亲爱的表哥的活宝妹都极度痛恨，亲爱的表哥的活宝妹住处的楼上楼下的贱鸡、贱畜牲、破烂猪皮肥肉、千斤器器鼎、万斤秤砣之流的死肥猪、猪八戒、贱鸡、贱畜牲之流的贱鸡、贱畜牲!! 他们出门就该被雷劈死!**【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 那么今天晚上，2 个小时，弄点儿什么不会睡着，还能小有收获？去看亲爱的表哥的活宝妹，调 cc-mode 时，怎么把 java-mode 里的那些自动化弄坏掉的？没看明白，就是有时候，有些情况下，原理还没弄明白，java-mode 里某些 snippets 缩进不对，有些地方又是好的。再看会儿书
- 亲爱的表哥的活宝妹，还可以再试一下：如果彻底关闭 cc-mode, 那么 java-mode 里还会再出那种吗？还是说 pyim 中文带进来的 bug 呢？
- 或者写写玩玩，看 2 个小时，能写几个题目出来？晚上 10 点回住处收拾破烂房间。

2.10 【12/27: Wednesday】: **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- 看试着再看看 ET 框架，2 小时左右？
- 12/27 号的晚上，因为活宝妹的妈生病，亲爱的表哥的活宝妹自己没能够休息好，28 号一天，亲爱的表哥的活宝妹，身体处于严重消耗状态，这天并没能好好学习，路都走不动!! 晚上走路来回学校，晚上走回住处，一件纯棉长袖 T 恤贴身衣服，汗得透透湿。。
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.11 **【12/29: Friday】：【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- 上午简单看了会儿 ET 框架里网络服务的底层逻辑。下午，晚上弄些实际手操不睡着的。
- **【Macbook 下，游戏项目的运行环境、配置，与项目流程 debug】**：今天下午和晚上，希望能够把这个解决完成
- 先解决：VSC 下，现 ET 大框架里，众多多如牛毛的小项目间链接问题：为什么现在的 ET 框架，VSC 里，亲爱的表哥的活宝妹，不能方便跳转各种类与方法的定义了？是否要先，VisualStudio 里能够顺利构建 build 好所有项目？流程弄通。
- 首先，VS 说找不到几个小项目的构建指南文件？那么应该是把这几个文件弄齐，从某提交里找出来，应该就可以了

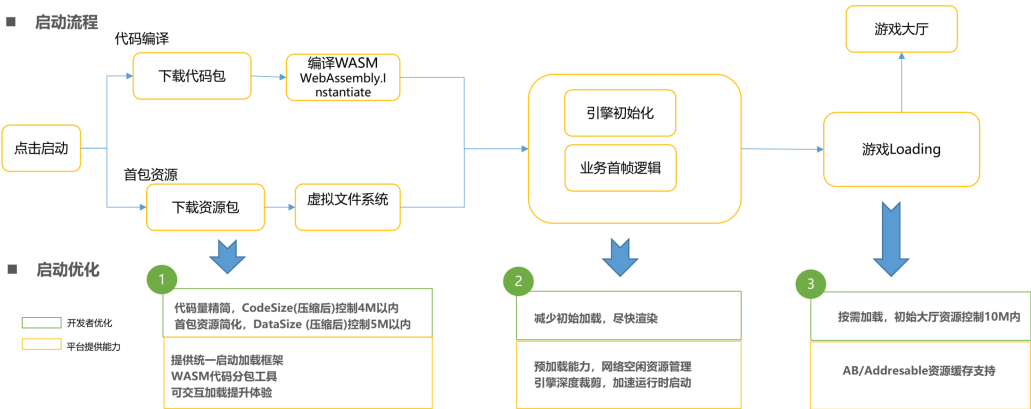
The following messages occurred

```
hhj/pubFrameWorks/ET/DotNet/Model/DotNet.Model.csproj
ubFrameWorks/ET/Unity/Unity.Hotfix.Codes.csproj
pubFrameWorks/ET/Unity/Unity.Model.Codes.csproj
/hhj/pubFrameWorks/ET/Unity/Unity.ModelView.Codes.csproj
/hhj/pubFrameWorks/ET/Unity/Unity.HotfixView.Codes.csproj
ubFrameWorks/ET/Unity/Unity.Editor.Codes.csproj
```

- 感觉脑袋清醒的时候，可以网络搜索，把先前不曾弄懂的原理，查明白，理解清楚。必要的时候，折腾项目。
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

2.12 【1/19: Friday】

- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 早上，先看下**【Unity 游戏优化】**，再把**【安卓多进程、方方面面、边边角角】**全弄懂，搜索明白！**【启动优化】**，改天可以看一下。下午，晚上，要动手，写点儿什么项目，不能再睡大觉了
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- **【Unity 内存优化】**：这里可以清楚地体会到，Unity 内存优化，更多的着重，是在强调，如何在游戏的源码中，作为程序员主程，尽可能地减少不必要内存垃圾的产生，也就是，**本质上、从源码的编写上，尽可能地减少不必要的内存分配，与若是不得不分配内存，如何极尽可能地减少 GC 回收垃圾的次数。****【安卓中】**GC 时会停止所有线程，包括主线程——stop the world, Unity 里可能也是这样的！GC 会造成对应用、游戏性能的影响——CPU 去干其它活儿——GC 回收了，没有在运行应用或是游戏，引起掉帧等。这也是，ET 游戏框架里，为什么会在框架的底层，会系统化地封装各种**【对象池】**——不管是预设、脚本，ETTask 等，都是为把 GC 调用次数压缩到最低！
- **【Unity 内存优化】**继将 Unity 应用、游戏里内存的分配、极尽可能地压缩到最小之后，进一步的优化就是：如何，尽可能，连续地，分配内存，避免产生大量内存碎片**【可以把内存碎片，理解为琐碎、很难被用到的、对内存的浪费】**？可以比如，自己封装数组等，从源码上尽可能连续地分配内存，减少内存碎片化的可能性
- **【游戏启动优化】**的一点儿想法：自己构思、想要实现的多游戏开发框架，与它们是同步的：**【最精简游戏、应用大小】+【网络资源、代码包下载】**；下载时，启动追求**【极尽所能，第 1 帧快速呈现】+【游戏场景、按需下载】+【网络闲置时，提前下载准备】**等。下面的图，是**【微信小游戏】**里启动优化的思路，但同样适合自己的游戏，或是安卓应用。可用作理解基础，来分析 Unity 游戏、与安卓应用**【启动优化】**的多添少补之类的。



3 A Joke of the Fall Semester: Big Advertisement for Advisor.....!!!

- 亲爱的表哥的活宝妹的破烂贱鸡、贱畜性般一再发疯犯贱的、破烂导师的一学期一次的指导：鸡蛋里挑骨头，高射炮打蚊子，小题大作，呵呵呵呵呵。。。。
- **【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

- In summary, an advisor defensive summarized to defend himself after 1st PhD Semester, by claiming he was travelling without offering any necessary suggestions – A dirty blood war battling....

3.1 【Background】: ever introduced or misleading on propose ?

3.2 【Lack of research progress】 vs 【Lack of any guidance, nor monitoring from department】

3.3 【Noncompliance】 : from all parties – Student, Advisor, Department...!!

- Both parties: Advisor and I reported to department.
- Department organized 1 meeting, but **Advisor was the one NOT complianced to Department's suggestions offered during the meeting firstly.**
- By reporting to Department, **I suggest and request TRANSPARENT MANAGEMENT from Department and monitoring on the Advisor and student mentoring relationship,** but **advisor and department play the game of escaping by applying means of underwater mis-manipulations, blurring boundaries, for example, played treats multiple times by department secretary.**
- As a student, **I do NOT have these requirements clarified, but disputed by a mean advisor.**

3.4 【Poor interpersonal skills & TA performance】 vs 【Poor advisor's personality & Poor Department Administration】

3.4.1 Advisor:

- executes himself by lying on propose to un-guide a student;
- Even worse, misleading on propose by requiring another Phd student reproting weekly progress by stating on reading, never any implementation.
- Misleading on propose has been manipulated by this Advisor during multiple secenario multiple times.
- Personality treaky, unsincere.

3.4.2 Department:

•

4 【亲爱的表哥的活宝妹，任何时候，亲爱的表哥的活宝妹，就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】

5