# QG工作室暑期实习生周记

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名：何奕霖 | 组别：移动组 | 年级：2024级 | 周次：第二周 |

|  |  |
| --- | --- |
| 第一周周记 | |
| 生活随记 | 眨眼间QG暑期训练营的第二周已经过去，在平常的学习生活之余，我们还进行了两次康乐活动，一次是去打台球，另一次是在工一312观看电影，为繁忙的学习节奏带来了舒缓的生活音律。 |
| 学习  开发  比赛  情况 | 这周我学习了常用的设计模式——单例模式（object）和观察者模式（observer），也学习了Gson、Retrofit网络库并按照书本上讲解的内容写了一个demo；接着是MVP和MVVM开发架构的学习，B站上关于Android开发模式的课程大多是较为理论的，没有具体的实战例子，于是我通过CSDN博客以及《第一行代码》作者的个人公众号学习了MVP框架，也写了一个demo。接着是学习Room操作，相比于以往的SQLite，Room不用复杂的建表语句，只需结合三种注解即可顺利操作数据库；然后是学习WebSocket，WebSocket的内容基本都出现在与后台相关的视频网课中，所以我通过AI搜索了解WebSocket在Android的正确用法和发送消息接收消息的操作。最后还学习了Glide和Material，相较于以往单纯使用Fragment和Activity进行布局编排，Material为UI设计提供了更加多样化的控件，比如DrawerLayout、CoordinatorLayout和CollapsingToolbarLayout，这些布局让整个页面协调运作起来，让画面更加流畅，更加自然。这两个方面的学习极大地丰富了我对界面设计和图片加载的认知。 |
| 一周总结 | 这一周过的很快，在过去的一周里，我学习了很多之前在《第一行代码（第二版）》里没有接触过的知识，比如Room、Retrofit等知识，也了解到了原来UI界面在Material的增幅下能变得更加丝滑美观。 |
| 存在问题  未来规划 | 我觉得这一周里学习的有点过于快了，在追求学习速度时减少了对知识掌握程度的关注，对前面学的知识也有些许遗忘，我觉得我还要再找时间对学习过的内容进行打磨，增加对知识的掌握程度，能够灵活运用。 |
| 导师评价 |  |