# QG工作室训练营周记

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名：卢俊廷 | 组别：手游组 | 年级16级： | 周次：4 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **生活随记** | QG大组培训又起航了。这次是算法排序。排序不是很可怕，可怕的是要测试，用20万个数据测试。真吓人！幸运的是我在小组培训中曾运用过文件操作，这样也许是上天为我打开一扇窗。还有，还有，QG传统考试。听别人说，考试不会为难我们，但谁知道呢？还是准备一下为妙。  经过一天的努力，终于能测试任意数量的数据，甚至测试过2千万的数量级。可是原来，最难的不是数据量，而是多个小数组排序时间总和的比较。我还是低估了一切。程序，还是打过才知真章。  听说最终考核是Direct 3D，我心都慌了。看了一下相关书本，发现居然完全看不懂。后来才知道，这又涉及到 Windows 编程。于是，我真的不知所措了。现在只能慢慢学习。  小组培训如期到来，这次没有我想象的“大石头“。只是要求我们学习 git 并把这一篇周记放到 github中。这也好，这样我就可以有更多时间研究 Windows 编程。 |
| **学习**  **开发**  **情况** | 1. QG排序作业   这一次排序有4种：插入排序，归并排序，非递归快排，递归快排。快排之前在微信一些公众号看过思路，但后来在上网搜索一下，发现我脑海所谓的“快排”并不是真正的快排。这验证了一位师兄的话：“网上写的不一定是正确的。” 除了非递归快排，其他的都可以在网上找到明确思路。经过半小时的琢磨推敲，与网上的提示结合，终于想出了办法。随后就是创建文件存放数据。在中午，我成功地完成上面的东西。可是小数组处理却用到了二维数组，并且这个二维数组的每一维长度不一样。这的确可以实现，但由于以前没用过，于是研究了很久。最后居然拖到了3点才可以任意生成小数组。接下来的时间就是一直玩耍成果，看看2千万的数据能否承受……   1. git 的学习   通过网上的廖雪峰官网教程，我了解了 git 的用法以及运行的原理。并且，在阅读教程的同时，我用Markdown 这个软件去记下我的笔记。当然，我还是要学习了解 Markdown 的用法。这用法学习是通过小组发布的文档教程以外，还有自己在网上搜索一些基本用法。最后，我尝试脱离笔记去调用 git。这样才能知道我学了多少，并且了解自己还需要什么功能，做到随心所欲。结果还真有一些教程上是没有涉及到的功能。例如：git remote rm origin。断开本地仓库与远程仓库的链接。   1. Windows编程学习   为了学习Windows编程，我在图书馆里借阅了《WINDOWS游戏编程大师技巧》。我之所以借阅这一本，是因为前面的入门教程比较详细，语言生动，十分适合我这种小白。通过这本书，我了解了Windows 编程的模板框架，并用Markdown 记录我的学习。现在我已经几乎可以自己手打简单的模板框架，并且我还把这框架分享给我班里的一位大神。因为能够说明白，说清楚才是真正的了解。入门以后，我尝试阅读当初完全读不懂的《龙书》，结果有很多地方都豁然开朗了。能够阅读当中的代码了。但是我看到了 typelate <class T> 这样的东西，我知道肯定是c++模板，但我还没学。于是又花了一点时间学习一下，最后看懂了。不过一天还没有实践过，我不能说我学完。接着，我又看到了 ::MessageBox(…) 这东西，函数我是知道的，但前面的 :: 是什么意思。经过一番搜索，我看到了答案：调用程序外部的接口函数，因为程序内部有同名的函数，这是为了区分。 |
| **一周总结** | 这一周都在学习中，没用实践自己的打码能力（除了排序）。学习了当初迷茫的快排，我发现我对排序的理解上升到空前的高度，这也是空前的飞跃。这弥补了当初的懵懂无知，自己得到了充实，感谢QG给我实践的动力。至于学习Direct3D，我个人认为还算可以。可是一直停留在入门层面，现在还不能自信地说：“创建一个窗口，so easy！”，我觉得很失败。但我知道，这不能急。厚积薄发，总有一天我会感谢当初的停留。 |
| **存在问题**  **未来规划** | 问题：  学习效率不高（由于再三的重复验证与学习时的集中力）  学习的急躁性（略过理论层面）  专业学习冷淡（因为游戏研究太吸引了）  规划：  仔细阅读书本，尽可能把代码默写出来。  回归专业学习，找3晚把之前没记录的知识记录下来。  找张纸画出理论框架图，证明我真的是懂了 |
| **导师评价** |  |