# 创意

## Introduction

### subtree

### open the link

## review of related literature

## description of study

## methodology

## results and analysis

## conclusion [%]

## tomato time

番茄时间的本质，是充当时间度量。 用来表示今天一天的工作，用了几个番茄时间，明天能否多工作一个番茄时间来减少无意义的消磨。 在具体项目上，例如：上次写一篇文章用了3个番茄时间，这次能不能提高效率，争取2个番茄时间。 这也就是为什么番茄时间反复强调必须25分钟，且中间不能打断的原因。

## 深入任何一门学科能力 太阳

我写“入门书”而不是“进阶书”的另外一个原因，就像爱因斯坦说的：  
 如果你不能向一个六岁小孩解释清楚一个问题，那么你其实并不真的懂。  
我在大学里见过太多讲不清楚问题的教授，中国的美国的都有，后来我发现那是因为他们自己都没弄明白。没有非常深入的见解，  
你是不可能把深奥的东西解释清楚的。反过来，试图把一个问题向完全不懂的人讲清楚，也会大大加深你自己的理解。  
看了我的『怎样写一个解释器』而学会解释器的人都会明白，  
我的理解程度在全世界处于什么地位。没有成千上万次写各种各样解释器的试验，失败和领悟，你是不可能理解到那种程度的。  
  
 深入理解任何一门学问的关键，不是试图去回答越来越“高级”，越来越复杂的问题，而是试图去回答最基础的问题，  
反复地问自己最基础的问题…… 爱因斯坦之所以能发现相对论，不是因为他去思索看起来高级的难题，而是因为他去思索  
一个最基本的问题：时间是什么？其他人觉得这问题很傻，时间不就是一秒一秒过去的那个东西吗？现在是半夜两点，那就是时间！  
然后这些人就永远没机会发现相对论了。同样的，深入理解计算机科学的关键，不是去学习云计算，大数据或者区块链，  
而是去思索最最基本的问题：“计算是什么？” “程序是什么？” “函数是什么？” “变量是什么？” “抽象是什么？” ……   
你觉得自己知道这些问题的答案吗？那请你再想一想！  
  
 实际上直到 20 世纪初，全世界没有一个数学家真正的理解“函数是什么？” 这个如此基础的问题。  
这些人却天天都在用“函数”这个词，以至于他们的定理和证明里面出现各种奇怪的错误。  
直到 1904 年 Frege 写了这篇论文“What Is A Function?” 这种情况才得到了改善。数学发展了几千年，  
居然没有人真的理解如此基础的，天天都在用的概念。他们以为自己明白了，所以根本没有仔细思考过它是什么。  
就像我们从来没思考过什么是时间，却天天都在谈论“需要多少时间”一样。

[21:35 设计模式原则](~/.emacs.d/GTD/orgBoss/Journal/20180308::*21:35%20%E8%AE%BE%E8%AE%A1%E6%A8%A1%E5%BC%8F%E5%8E%9F%E5%88%99)

## 伟大的网格剖分

第一次o剖由于球网格存在问题，所以第一个面不能选择

以后则都应该选择第一个面， 这种控制网格划分方式,有时候看之前的block无法看出来！！必须得融汇贯通，包括辅助线的选取。 [机舱偏航绘制 <2017-11-15 周三 10:44>](~/.emacs.d/GTD/orgBoss/newgtd.org::*%E6%9C%BA%E8%88%B1%E5%81%8F%E8%88%AA%E7%BB%98%E5%88%B6%20<2017-11-15%20%E5%91%A8%E4%B8%89%2010:44>)