每日总结

# 完成的工作

完成coreskeleton,corebone,skeleton,bone的接口定义。进一步了解了cal3d中骨骼动画实现细节。

# 遇到的问题

编码的工作要比预计花更多的时间，本周进度估计只能完成50%.

# 下一天的工作计划

实现coreskeleton,corebone,skeleton,bone，争取显示出线条骨骼。 另外下午要去徐汇领取日语2级准考证，下午的工作要3点左右开始，晚上加班补上落后进度。

# 经验和感想

计划的延期很可能是由于乐观的估计，特别是对自身能力估计过高。因此一次延期，在做下次计划是需要用乘法而不是加法。