# QG工作室周记

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名：吴泓川 | 组别：手游组 | 年级：17 | 周次： 第 9 周 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **生活随记** | 在qg的第五周，训练营的最后一周，这周过完就是正式考核了。第九周周四开课讲了3d数学的基础，那天晚上风雨大作，雷声轰轰，原以为要取消培训了，然而师兄说，风雨无阻。我在想，为什么每次我把车放在外面就会下大雨？？？步行出发，到了工一后几乎全身都湿了，雨伞还漏水！培训时发现3d数学和线代有挺大关系的，还要看一本全英文的书。培完训赶去教二开例会，意外地发现第四期代部名单中没有我。周六训练营大组讲了二叉树的各种操作，训练营的最后一次培训了，拍照了解一下。 |
| **学习**  **开发**  **比赛**  **情况** | 周四晚上回去，接收了directx11的学习资料后，打开了传说中的龙书的pdf版本，随便翻翻，映入眼帘一堆英文+代码+数学公式，英文书看得我很焦灼啊，感觉无法下手。周六下午大组培训二叉树，体验还行，写代码时，发现前序遍历中序遍历后序遍历的递归代码都是很相似的，层序遍历就有点难了，四则运算也是搞了好久，还有那个visit函数搞不懂用来干嘛，在CSDN转转才发现是用来输出数据的，在搞四则运算时，每一次运行都是带着开彩票的心情去等待，经历了一次又一次的。。。.exe文件已停止运行，我就会很惆怅，继续查找问题。好不容易能把训练营的+2\*34实现了，然而想拓展更深（如：再分支一个）却又失败了，坎坎坷坷后，终于能初步完成任务了，然而能拓展的层面，什么非递归，什么堆排序，都没什么时间去做了，并且更想花多一点时间在龙书上。第十周周二我的三维游戏编程入门选修课开课了，第一节课老师也只是介绍了游戏发展史，接下来几周选修，我们将学的是opengl而不是d3d，有点小惆怅，如果是学d3d的话，加上QG这边也是要学这个，有着一举两得的功效。老师还强调了不教unity和虚幻这些引擎的使用，主要教我们计算机图形学和C++。 |
| **一周总结** | 学了二叉树的基本操作，至此数据结构可能要告一段落了。看了龙书一些知识，逛了关于DX11的CSDN博客，贴吧等等。 |
| **存在问题**  **未来规划** | 训练营的拓展内容没有完成，希望自己尽快学多一些龙书知识，接下来的考核期才是真正的挑战，坚持下去，相信自己！！！ |
| **导师评价** |  |