工作日记

DionysosLai 2014-6-13

《超级挖地机》游戏demo差不多正常输出，还缺少一些功能。

对于视口问题，今天再次修改了一下bug，这个bug主要问题是在于当角色与地图里元素发生碰撞时，只移动角色的位置，而不调整地图的位置。那么，当在边界时碰到物品，只调整角色是，角色不停的后退，而会出现角色渐渐移出屏幕外的问题。因此设计思路更改。

后面的设计思路更改为：当角色发生碰撞时，移动角色的位置的同时，也移动地图的位置。Oh，my god！问题看似解决了。但是却出现了问题了，在边界二者同时移动时，会出现地图渐渐移出屏幕外的问题。So，我再次更改了设计思路。

现在的设计思路是，在二者均移动时，地图也移动，但增加一个步骤，就是会同时检测地图是否移出了屏幕了外，移出了屏幕外，就调整屏幕位置。

对于地图的设计，差不多就到此为止了。希望不要在bug了。

本周工作总结：

1. 基于地图的视口设计，到目前应该是没有问题了。经过《超级挖地机》游戏的不断检测，认为现在应该是完成了。后期，将会分享出来，形成一个规范的设计。祝愿这个程序能够经得住各种情况的压力检测。
2. 对于类的设计理解：好的程序员，一定是“懒惰”而“聪明”。本着此原则，在写代码时，一定要有代码拖延症精神。同样，在设计类是，不要急于下手，而是写好问题。现在纸上写好这些问题：1.我的主要任务要做什么；2.我要那些事情，需要外界什么信息，也就是外界需要告诉我什么，即传入参数；3. 有哪些事情，我是可以自己内部消化的，而不是别人告诉我现在该做什么，做一个自律的人；4. 我需要记录自己的什么信息，比方知道自己的宽、高、位置、状态等信息。

-----这些问题，多么像哲学问题。