Самостоятельная жизнь

Радько Петр

# 14.12.2018

Достижения

* Новое достижение! Теперь ты живешь один!
* Купил коврик и разветвитель
* Разведал ближайшую территорию
* Расположился на квартире

Полностью

Разбудили меня рано: в 5 утра. Хотя, хотели еще раньше. Родители не выспались, впрочем, как и я. Обстановка нервная. Умыться, одеться, собрать ноутбук и все остальные гаджеты. С собой родители дали 7000 на оплату квартиры на неделю вперед и еще 10 000 на месяц. Такси подъехало раньше времени. Покушал макарон с подливкой на дорожку + два кусочка вчерашней коврижки. Позвали Машу и отправились.

До аэропорта доехали очень быстро. Уже в 7 часов были там. Огромное здание, длинные и просторные залы. Много людей. Папа поставил чемодан на упаковку. Сходили на регистрационную стойку и сдали багаж. В ручной клади только рюкзак с ноутбуком и другими важными вещами.

Там же распрощались с Машей. Отец проводил меня до входа в пассажирскую часть аэропорта. Без билета туда нельзя. Теперь я один. В следующей комнате куртку и рюкзак пришлось положить в специальные лотки. Сам при этом заходишь в капсулу, поднимаешь руки и тебя сканируют. Видимо, я простоял так слишком долго, и женщина грубоватым тоном сказала мне проходить вперед.

Посидел где-то минут двадцать на сиденьях. Слишком шумно. Потом понял, что дальше есть нормальный зал ожидания, а тут люди просто одеваются после осмотра. Сел на скамье и, немного переживая, отсидел два часа. За это время рядом со мной прошло несколько этапов посадки.

Начинается посадка на мой самолет. До него добираемся на специальном автобусе. Причем едем довольно долго. Очень большой аэропорт.

Боинг 737. Видно, что старый. Впрочем, чего еще ждать от эконома. Да и лечу я не в Испанию, а в Мурманск. Погода отвратная. Кругом серость и слякоть. Поднимаемся ко входу в самолет. Встречает хорошенькая бортпроводник с выразительными глазами.

Несмотря на то, что народу в автобус казался забитым, сам самолет заполнился лишь наполовину. К сожалению, я сидел ближе к центру, да и окна в моем ряду не было. С другой стороны, из трех сидений в мой стороне ряда занято было только два. Между мной и женщиной в темных колготках у стены никого не было.

Заметил, как бортпроводник вроде-как разрешила парню пересесть, но сам спросить не решился. При взлете была сильная тряска. Так как интернет пришлось отключить – потихоньку заснул. Проснулся от толчка женщины, которая с улыбкой протянула мне самолетную еду: запакованный большой сэндвич с сыром и колбаской. Было вкусно!

Все-таки решился попросить пересесть на свободное кресло рядом с окном. Оказывается, после взлета можно занимать любые свободные кресла кроме первого и 13 (над крылом) рядов. Красивый вид. Внизу облака такие плотные, словно снежная пустыня. Но иногда в них появляются огромные дыры, сквозь которые видно слившийся в черную поверхность лес и молочно-белые застывшие озера.

Чем дольше полет, тем слабее светило в спину солнце. Во время посадки вообще виднелась одна сплошная ярко-красная полоса.

Мурманский аэропорт небольшой. Ограждение в виде обычного листового забора. Само здание тоже очень скромных размеров. Какие там разные терминалы. Прилетел один самолет – садимся в автобус, 30 секунд, разворот на 180 градусов и уже выходим. В маленькой комнатке получаю багаж. Позвонил отцу, а затем впервые позвонил Наталье – в ее квартире буду жить. Она порекомендовала добраться до города на автобусе. Вышел из аэропорта. Прохожу мимо многочисленных таксистов и двигаюсь к остановке, где уже ждет автобус. Тут все как в Москве – любые автобусы из области едут на автовокзал в Москве.

Что интересно, в середине дня все же светло. Да, это “светло” больше походит на раннее утро в Москве, но все же. Но уже через час наступают сумерки.

Вне города шоссе не освещено. Проезд стоит 40 рублей. Кондукторша – добрая и активная старушка. Объявляет остановки самостоятельно. Запоминает, кто и куда едет. В какой-то момент зашли два дедка в теплой одежде и с большими рюкзакам. Запахло рыбой…

Не ожидал увидеть настоящий ветряк. Причем один. Что он тут делает – понятия не имею.

Было уже темно, когда я вышел на конечной – около вокзала. Забил в карты нужный мне адрес и понял, что приехал не туда. Нужная мне квартира оказалась в 25 минутах ходьбы. Я попросту проехал мимо, считая, что квартира находится радом с вокзалом. Пришлось брать Яндекс.Такси. Но и тут все прошло не очень гладко. Напрямую на вокзал такси заезжать нельзя. Но пришлось. Короче говоря, неудобно вышло.

В квартире меня уже ждала Наталья. Показала, как и что в квартире. В целом – все неплохо. Немного обшарпанные обои, но пойдет. Имеется туалет, кухня и сама комната. Вот только с интернетом беда. Его пик 2-3Мб в секунду. Для меня – москвича, привыкшего к 11Мб в секунду это просто кошмар на яву. Самое страшное – телефон тоже не выдает более высокую скорость.

Интересно вышло, что телевизор сразу переключился на канал, на котором почти непрерывно идет шоу “Орел & Решка”, о котором постоянно рассказывала мама перед отъездом.

Оказалось, что я забыл дома несколько очень важных вещей: коврик для мыши и микрофон. Месть и на ноутбуке, а вот без коврика работать практически невозможно. К счастью, я живу практически в центре Мурманска и прямо в двух шагах от меня находится большой торговый центр. А там М.Видео, а рядом Эльдорадо. Короче, взял хороший коврик и разветвитель на 5 слотов и остался доволен.

Затем сходил в Магнит. Накупил там блинчиков для жарки с мясом. Стоят всего 73 рубля! Заодно узнал разницу между рафинированным и нерафинированным подсолнечными маслами. Возвращаясь обратно, встретил девушку, которая искала 22 дом (я живу в 24). Сначала я просто предположил, где он может быть. Но затем предложил посмотреть по карте. Она согласилась. Сказала, что только приехала в новый город. Я сказал, что тоже первый день. Она спросила, мол, тоже студент? Я согласился. 22 дом оказался прямо рядом с моим. Она меня поблагодарила, и мы попрощались.

Списался с Колей в ВК. Подтвердилось, он приезжает завтра. Будем разрабатывать план мега проектов и мега развития!

Совсем вечером позвонил стал. Немного пообщались. Он предложил сыграть в PUBG. Попробовал. Комп грелся как сковородка. Раз в минуту пинг прыгает под 500 миллисекунд и происходят телепортации. Короче говоря – играть я тут буду разве что только в Divinity… Но это хорошо. Я сюда не играть приехал, а развиваться.

Ну вот все! Я сделал это! Расписал первый день! Теперь в ванную, побриться и спать, а то голова страшно болит и устал.

Близится что-то крутое. Главное – не обложаться.

# 15.12.2018

Достижения

* Первый день прожит успешно!
* Встретился с Колей
* Совместными усилиями составлен распорядок дня и планы на первые полгода

Полностью

Так как засыпать было страшновато (полная темнота в квартире), я решил переставить стул от кровати в угол комнаты. На его место я поставил лампу. Теперь, в случае чего (когда очень страшно), я могу быстро включить свет. Успокаивает, учитывая, что я сплю напротив зияющего прохода в коридор.

Теплое одеяло оказалось очень коротким. Им невозможно укрыться целиком. Из-за этого в середине ночи проснулся. Замерзли плечи и шея. Испугался, что уже заболел. Решил попробовать лежащее рядом более тонкое одеяло. Теплое оставил на корпусе и ногах, менее теплое накинул вторым слоем. Спокойно проспал до самого утра.

Пару раз просыпался утром. По окну ориентироваться невозможно – сплошная темень, из-за чего даже приблизительно время невозможно понять. После очередного просыпания интуитивно почувствовал, что пора вставать. Посмотрел на часы – девять утра.

Заправил постель, умылся. Кашу готовить не стал – было лень, да и времени уже много. Сел за компьютер, продолжил закачивание Divinity: Original Sin 2. Попросил отца скинуть мне базу данных для продолжения работы над Criteria Builder. Все прошло гладко. До обеда смотрел ролики на YouTube, да дрочил.

На обед, как и планировал вчера, сделал себе 3 блинчика с мясом. Все прошло гладко, вот только 3 блинчик все время прилипал к сковороде. Пришлось его вообще убрать. Остальные два отлично прожарились. Не беда, конечно, но неприятно. Ознакомился и с микроволновкой. Кнопок и дисплея на ней нет. Лишь два кружка. На одном поворотом выставляешь мощность, а на втором – время. Все механическое. Да уж. 2018 год…

После обеда параллельно с просмотром роликов и дрочкой, начал тестировать дописанную накануне систему импорта Criteria Builder. Багов нашлось предостаточно. Мне теперь вообще страшно смотреть на код импорта. Зато работает.

Divinity к этому моменту давно закачался (я даже его запустить протестить успел), и я поставил на закачку Dota 2.

Все-таки надо было все нужные игры закачать перед отъездом. Потому что часам к 5 у меня пропал интернет. Причем и мобильный, и квартирный. Мобильный интернет так и сообщил – лимит исчерпан. Квартирный просто перестал работать. Подозреваю, что и там тоже тариф исчерпан. Подожду нуля часов. Вроде там безлимит начинается.

Пока пишу это понимаю, почему эргономичные клавиатуры такие удобные. Уже болят торцы ладоней из-за необходимости часто тянутся к далеким клавишам. Впрочем, вполне возможно я не совсем правильно делаю. Только что попробовал набирать “И” правой рукой и дискомфорт пропал.

Так вот, после окончания работы над импортом ответил человеку на форуме XenForo, что сегодня/завтра будет выпущена бета версия аддона. Он, в свою очередь, предложил идею следующего аддона.

Далее начал играть в Divinity и ждать Колю. Через полчаса игры он мне позвонил и сказал, что выезжает из Североморска. Будет где-то через час. После этого играл еще где-то час. Затем решил проверить, работает ли проект моей игры в Unity. Немного повозился, но по итогам все заработало.

Зазвонил домофон. Открыл дверь. А вот и он. Практически не изменился. Немного толстоват, почти лысый. Пожали руки. Я его немного приобнял. Последний раз виделись давно. Проводил по квартире, в двух словах рассказал про приезд – я не мастер разговоров на отвлеченные темы. Недолго думая, приступили к обсуждению дел. Он на своем ноутбуке показал мне проект одного десятиклассника. Он создаёт какую-ту пиксель-арт игру на движке Construct 2. Выглядит очень даже достойно. Спросил, можно ли этот школьник будет иногда мне вопросы задавать. Я согласился.

Затем, он показал мне самописный генератор задач на Windows Forms. Выглядит неплохо. В первом окне с помощью специального синтаксиса указываются промежутки, из которых будут браться числа. Далее идет текст задачи, затем необходимо указать количество генерируемых вариантов. После этого получаешь необходимое количество практически одинаковых задач с разными числами.

Он сказал, что в будущем хорошо бы это вывести на более серьезный уровень. Я рассказал ему, что во всех красивых приложениях на Windows надо использовать WPF.

Затем речь прошла про игрушку. Я ему показал, что имеется на данный момент. Собственно, ничего с последней отправки ему игры и не изменилось. Поэтому, за пару минут закончили с демонстрацией игры и перешли на составление распорядка дня и планов на ближайшие месяцы в целом.

Если коротко, весь день разбит на 4 блока по 3 часа: с 10 утра по 22 вечера. Каждое утро у меня начинается либо с бассейна, либо с работой над форумами. Затем в шахматном порядке по дням идет математика и написание математических записей в блог. Это помогает запомнить материал, а также развивать блог, который затем обзаведется и форумом. Впрочем, форум я планирую сделать уже сразу.

После математики с учебником идет разработка игры.

Суть в том, что до этого я полностью концентрировался на одном проекте в течение какого-то количества дней целыми сутками. Без переключения.

Новый подход, по идее, лучше, так как позволяет переключаться, а значит и отдыхать от конкретных проектов. Затем, на следующий день подходить к ним с новым взглядом. Посмотрим, оправдает ли себя эта система. Очень хочется верить, что да.

В воскресенье особый день. Утром я могу поиграть (а во все остальные – нет!). Затем у меня идет чтение научных статей (в том числе и в городской библиотеке). После этого, я будет время резервное время для выполнения того, что не успел за неделю. И рефлексия. Это этакое подведение итогов: что я сделал за эту неделю, что выучил, можно ли было быстрее, какие выводы сделать на следующую неделю.

Выглядит эпично. Главное, чтобы работало…

За декабрь и январь я должен освоить базовую математику, писать игру и делать записи в блог по математике.

За февраль и март игра должна быть 100% закончена. В этот период я прохожу теорию алгоритмов. К блогу подключается и форум.

За апрель и май я начинаю изучать высшую математику. Вместо игры основное время занимает работа над научными работами (ура), а также изучение теории нейронных сетей, чтобы затем возродить учебник и форум по ним!

Решили сделать перерыв и сходить за продуктами в Магнит. По дороге я рассказал Коле, что хотел бы участвовать в олимпиадах по математике. Намекнул, что их можно организовывать и самим. Его эта идея зацепила. Он сказал, что олимпиады можно устраивать на форуме. Идея действительно хорошая. Рассказал про какой-то район города, где по вечерам сходятся гопники. Там лучше не ходить. Зато больница рядом.

В Магните купил себе две пачки макарон, два сыра, бутылку молока, батон и плавленый сыр Viola в виде треугольников.

Пришли обратно и продолжили. Составили список теории и практики по математике на первую неделю работы. Натуральные числа, делимость, остатки и всякое такое… Интересно и то, что я буду не только решать задачи, но и программно реализовывать некоторые алгоритмы. Так я запомню их еще лучше!

Приезжать Коля будет по четвергам и субботам. Вечером. Будет задерживаться допоздна. Будем разбирать сложные темы, вопросы и проверять задания.

На этом обсуждения завершили. Он собрался и уехал.

Сделал себе два бутерброда с плавленым сыром. Позвонил отцу и рассказал о прошедшем дне.

Завтра утром направлюсь узнавать насчет бассейна. Вполне может оказаться, что он закрыт. Надеюсь, я ошибаюсь. Потом перевести распорядок и планы из бумажного вида с нечитаемым почерком в таблицы Excel.

Планы большие. Большие планы требуют больших усилий. Если все получится, то это будет огонь. Научусь наконец нормальной математике. Разберусь, наконец, с нейросетями и начну/возрожу забытые проекты.

А еще и научная деятельность, ммм…

В любом случае, будет круто!

# 16.12.2018

Достижения

* Погулял по городу
* Изучил торговый центр
* Изучил фитнес-центр x-Fit
* Договорился насчет Ростелекомовского интернета (100 Мб/с)

Полностью

Проснулся поздно – ближе к 10 утра. Интернет утром так и не появился. Позавтракал двумя бутербродами. Где-то минут 15-20 собирался с силами, чтобы позвонить Наталье и спросить, что делать с интернетом. Она удивилась не сильно, передала мне номер телефона, за которым закреплен мобильный интернет. Моя задача состоит в том, чтобы просто скинуть деньги на этот номер. В свою очередь, она сказала, что в понедельник уточнит насчет Ростелекомовского интернета.

Так как мне все-равно надо было узнавать насчет бассейна, я собрался и отправился в путь. Было достаточно ясно. По дороге осматривал окрестности и сделал пару тройку фотографий. Еле-еле у меня работала навигация. Даже удавалась воспользоваться поиском. Решил я пойти сразу в сервис Мегафон, чтобы приобрести безлимитный тариф.

Из-за проблем с навигацией я бродил где-то полчаса, но сам салон так и не нашел. К великому счастью, когда я уже почти потерял надежду, позвонила Наталья и сказала, что она на может на завтра вызвать мастера, который сделает нормальный интернет. Договорились на 12:00.

Кроме того, она посоветовала сходить в некий фитнес центр x-Fit. Я его видел издалека. Огромный центр. Я бы им заинтересовался, да вот только надписи “бассейн” на самом здании не увидел, а потому без ее наводки туда бы не пошел.

На обратном пути зашел в салон Евросети и закинул 1000 рублей на баланс интернетовской карты. Решил зайти в большой торговый центр “Мурманск Малл”. 4 этажа, одежда, фастфуд, кинотеатр. Там есть все. И это все в 5 минутах от моей квартиры. Фантастика! 3D сеанс стоит 300 рублей!

Решил перекусить в KFC. За 200 рублей купил пати баскет и газированную воду. Очень даже неплохо! Пока ел, через свободный Wi-Fi почитал последние игровые новости и пытался на карте найти, как пройти в x-Fit. Не нашел, не работала функция поиска.

Вышел и торгового центра и отправился искать фитнес клуб своими силами. Как оказалось, я сходу пошел в верном направлении. И уже через 15 минут был у цели. Получается, что от моей квартиры что до торгового центра 5 минут, что до фитнес-центра 15. Улет!

Долго не решался подходить к ресепшену. Не привык я это делать. Обычно отец разговаривает. Уже и расписание посмотрел, и обходил прихожую. Но, делать было нечего, поэтому я начал разговор с вопроса о магазине, где можно купить плавательные принадлежности. Девушка, сказала, что ничего такого вроде как тут нет. После этого я сразу пошел в отдел продаж, так как до этого человека с вопросами относительно покупки абонемента отослали как раз туда.

Там начал беседу с Дмитрием. Сказал, что хочу купить абонемент на походы в бассейн. Он, после недолгих раздумий, предложил провести экскурсию по центру. Я согласился, сдал верхнюю одежду, и мы отправились смотреть на клуб. Если коротко – я офигел. Тут и скалодром, и бассейн, и фитнес зона на 1500 квадратных метров! И джакузи. Тут есть просто все, что связано с фитнесом.

Соответственно, купить абонемент просто в бассейн нельзя. Есть лишь абонемент на проход в клуб, а дальше уже можно бесплатно на любые занятия: хоть на скалодром, хоть в бассейн, хоть на беговую дорожку, хоть на турники. Ну и стоит все это недешево. Месячный абонемент начинается от 5500 рублей. Элитный фитнес клуб как-никак.

Взял я у Дмитрия сканы расписания, а также прайс лист. Пообещал, что приду на следующий день на пробное занятие.

За пятнадцать минут вернулся домой. Интернет появился, поэтому я поставил докачиваться Dota 2, а сам написал маме о своей прогулке. Отправил и фото. Но не успел я поделиться всеми впечатлениями, как инет снова пропал. Чтоб его. К счастью, поле завтрашних 12:00 проблем быть не должно.

Поэтому сначала позвонил маме и рассказал все оставшееся. Затем мне позвонил отец, и я рассказал ему все то же, что и маме. Они сказали, что будут думать, какой абонемент мне брать.

После этого я сел переводить в Excel формат вчерашнее расписание и планы. Планы, математику перенес. Расписание тоже но без особого оформления, так как окончательно еще не понятно насчет фитнеса.

Затем, со свободной душой продолжил новую игру за двух призывателей в Divinity. Играл долго. До девяти вечера. Затем устроил себе полноценный ужин: два бутерброда, молоко и три блинчика с мясом. Очень вкусно! На этот раз ничего не пригорело.

Сегодня – последний для привыкания к новой жизни. Завтра понедельник, а с понедельника начинается следование по плану: форумы, математика, блоги и никаких игр.

Перед сном задумался, а что если при умножении двух близких друг к другу чисел, найти квадрат большего числа, а затем вычесть из него большее число, умноженное на разницу между двумя исходными числами:

8 \* 7 = 8 \* (8 – 1) = 82 – 8

Теоретически, так можно быстро находить произведения близких друг к другу двухзначных чисел…

# 17.12.2018

Достижения

* Доделал функционал параметров Criteria Builder
* Написал практически всю первую библиотеку готовых критериев (3 штуки)
* Не играл днем!
* Прояснил ситуацию с Североморском

Полностью

Проснулся в 9 часов. Еще где-то с полчаса валялся. Все же очень трудно определять время, когда за окном все время темно. Но получается уже лучше.

Интернет, уже по традиции, так и не появился. Позавтракал двумя бутербродами. Клянусь, что завтра на завтра сделаю кашу.

За первые три часа работы я создал базовый прототип Unity Forum, немного стилизовал шапку: убрал логотип. Теперь она узкая и информативная – все как любят программисты. Потом позвонил Коля и сообщил просто офигительную новость.

Все же есть возможность хитро получить пропуск. Стоит процедура 7000 рублей. Выдадут за 3 недели. Коля снимает там квартиру. Будет возможность жить в ней и находиться в контакте круглыми сутками. Вот это очень круто, так как будет постоянная возможность контактировать с ним, а это дорогого стоит. Не стоит и забывать про дополнительный контроль с его стороны. Аренда квартиры на двоих будет выходить где-то тысяч в 7500. Идеальный расклад, учитывая, что проживание в мой текущей квартире стоит 1000 в день!

Короче говоря, я согласился сразу. Родители тоже идею поддержали и вроде как уже выслали ему деньги на создание пропуска. Кроме того, немного позже мама переслала 5500 рублей на оформление месячного абонемента в x-Fit. Ух, сколько же денег тратят на меня родили сейчас. Очень неудобно. Подводить нельзя…

В обед ненадолго появился интернет. Успел посмотреть последние новости, скачать Wordpress версии 5.0.1 и начать просматривать ролик Шария. Через 15 минут он снова пропал. Причем все это очень странно. Уведомления о письмах или сообщениях ВКонтакте приходят, а вот никакие сайты не грузятся. Мистика.

Ну да ладно. Утром также позвонила Наталья и сказала, что парни из Ростелекома расчищают какой-то там канал. Короче, интернет может появиться только завтра. Ну кто-бы сомневался… Еще один день без связи. А я вообще ничего не могу без нее делать.

После обеда, так как без интернета никаких блогов/форумов делать не получится, решил написать базовую библиотеку критериев для своего аддона Criteria Builder. Начал с критерия “Пользователь опубликовал как минимум X сообщений”. Черт, как же круто мой аддон выглядит. Просто лучшее, что я когда-либо под xenForo писал. Зуб даю, спрос у аддона будет. А со спросом, надеюсь, и деньги с Patreon.

Но сделать первый критерий не удалось. Я вспомнил, что параметры возвращают сырые значения и их нужно программно приводить к нормальному виду. Это можно делать и в коде критерия, но тогда в каждом критерии будет один и тот же код по приведению сырых значений параметров к нужному виду – так не программируют!

Дело пошло хорошо. В итоге, за вторую половину дня полностью дописал функционал параметров. Теперь они возвращают красивые значения нужных типов, которые очень удобно использовать в дальнейшей работе. После этого написал аж 3 первых критерия категории “Коммуникация” на Criteria Builder. Реально очень удобно:

* Пользователь опубликовал как минимум X сообщений (с выбором форума, и статуса сообщений: видимо/удалено/модерировалось)
* Пользователь опубликовал как минимум X сообщений в теме Y
* Пользователь создал как минимум X тем (с выбором форума и префиксов)

С помощью только этих трех критериев можно придумать кучу разных достижений. Но это еще не конец! Еще парочка достижений и первый пак критериев, который будет идти отдельным ресурсом, готов!

А потом можно сделать пак критериев для менеджера ресурсов, для своего аддона Question Threads. Короче говоря, мой аддон и критерии к нему будут регулярно всплывать на официальном форуме. Очень много пользы всем, популярность мне и деньги. С учетом того, что я теперь проживаю самостоятельно, последний пункт очень желателен…

Как же много курящих в Мурманске. Вся лестница и подъезд прокурены. За те пару минут, что я потратил на дорогу из/в Магнит, меня два раза просили дать сигарету. Жесть. Во второй половине дня даже в горле першило из-за сигаретного дыма. Помогла только прогулка.

Купил себе в магазине кит-кат, фанту и пряник для ужина. На будущее взял большую пачку плавленого сыра, а то треугольники быстро заканчиваются. Кроме того, купил небольшой батон, так как старый сегодня пришлось выкинуть вместе с мусором – слишком зачерствел. Наконец, купил еще пачку блинчиков с мясом.

Вечером звонил Коля. Я рассказал ему, то весь день занимался форумами и блогами, так как интернета нет. Он сказал, что тогда в следующие дни придется эти самые форумы/блоги отложить, чтобы наверстать математику. Я согласился.

Очень нужен интернет. Без него никак. С другой стороны, если бы он был, я бы не довел до кондиции Criteria Builder. Поговорка “Все что не делается – к лучшему” еще раз доказывает свою правоту…

Вечером попытался победить стиральную машину. Но не осилил. Мигает красный значок рядом с непонятной иконкой. Мигает раз 10, а затем машина издает громкий недовольный сигнал и показывает надпись “dE”. Короче говоря, завтра спрошу у Наталье, что с этим зверем делать, а то грязной одежды накопилось прилично.

Еще хочу себя похвалить. В Divinity было желание сыграть днем. Мол, все равно интернета нет, поэтому сыграю, а никто ничего и не заметит. Но нет. Было трудно, но я заставил себя заняться Criteria Builder. Меня радует, что я могу обуздать себя и в “свободные” от дел моменты заняться важными вещами. Зато, после успехов с аддоном вечером спокойно поиграл несколько часов. Вот так и надо!

В самой игре завершил первый акт, с легкостью отбил корабль от Даллис и начал проходить второй акт. Все таки легко играть двумя магами-саммонерами. Все бои, где я двумя лучниками потел сейчас проходятся без особых проблем. Приятно. Все же мне очень интересно посмотреть, чем закончится история Лоусе. Ведь я помогаю демону, а не ей. А также хочется посмотреть на мертвый Аркс, в который я выпущу туман смерти. Ммм. Играть за злодеев всегда интересно.

На удивление, спать ложусь сегодня немного пораньше. Почти в 0. Вчера, к слову, лег в полпервого. Налаживаю распорядок дня, черт побери.

Ложусь спать довольный: сегодня хорошо поработал, завтра сделают интернет, послезавтра бассейн. Мммм…

# 18.12.2018

Достижения

* Исправил последние баги Criteria Builder и выложил его в ранний доступ на Patreon
* Первый раз сварил кашу
* Первый раз сварил макароны
* Осуществил первую стирку
* Починил мегафоновский интернет
* Удалил игры
* Составили c Колей план на эту неделю

Полностью

Несмотря на то, что из квартиры я сегодня не выходил, день оказался очень богат на события. Так как в вчера лег спать пораньше, проснулся тоже раньше: в 9 часов. И сразу же настало время свершений. Я впервые в жизни приготовил себе кашу, гречневую. Не деликатес, но под бутерброды с плавленым сыром пойдет.

Использовал очень полезную штуку телефона: Google ассистент. Можно голосом попросить поставить таймер. Очень удобно. Осталось только решить проблему с разблокировкой. “О’кей Google”-то он воспринимает, но для дальнейших действий нужно ввести PIN. Буду думать.

Попытался поставить стирку, но ничего не вышло. Она просто не запускалась. Мигал красный огонек, а затем на дисплей выводилась надпись “dE”.

После завтрака какое-то время продолжал писать новые критерии для стандартной библиотеки. Но все время косился на часы, так как ждал Ростелекомовцев. В 11:50 понял, что никто не приедет и придется снова звонить Наталье. Лежал на кровати и готовился. Все-таки нелегко мне с людьми взаимодействовать…

Решился и начал звонить. Правда, номер оказался занят. Через пару минут она перезвонила и сказала, что хороший интернет проведут в четверг, после обеда. Ух, черт побери. Тут я решился рассказать ей о том, что мегафоновский модем так и не заработал. Даже после того, как я позавчера положил на баланс деньги.

Она сказала, что съездит узнает после обеда.

Уточнил и про стиральную машину. Она сказала проследить взглядом за трубами. Может быть, в машину не поступает вода. Эти самые трубы уходили под раковину на кухне. Как раз туда, где мусорка.

Короче говоря, опять все откладывается, не стирается и не понятно, что делать. Мне уже стало как-то непосебе. Так еще и в дверь позвонила какая-то женщина. Что там оформлять и смотреть показания счетчиков. Я сообщил ей, что квартиру снимаю. Она сказала, что что-то там проверит внизу и вернется.

Я пошел пытаться проследить за трубами для стиралки. Они действительно уходят под раковину и соединяются там с водой. Но кран оказался открыт. Я на всякий случай закрыл его и попробовал запустить. Может, он действительно закрытый был.

Не помогло. Та же ошибка. Очевидно, проблема в другом. Я бросил это дело и попытался найти газовый счетчик. Но его нигде не оказалось. Стало прямо очень тяжело на душе. Снова звонок в дверь.

Заходят три женщины, одна снаружи. Я говорю им, мол, вот газовая труба, но счетчика я не нашел. Они говорят, что да, в таких квартирах его и нет. Начали жаловаться, что плиту надо выкидывать и брать новую, что шланг от газовой трубы к плите уже старый, да и вообще ненадежной модели. Мол, такие чаще всего взрываются. Сказали передать это хозяевам и все заменить. Иначе придут запечатывать газовую трубу. Напоследок какой-то жидкостью покрыли газовый кран и стыки трубы, сказали все время, пока газ не используется, держать кран закрытым и ушли.

Честно говоря, я тогда был готов расплакаться. Все из рук вон валилось: стиральная машина не работает, интернета нет, а работать нужно было уже два дня, теперь еще эта инспекция пугает взрывами и запечатыванием газа. Теперь еще звонить Наталье и все это рассказывать. Даже сейчас, когда я пишу это, щемит в душе. Очень трудный момент. Захотелось срочно домой. Обратно, где можно работать весь день и в определенное время есть. Больше никаких других забот…

Я все-таки смог воспользоваться сверхмедленным интернетом со своего телефона. Набрал в поиске код ошибки “dE” стиральной машины Samsung и понял, что это сокращение от “Door error” или “Ошибка дверцы”. Нужно было просто посильнее ее закрыть. Запустил. Правда, после окончания стирки дверца отказалась открываться. Значок замка не пропадал. Я попробовал перезапустить машинку. Значок пропал, но дверка все-равно не открывалась. Тут я уже чуть не заревел.

К счастью, дверцу я открыл через пару минут. Надо было надавить на нее, а затем потянуть на себя. На все белье места на вешалке не было. Пришлось вешать на край ванны и на трубочку для занавески. Ох уж эта самостоятельная жизнь!

Потом я фиг пойми каким образом попал на страницу “Весь трафик исчерпан” мегафоновского интернета. Оттуда я попал в личный кабинет, где выяснил, что ночной тариф, оказывается, начинается не с нуля часов, с часу ночи и продолжается до семи утра.

Дневной же тариф (30 Гб) я уже исчерпал. На счету значилось 550 рублей. Куда подевались еще 400 рублей из той тысячи, которую я позавчера положил – фиг знает.

Ну, уже что-то. Под полоской исчерпанного трафика были варианты за пару сотен рублей накинуть еще 5/10/X гигабайте.

Со всей этой информацией я позвонил Наталье Вячеславовне (полные имя, фамилию и отчество я занес из личного кабинета в телефон) и все ей рассказал: что победил стиралку, что попал в личный кабинет и что приходила инспекция по газу.

Она сказала, что продлевать самому не надо. Лучше она сама сейчас сходит и во всем разберется. По поводу инспекции сказала тоже сама позвонит.

Делать было нечего, я сел продолжать писать библиотеку критериев. В общем и целом, к моменту появления интернета, я написал еще один критерий, а также пару наметок на новые. Идеи складирую в .txt файле.

Где-то в часа два дня появился, хвала несуществующим богам, появился интернет. Тут прочитал сообщение от Коли. Он спросил, может ли приехать сегодня вместо четверга. Заодно и книжки по математике завезет. Я с радостью согласился.

Написал и маме. Описал ей свои подавленные ощущения. Она, конечно, тут же забеспокоилась и предложила до момента переезда к Коле уехать обратно. Но я отказался. Раз уж приехал, надо держаться. Да и вообще, интернет уже появился и мне стало значительно лучше.

Пришло время обеда. Было страшно открывать закрытый газ. После страшных слов о взрывах и утечках в старых плитах. Но делать было нечего. Кушать хотелось. Попробовал открыть газ. Действительно, кран как-то странно шатается. Очень надеюсь, что это просто ручка плохо прикреплена, а не сам кран на соплях висит. Ужас. Пожарил блинчики, вновь закрыл кран. Все же есть плюс от этой инспекции. Теперь я знаю, как выключать газ.

Пришла пора выкладывать на Patreon 24 часовой ранний доступ моего Criteria Builder. Я включил музыку и приступил к работе. Вот так гораздо лучше. Уже через полчаса подключил наушники. В них полностью отключился от внешнего мира и погрузился в работу. Все налаживается! В процессе подготовки аддона выявилось еще несколько ужасных багов. В итоге, ближе к 6-7 вечера я успешно выложил на Patreon раннюю версию. Завтра вечером выложу полную версию на форум. Триумфальный запуск, так сказать.

Единственное, меня достаточно сильно смущал тот факт, что Коля в 16:00 сказал мне работать над игрой. А я все это время на Criteria Builder потратил. Неудобно выходит…

Долго думал, стоит ли готовить макароны на ужин или сходить в Магнит купить чего-нибудь неполезного. Затем вспомнил, что у меня есть интернет, перетащил ноутбук на кухню, включил там Шария и начал готовить макароны.

Все шло просто отлично, помешивал макароны, смотрел ролики. Ближе к концу готовки попытался настроить Google ассистента. Чтобы он мог разблокировать экран по голосу. Однако, сделать мне этого пока не удалось. Проблемы начались сразу после того, как закончился таймер готовки.

1. У меня нет дуршлага. Но это не беда. Я не так давно узнал, то можно и без него обходится. Вторая проблема хуже.
2. У меня нет терки для сыра.

С последним вообще жопа. Мама посоветовала нарезать сыр тоненькими кусочками. Короче говоря, это были первые в мой жизни макароны с не плавленым сыром. Мои пластинки наотрез отказывались таять. Пришлось сначала откусывать половину пластинки, а затем загружать в придачу макарон. Царский ужин. Макарон я, по традиции, наварил очень много. На три нормальные порции. Пришлось все есть. Высохшие макароны я бы есть не стал.

Вскоре приехал Коля. Привез подарки: 6 книг по математике. Выпили по стакану воды и… последовал не самый удобный вопрос: показать, что я за это время успел сделать. Пришлось выкручиваться. Но затем все более-менее пошло гладко.

Сначала выработали недельный план на игру. Основная цель сейчас, забить на все аспекты игры, кроме самого игрового процесса: кубик, его вращение, взаимодействие с ним, бот противник и так далее. Короче говоря, чтобы можно было уже играть. Договорились, что игру я будут переписывать с нуля, используя код последней версии. До субботы нужно на переписанных рельсах сделать то, что есть уже.

 С математикой еще веселее. Привезенные книги:

* Основы современной математики. Часть 1. Столяр, Рогановский
* Упражнения по логике (сборник) под редакцией Тоноян
* Искусство программирования. Том 1. Дональд Кнут
* Конспект лекций по высшей математике. 1 часть. Дмитрий Письменный
* Конспект лекций по высшей математике. 2 часть. Дмитрий Письменный
* Конспект лекций по высшей математике. Полный курс. Дмитрий Письменный

Самое жесткое, что первые две книги я должен пройти до конца декабря. То есть за 10 с небольшим дней! Первую книгу вообще нужно пройти за неделю! Это 40 страниц в день!

Буду выкладываться на полную!

Под конец нашей беседы, Коля показал мне фотографии квартиры. Она двухкомнатная. С балконом. Короче говоря, красота. Попросил сфоткать страничку паспорта с пропиской. Она необходима для выписывания пропуска.

Забавная ситуация произошла на выходе. Когда он приходил, он закрыл дверь на нижний замок. Так вот, теперь этот самый замок заел и не хотел открываться. У нас ушло где-то минут пять. Под конец было даже не до шуток. Хех, пришлось бы вызывать каких-нибудь спасателей, чтобы они пилили дверь. Приятного мало.

На том и распрощались. Я снова остаюсь один в квартире. Но теперь у меня есть конкретные задачи. Задание большое, но оно хотя бы есть.

Открытым остался только вопрос с бассейном. Пока даже не знаю, когда туда идти. Часть денег с карты я уже потратил на оплату доменов. Скоро еще часть уйдет на место для файлов форума. Может так получиться, что денег на абонемент мне не хватит. А родителям надо будет что-то говорить. Ух. Не знаю, что делать.

Решил последний час посвятить игре в Divinity. Но долго я не играл. Никак не получалось убить этого чувака с мощной гранатой. Он успевал произнести свою фразу и даже если я успевал убить его до взрыва – самой гранаты среди его вещей не оказывалось. В итоге мне просто надоело.

У меня столько дел, которые нужно делать. А я еще и играть пытаюсь. Я просто взял и удалил и Divinity, и почти закачавшуюся доту. Все. Играть только во время каникул. А ближайшие каникулы – летом. Точка.

# 19.12.2018

Достижения

* Начал заниматься математикой. Честно осилил почти 40 страниц
* Выложил аддон Criteria Builder

Полностью

Проснулся я сегодня даже раньше, чем обычно. В 9 с чем-то уже был на ногах. На то были причины. Сегодня первый день занятий по плану.

Книгу по математике взял в собой в туалет. Прочитал в ведение. Неплохо, но чувствуется заумность языка. Я бы написал (и напишу) проще. За время сидения в туалете добил введение.

На завтрак начал готовить гречку. Каши действительно очень просо варить. Подогрел воду, дождался кипения, закинул кашу, ждешь еще 20 минут. Чтобы не терять время, сел рядом с плитой за стол заниматься математикой. План простой. Прочитал параграф – конспект в тетрадь.

Первые несколько параграфов осилил еще до момента приготовления каши. Но они больше повествовательные. Новых терминов не так много было.

Потом начал завтракать. В этот раз гречка пошла проще. Сделал себе несколько бутербродов с плавленым сыром.

После завтрака продолжил с математикой. С двадцатой страницей прогресс очень сильно замедлился. В противовес предыдущим параграфам, следующий материал был супер-переполнен новыми терминами.

Короче говоря, я потратил на математику где-то 6 часов. За это время я осилил 5 с половиной параграфов, 4 из которых законспектировал.

Последние два параграфа самые жесткие, но и самые интересные. Да и вообще, узнал я за первые полдня очень много. Книга оказалась на редкость дельной. Я-то думал, что множество это основы основ. Ошибался. Тут подход еще глубже. Вся первая глава посвящена описанию языка математики, а если быть точнее, языка школьной алгебры (ЯША). Тут вам и составление алфавита ЯША, и слова, и буквы (да, 0,2,3… это буквы) и выражения, и именные формы, и высказывательные формы. Короче, мой словарный запас сильно пополнился. И не только он. Несмотря на несколько заумный слог, книга пока очень даже хороша. Одно плохо – никаких упражнений. Их придется искать завтра.

По плану у меня неделя на эту книгу. В ней 5 глав. Если на каждую главу будет уходить по два дня, то с книгой управлюсь максимум за 10 дней. Неплохо.

Но последние страницы прямо со скрипом шли. Надо срочно где-то надыбать практику, а также все это переварить и переконспектировать в красивый вид завтра.

Настала очередь обеда. Ну, тут без изменений – блинчики с мясом, да бутерброды с плавленым сыром. Люблю себя за стабильность! Так как интернет уже есть, готовить было не скучно. Поставил Шария и готовишь (а затем и ешь).

Кстати, по поводу интернета. За один день у меня больше десяти гигабайт. Вот это называется программист. Это вам не курсовые писать!

После обеда решил все-таки выложить Criteria Builder. Да, я забил на игрушку. Выложить аддон реально надо было, иначе я не смог бы завтра сконцентрироваться на игре. Ожидаемо, что выложить за 2-3 часа у меня не получилось. Во многом потому что первые же 2 часа я потратил на придумывание логотипа для аддона, а оставшийся час на компоновку верхнего баннера страницы аддона. Крутота.

Пока занимался графикой, слушал музыку. Я знатно подсел на трек MAYDAY от TheFatRat feat Laura Brehm. Что-то меня прям цепляет в нем. С душой прямо сделан. Особые струнки мой души поют во время припева. Хочется включить маяк в центре города, подключить огромные колонки и на весь город врубить эту музыку. Люди со всех концов города слышат припев и проникаются. Словно зомбированные начинают качаться из стороны в сторону. В другие моменты я прямо представляю робота, который уже несколько десятилетий зовет в MAYDAY. Я знаю, что там не робот, но почему-то так я чувствую эту музыку. Так вот этот робот зовет о помощи. Она осталась одна на огромном корабле, с которого все пропали. Ну ладно. Это меня куда-то понесло уже.

После того, как сделал логотип, музыку убрал. Слил где-то час на просмотр обзора от BadComedian. Что самое забавное, а я даже не помню, что это за обзор я смотрел. А, про детей Волшебников и православие. Короче, минус час работы. Я смог себя заставить не смотреть следующий обзор, а наконец добить описание аддона и выложить его.

В восемь тридцать я решил, просто на всякий случай, проверь, когда закрывается Магнит. Я планировал в него сходить еще с обеда. Оказалось, что закрывается он уже полдесятого. Я-то думал в одиннадцать, а вот нет. Пришлось в спешке собираться и идти в магазин.

Купил себе всяких разных сладостей. Так сказать, отпраздновать начало изучения математики и скорое выкладывание аддона в общий доступ. Кроме того, купил гавайскую смесь. Захотелось овощей чего-то. А то у меня от этих сухарей и фанты уже в животе мутит. Пора и овощей немного поесть!

Сколько раз я уже начинал изучать математику и забрасывал. В этот раз не заброшу. Просто физически не смогу – Коля заставит. А портить с ним отношения я не хочу. С такими людьми отношения не портят. Это все равно что портить отношения с Ньютоном или Гауссом. Вы бы стали? Вот и я не дурак.

Через полчаса работы все было готово. Я нажимаю заветную кнопку “Publish” (или “Save”, не помню) и аддон появляется на официальном форуме XenForo. Столько сил я на него потратил. А планировал за неделю написать. Черт побери, да у меня все проекты так начинаются. Мол, да ща по-быстраляну напишу аддон и за игру. Нифига. На этот аддон у меня ушел месяц. Как и на предыдущий.

Месяц месяцем, зато конечный продукт – конфетка. Мое (не) маленькое произведение искусства. Самый сложный аддон, который я когда-либо писал. Открыл пачку хрустима со вкусом кальмара и начал смотреть обзор BadComedian на фильм Мантикора. Да, я уже несколько раз смотрел этот обзор. Ну а что еще делать?

Доел сухарики, вытащил их холодильника грушевую фанту. Совсем я что-то испортился. Еще и развернул ноутбук, словно небольшой телевизор, а сам устроился на диване. Вот они, прелести одиночной жизни на квартире.

Вечером позвонил отец. Я кратно пересказал ему события дня. Голос у него немного уставший. Ну да. Пока я тут обзоры смотрю и пытаюсь себя заставить работать ему приходится с тупыми учениками возиться, которые никак учиться не хотят.

Народу аддон понравился. Пошли лайки. Приличным таким потоком. Написал создать форума Anthem Hub. Сказал, что попробует использовать аддон на своем форуме. Почему-то в теме к аддону Math отписался Энди. Сказал, что тоже будет использовать аддон. Впрочем, понятно, почему он написал это именно в той теме. Это такой тонкий намек, что этот аддон перестал работать под XenForo 2.1.

Но этим я буду заниматься не раньше выходных. До этих самых выходных надо переписать кубик с нуля до текущего состояния и попытаться добить первую главу книги и начать следующую. И не умереть при всем при этом.

План крутой. Осталось его выполнить. Вперед!

# 20.12.2018

Достижения

* Первый пространный день

Полностью

Да. Так как это пока что первый день, который я просрал от начала и до конца, я могу записать это в достижения. Жалко, что в дальнейшем такое уже не прокатит. Но я и не собираюсь такое повторять.

А началось все с того, что без пятнадцати 11 утра мне позвонила Наталья и сказал, что мастер приедет не после обеда, а прямо к обеду. Хорошие новости, обрадовался я. Так как я был немного взволнован, до обеда у меня ничего не получалось делать. Я, конечно, пытался зарегистрировать домен для блога по математике. Но так и не смог подобрать имя. Хотел доделать дизайн по Unity Forum. Но в итоге до самого обеда я смотрел ролики по CS: GO от Русского Мясника. С интересом провел время, так сказать.

В обед приехал человек в толстой оранжевой куртке от Ростелекома. Он посмотрел, как в квартиру заходят провода. Спросил, будет ли в ближайшее время меняться дверь. Я сказал, что не знаю, но могу позвонить хозяйке. Он ответил, что тогда просверлит отверстие через стену и проведет провод. Прятать провод буду уже сам.

Даже смотреть ролики уже не получалось, так как он попросил стул, на который можно встать. Но в моей квартире только раскладные стулья и хлипкие деревянные с тканевым седалищем. К счастью, за столиком с телевизором стоял разобранный шкаф. Я взял оттуда небольшой деревянный квадратик и положил поверх сидушки.

Возился он долго. То спускался, то поднимался. Я хотел было сделать обед, но не смог. Просто ходил, посматривал в окно, да блокировал/разблокировал дисплей телефона. Еще через полчаса приехала Наталья. Долго побеседовала с ним. Потом поднялась в квартиру, отдала разветвители и снова пошла разговаривать с мастером.

А я все ждал. И дождался. Еще минут через пятнадцать в квартиру вернулась Наталья и сообщила, что интернет сделают только завтра. В стене дома так много проводов, что невозможно протянуть новый. Просто запутаешься. Нужно делать отдельный стояк (стояк, ГЫЫ).

Короче говоря, интернет вновь откладывается. Я был достаточно сильно огорчен этой новостью. Все ушли, а я уселся дальше смотреть ролики по CS: GO. Ухх. Смотрел их аж до 15 или даже 16 часов. Потом смог заставить себя пойти приготовить ужин.

На ужин по традиции блинчики с мясом совместно с просмотром Шария. В этот раз, правда, без бутербродов – закончился хлеб. Сами блинчики вкусные, но меня от масла уже скоро тошнить будет.

После обеда снова смотрел ролики. На этот раз – обзоры BadComedian. Господи, да я просто бог в нахождении занятий кроме работы. Уговаривал себя, что вот досмотрю обзор и потом точно работать над игрой. Пора бы уже усвоить главное правило эффективной работы: как день начал, так его и проведешь/закончишь. Великая истина.

Под вечер, насмотревшись обзоров, начала побаливать голова. Да и состояние дурное было. Да не мылся уже 2 или 3 день. Да и не работал весь день. Короче, настроение упало в болото. Чувствовал я себя супер-хреново. Надо было срочно развеяться. Вдруг поможет?

Помогло. Небольшая прогулка до магазина за вкусняшками, хлебом и туалетной бумагой и обратно приподняла настроение. Да, день просран в нулину. Но это же не последний день моей жизни и даже не последний день работы здесь. Завтра отыграюсь! Да и аддон крутейший сделал. Те, кто такие аддоны делают, не могут испортить прямо совсем все. Какое же все-таки у меня переменчивое настроение. То безысходность, то радость…

Кстати. По поводу аддона. Он получает какое-то ненормальное количество лайков и других положительных реакций. Не знаю, с чем это связано, но приятно. Всего 10 закачек, но уже 20 положительных реакций. В выходные (а точнее, в воскресенье) надо будет его еще на русский форум выложить.

Завтра будет последний день первой недели мой самостоятельной жизни. Такой день нельзя просрать. Если просу – выкинусь нафиг в окно.

Трафика осталось на 4 Гб. Вот он, представитель Homo Internetus. За полтора дня я потратил 25 Гб интернета. Наталья заверила, что, если Ростелеком и завтра не справится (а он может!), то она обновит тариф. Хвала богам, хотя бы хозяйка квартиры вежливая и адекватная.

А через полчаса я ложусь спать: в 22:30 или в 23:00 (еще не решил). Почему так рано? Потому что завтра я встаю в 9 часов. Хватит уже на курорте отдыхать. Пора и поработать блеать!

Вперед! Один просранный день ничего не значит. Главное – не превратить это в привычку! Иначе ни математиком не стану, ни игру не доделаю, да и с Колей контакт потеряю. Себе я этого не прощу…

# 21.12.2018

Достижения

* Начал работать над игрой
* Написал новую систему регистрации тачей экрана
* Научился прилеплять текст к объектам в сцене

Полностью

Так-то лучше. 70% этого дня, а может даже и больше, я работал. Работал над игрой. Это уже само по себе достижение. В последний день первой недели самостоятельного проживания я все-таки начал работу по основному проекту. Да, разработка игры – именно то, зачем я сюда и приехал.

Ночью приснился кошмар. Причем, не сразу. Я – какой-то человек, нахожусь где-то вроде психбольницы. А может быть это был какой-то исследовательский центр. Не знаю. Но там ходили женщины в белых халатах (почти как медсестры). Доктора тоже носили белые халаты. Полной предыстории самого кошмара не помню, а придумывать не хочу.

Сам кошмар начался, с того, что в узкую, чем-то похожую на коридор комнату, заходит пациентка. Из предыстории, которую я почему-то знаю, у нее дела в этом заведении идут не очень хорошо, но все надеются на выздоровление. Она вроде как агрессивная.

В самом дальнем конце комнаты стою (или сижу) я. В шаге слева спереди от меня стоит доктор и докторша. Суть в том, что мы нашли изувеченный труп медсестры. Причем у нее вскрыта голова, словно в лобной доле взорвали петарды. Вроде как отрезаны некоторые конечности, но это не точно. Мы почему-то уверены, что это сделала та самая пациентка, которая как раз заходит в комнату.

В момент, когда она заходит, она сталкивается с выходящей из нашей комнаты медсестрой. В этот момент сестра как раз потянулась одной рукой к ручке, и они с пациенткой столкнулись. Пациента хватает медсестру за запястье протянутой к ручке двери руки и ломает его, резким выгибанием кисти наверх. Затем она хватает медсестру за плечи и впечатывает ее лицом в стену за нашей комнатой. Та отшатывается, видно, что у нее кровь на лице и куда-то уходит или убегает.

Несмотря на такую ужасную атмосферу, я все еще не чувствую страха или испуга. У нас вместе с доктором и докторшей все спокойно. Доктор спокойно начинает что-то говорить пациентке. В этот момент она замечает труп медсестры с полувзорванной головой. Дальше крупный план. Пациентку начинает корежить. Она, видимо, понимает, что все знают, что это она убила ее. В этот момент крупный план начинает отдаляться, пациентку корежит дальше, а в ее руке обнаруживается гигантский секатор. Она начинает бежать к нам.

Даже в этот момент, хотя мне уже стало немного страшно, я бы не назвал это кошмаром. Почему-то я был уверен, что все будет хорошо. Пациентка подбежала к доктору, открыла гигантские ножницы и поднесла их к его горлу. Он что-то пытался ей объяснить. Стоявшая за его спиной докторша держалась со всей силы толи за самого доктора, толи за что-то еще. Через несколько мгновений пациентка с силой сомкнула ножницы. К моему удивлению, голова доктора не упала с плеч. Никакого фонтана крови не было.

Но почему-то именно в этот момент я понял, что мне хана. В этот же момент я осознал, что это кошмар. Словно читая мои мысли, пациентка развернулась ко мне и сказала что-то вроде “А теперь твоя очередь”. Точно не помню. Возможно, она и не говорила ничего. Тут и говорить ничего не надо.

Короче говоря, в этот момент я в ужасе проснулся. В темной квартире. Один. Паники не было, но я был под достаточно сильным впечатлением от увиденного. Я также понимал, что прямо сейчас закрывать глаза и пытаться продолжить спать нельзя – можно нарваться на продолжение. Так уже бывало. Нужно хотя бы пару минут полежать.

В эти пару минут начало активно работать уже мое воображение. Я додумывал детали. Придумал пациентке страшный взгляд желтоватых глаз с наклоненной набок головой. Как она пытается достать меня ножницами в узком лазе, а я успеваю проползти дальше. Как она смотрит мне вслед таким вот взглядом, от которого волосы дыбом встают. Как я понимаю, что я в лаборатории остался один. Практически без света, а она ухмыляясь уходит куда-то. Жуть. Но я все же уснул. Дальше полет был нормальный – без сновидений.

Проснулся я 9 утра. Успел помыться в душе, посидеть на унитазе, одеться в постиранную одежду. Приятно вновь чувствовать себя чистым! Поставил готовиться кашу. Во время приготовления завтрака позвонил папа. Спросил, как дела. Сообщил, что погулял с собакой и просил прислать ему название книги по математике, которую я сейчас прохожу. Я ему сказал, что он ее не найдет. Я уже пытался. Но он все же настоял.

Неплохая гречневая каша. Но больше всего мне понравились бутерброды с плавленым сыром. Купленный вчера вечером хлеб оказался свежим.

Утром (а на самом деле еще в туалете) обнаружил, что мой аддон уже опубликовали на русскоязычном форуме по XenForo. И получают лайки! Впрочем, такое уже было раньше, и я прекрасно знал, что закончится все банальным переносом авторских прав на мой аккаунт. Порадовало, что меня похвалил какой-то крутой сисадмин. Короче говоря, я сообщил, что собирался выложить аддон в воскресенье, а также рассказал планы про создание паков критериев. Буквально в этот же момент модератор сменил владельца ресурса на меня, а народ порадовался за скорое появление паков критериев.

В 10 часов приступил к игре. Первый час, полтора оказались не совсем эффективными. Я пытался придумать абстрактную модель игрового хода (выбор ячейки или поворот). Ничего толкового не придумав, решил взяться за перенос кода по обработки нажатий по экрану телефона. И вот тут уже пошло.

Работал я до самого обеда практически не отвлекаясь. Даже музыку не слушал. Успел посомтреть ролики на тему тач управления. Ничего дельного не нашел. Начал переносить свой код.

Половину перенес. Понял, что код кое-где говно. Начал переделывать. Пришлось половину удалять. Короче – типичные будни перфекциониста. Зато теперь, в теории, код крутой. Завтра буду его в деле проверять.

Пришла в голову классная идея. По умолчению в игре будет включена опция кубика на шарнире. То есть, если сделать резкий свайп, то кубик продолжит кручение в выбранном направлении. Не вечно, конечно. Будет трение. Подберу так, чтобы можно было резким свайпом на 180 повернуть. Реально удобная фича. Хочешь ты резкий разворот? Придется пальцем вести от одной стороны экрана к другой. А тут можно просто свайпнуть и сразу смотришь на обратку. Если движение медленное, прокрутка включаться не будет.

Обед ровно точно такой же, как и вчера, как и позавчера.

Под вечер появилась идея – а не выкладывать ли мне этот дневник в виде Wordpress блога? Можно и аудиторию собрать, и денежек с рекламы получить… Просто убирать “фиолетовые” места. Все остальное – вполне себе годный контент. В конце концов – я же тот самый человек, который любит любое свое дело в контент превращать. А я только и делаю, что каждый вечер контент пишу. Уникальный, между прочим! Заодно и картинки можно будет подгрузить. А то простой текст скучно читать. А картинок у меня довольно много скопилось. Решено, завтра этим займусь. Не выходят мат блоги, так выйдет блог про самостоятельную жизнь!

К обеду парни из Ростелекома так и не приехали. Я уже тогда потерял надежду на то, что они сегодня хоть что-то делают. Вот заразы. В Москве такой херни не было бы. Наверное… А трафика остается все меньше и меньше. У меня остался 1Гб на завтрашний день. Наталья, правда, сказала, что обновит, если потребуется.

Еще мне покоя не дают странного рода взрывные звуки, которые доносятся из-за домов со стороны дороги. Словно кто-то лоб в лоб врезается регулярно. Каждый день. Может там какая установка сваи заколачивает? Не знаю. Но звук очень громкий и он порой повторяется. Может, кто-то петардами мощными балуется. Ну а чем еще на севере заняться?

Во первую половину второй половины дня упарвление пальцами в теории было готово. Я приступл к самому игровому кубу. Начал с граней. Ранее я использовал отвратительное решение: под каждую грань куба делал квадратную текстуру с названием грани. Согласитесь, тупо. Вот я и начал искать сделать то же самое, но без текстур с текстом.

Нашел. Надо просто создать канвас с привязкой World Space, а затем разместить его в нужном месте. Нужное место – на миллиметр выше поверхности грани. Но и тут не без проблем. Пришлось помучиться, ведь сама грань небольшая, а текст оказался весь смазанный. Пришлось повышать количество отображаемых точек. Текст стал очень четким, но пропала возможность менять его размер. Черт побери, как это вообще работает? Нормального ответа я так и не нашел. Только рекомендация – чем выше DPI (или как оно там), тем меньше вариантов для установки размера текста. Но главное, что работает.

Теперь я могу создать одни префаб грани и программно менять текст названия. Это как то, чего я добивался.

К сожалению, мне не удалось позаниматься математикой вечером. Опять плавно перешел на ролики. Вернуться уже не смог. Зачитался статьями про психоанализ. Про типы личности: истироидная, шизоидная, параноидальная и так далее. Почитал про психологические механизмы защиты, про взгляд на две тысячи ярдов и так далее.

 Потом поход в Магнит. Стандартный закуп: кит-кат дуо, газированная минеральная вода, хрустим багет и булочка с сахаром. Бюджетный ужин за 144 рубля. Булочка, кстати, зачетная. Я заметил стенд со свежими батонами и булочками. Моя сегодняшняя сахарная булочка – как раз оттуда. Свежая, мягкая, сахара особо не жалели. Просто прелесть. Последнюю взял. Не знаю, как она меня в вечер пятницы умудрилась дождаться…

Короче говоря, вечер я провел за просмотром роликов. Посмотрел обзор BadComedian на игру Company of Heroes 2. Почитал неоднозначные комментарии. Как же люди рьяно принимают ту или иную сторону. Со слюной у рта что-то доказывают. Лично я все эти события воспринимаю очень отстранённо. Словно это происходило миллионы лет назад и меня никак затрагивает. Кому-то такой подход может показаться странным, но так это воспринимаю я.

Вот пишу эти сточки, а под окнами какие-то пьянчуги орут друг на друга. Как же много тут пьют и курят. Просто кошмар. Даже немного страшно. Такой херни в Москве нет, наверное. Да и через стены слышу народ пьяный. Кричит иногда…

Уже одинадцать. Продолжаю заводить привычку ложиться до 0. Это очень важно. Завтра надо будет много всего сделать до приезда Коли. Ясное дело, по плану я не успел. Ни с игрой, ни с математикой. По игре надо сделать хоть вращение + шарнир, чтобы хоть что-то показать можно было. С математикой желательно бы пройти до конца первую главу.

Так и скажу ему. Из 3 дней серьезно работал только 2. Надо быть честным…

# 22.12.2018

Достижения

* Доразобрали с Колей 1 главу по математике
* Реализовал повороты кубика пальцами
* Проработали план действий до вторника и субботы

Полностью

Ночь прошла неплохо. Так как кто-то внизу меня очень любит курить – решил попробовать оставить на ночь открытое в кухне окно. Пару раз просыпался ранним утром. В комнате было очень свежо. Еще чуть-чуть и уже можно было говорить, что холодно.

Просто замечательный день. Честно, говоря, не помню, во сколько проснулся. Надо будет отдельно записывать. Все уже по выработанной схеме: проснулся, умылся, приготовил кашу. Во время приготовления каши просмотр новостей и подготовка к работе. Каша гречневая. Впрочем, мне кажется, что скоро она закончится и придется привыкать к новой. Хотя, под бутерброды с плавленым сыром любая каша неплохо заходит.

Утром мне казалась, что кто-то на лестничной площадке работает. Но, судя по всему, это были выходящие/приходящие жильцы. Никаких признаков Роскомнадзора. Угу. Лучший в стране. А лучшие никуда не спешат. Я так уехать в Североморск успею, а они все не проведут мне этот сраный инет. Трафика осталось совсем немного. Меньше, чем полгигабайта, поэтому просмотром новостей и посещением форумов я не злоупотреблял.

После завтрака начал работать над игрой. Для начала доделал префаб грани куба с текстом. Никаких больше текстур с текстом на белом фоне – жуткий колхоз. Теперь только один префаб с автоматически вставляющимся текстом.

После этого сделал тестовый кубик из шести граней. Генератор ячеек пока не реализовывал. Начал с самого основного – с поворота кубика пальцем. Тут почти полный перенос кода из предыдущей итерации игры. В один момент мне пришла классная идея. Я решил добавить инерцию кубику, если палец убирают от экрана на большой скорости. То есть кубик будет продолжать вращаться с замедлением по той траектории, по которой его поворачивал палец до момента окончания тача.

Это потребовало переписывания некоторых старых механизмов. И вот, когда я уже практически закончил с новым механизмом инерции, кто-то позвонил в домофон. Ну вот эти сраные мастера. Всего-то два дня прошло! Я снял трубку и аллокнул. Ответил мне Коля. Вот тут стало стремно. Инерция еще не готова. Точнее вроде как готова, но протестировать я ее не успел. По математике первая глава так и не пройдена. Короче – кошмар. Я пошутил в стиле, мол, вы пришли не в назначенное время, так что ожидайте вечера. Но впустить все же пришлось.

Первым делом он спросил про прогресс в игрушке. А как же еще. Ведь именно это – основной проект, ради которого я сюда приехал. Я продемонстрировал ему кубик из граней, а также реализованные повороты. Договорились реализовать приближение и отдаление кубика, так как при игре на поле с размерами 5 на 5 на 5 будет трудно попадать по нужной ячейке.

Так же я попытался продемонстрировать ему инерцию. Она, конечно же, не заработало. В программировании вообще мало что работает правильно с первого раза.

Потом настал через проверки математики. Тут все было гораздо интереснее. Хотя я не успел пройти первую главу целиком, ему я сказал, что прошел. Он начал с самого начала. Он перелистывает страницы, а я рассказываю ему, что на них написано и ключевые определения мысли. Была пара неудобных моментов в начале. Там жирным выделяются некоторые упоминаемые термины, но определения их не даются. Ему, так как он пробегался беглым взглядом, казалось, что я это определения, которые я не выучил и забыл. Но я быстро прояснил этот момент. Дальше, вплоть до середины 5 параграфа, все было просто отлично. Я рассказывал ему суть определений, а он вносил некоторые дополнительные и очень полезные данные/поправки.

В конце концов я признался, что на самом деле серьезно я прорабатывал материал только до середины 5 параграфа, а дальше не пошло, так как взорвалась голова. Следующий час мы разбирали вторую половину 5 и 6 параграфы. И получилось все очень классно. Видно, что объяснять он умеет очень хорошо. Практически весь параграф я понял. Проблем не возникало. Он согласился, что за неделю книгу пройти будет тяжеловато, да и информация в ней слишком основополагающая. Нельзя ее “пробежать”.

После разбора последнего параграфа в этой главе, не считая 7, где просто примеры, он пошел на перекур. Курить – здоровью вредить! А мне дал задачу еще раз проглядеть материал 6-7 параграфов. Зачем?

Потому что после перекура вплоть до 16 часов мы занимались практикой: он разобрал все типы задач за логику в ЕГЭ по математике. Разбирал вместе со мной, так что я более-менее все понял.

До его ухода мы составили план. До вторника я должен еще раз перепройти 6, 7 и 8 параграфы и тем самым закончить первую главу книги. Ну, после того как мы бульдозером про ним прошлись, еще раз повторить одному будет не так сложно. Кроме того, ко вторнику мне надо будет отработать навык работы с логическими выражениями на задачах Решу ЕГЭ. Помню, каким беспомощным я был перед ними, когда отец просил помочь ученикам с ними. Теперь же они рассыпаются. Ну, пока что они рассыпались перед Колей. Завтра/послезавтра будут рассыпаться уже передо мной. Последнее – ко вторнику надо доделать управление кубиком, приближение и выбор ячеек.

Все же хорошо, что он пришел не вечером. Впрочем, это не думаю, что это бы много изменило, но мозги были бы более уставшими. А так, на почти свежую голову все отлично проработали. Прямо вернулась вера в себя. Настроение поднялось, пессимизм ушел.

Пошли вместе до Магнита. По ходу дела он рассказал мне, что будущий проект по математике можно сделать в виде CodeForces. Будут разные дивизионы и ранги. Требования к высшему дивизиону – придумывать по задаче с каждого. Таким образом самые крутые по математике будут сами предоставлять контент в виде задач. Задумка очень интересная…

Я купил там все по стандарту: хрустим багет, свежую московскую булку, газированную воду. Приметил рыбные котлеты, но купить не смог. Денег взял не много. Скорее всего возьму их завтра.

Стоял на кассе, Коля отошел покурить. Но быстро вернулся, сказал, что уже опаздывает и мы прямо там на кассе с ним распрощались.

Вернулся домой. Решил позвонить родителям. Отец не ответил, поэтому позвонил маме. Спросил, как у них там дела. Она сказала, что скучают без меня. Особенно папа. Компьютер мой пока не трогали. Стоит себе на месте. Рассказал про сегодняшний день. Про то, что на новый год возвращаться пока не планирую.

После разговора решил пообедать. А что у нас на обед? Правильно – блинчики с мясом. Решил слить старое масло, а то во время предыдущей готовки мясо из одно из блинчиков выскочило и теперь в масле плавало достаточно много обгорелых кусочков. Да и не полезно это – в одном и том же масле многократно что-то жарить. Вроде, какое-то неполезное вещество получается из-за этого.

Особыми результатами после 5 вечера похвастаться не могу. Смотрел разные ролики, в основном по Доте. Дрочил. Находился под впечатлением от такой эффективной работы за первую половину дня. Все-таки Коля дает очень большой буст по математике.

Не знаю почему, но мне все же хочется научиться играть на тинкере и поднять более-менее нормальный ММР. Не знаю, почему так тянет. Либо это зависимость, либо желание стать лучше в игре. В любом случае, без нормального интернета даже и думать об этом не стоит. Кроме того, непонятно, как я буду играть в доту живя на одной квартире с Колей. Не поймёт он…

Кстати, по поводу интернета. Позвонил хозяйке, сказал, что никто интернет делать так и не пришел. Она сказала, что сейчас обновит тариф, а той мой практически закончился. Через полчаса у меня снова появились 30Гб трафика. За это время, я очень надеюсь, сетевики сделают этот сраный инет.

Ближе к восьми позвонил отец. Я рассказал ему примерно то же самое, что и маме. Совместно пришли к решению, что может и не стоит пока брать абонемент в x-Fit. Ради двух с небольшим недель тратить 5 тысяч не очень хочется. Посоветовал купить складной турник для подтягиваний. Хорошо поговорили.

Только проверил, оказываются домены mathforces в ru и com зоне не заняты. Хмм…

Завтра много дел. Добить первую главу. Возможно, немного порешать задач. Добить инерцию кубика, а может заодно и приближение отдаление прикрутить.

Много интересной и развивающей работы. Вперед!!!

# 23.12.2018

Достижения

* Полностью проработал и законспектировал 5 параграф первой главы
* Проработал 6 параграф. Законспектировал частично
* Практически доделал неплохую инерцию кубика
* Нашел интересную статью для перевода/переписывания
* Собрал хорошие моменты для описания в своей версии книги по математике
* Впервые за самостоятельное проживание приготовил котлеты
* Впервые за самостоятельное проживание поработал над двумя проектами

Полностью

День сегодня получился практически идеальным.

Ночью снилась какая-то дичь. Сначала какое-то выживание в каком-то лесу. Примечательно то, что в этом самом лесу водятся какие-то опасные пауки. И под самый конец я их даже вроде увидел. А может и нет. Эту часть сна помню очень плохо. После нее я проснулся. С минуту полежал и вновь заснул. Дальше очень загадочный сон.

Вроде как ранее утро. Я иду по дороге домой от церкви. Вроде как утро. Потом я почему-то понимаю, что начинается конец света. Причины я так и не понял. Во сне причину я знал, но знал так, что не осознавал ее. Вот настолько все запущено.

Дальше, видимо по причине какой-то погони, пришлось быстро перелезать через забор в чей-то участник. Я был не один, а с каким-то парнем. Почему-то даже во сне у меня насчет него были какие-то аналогии с одним из моих сокурсников с соседнего потока…

Мы укрылись в небольшом деревянном одноэтажном домике. Не знаю, сколько времени мы там провели, но нам потребовалось его покинуть. Мы вышли к какому-то подобию Алексеевской рощи. Было уже очень темно. Некоторые небоскребы светились оранжевым, словно горели. А может действительно горели. И да, вы не ослышались. Передо мной были не типичные многоэтажки спального района, а очень высокие (как башни Москва Сити) и тонкие (узкие) параллелепипеды. Не знаю зачем, но нам срочно нужно было найти квартиру. Причем повыше от земли. Поэтому мы стали карабкаться по стене одного небоскреба. Я карабкался впереди, а он сразу за мной. Как мы это делали? А хватались за вертикальные рамки окон. Так как сам сторона небоскреба шириной всего в один оконный пролет, на каждую сторону уходило где-то секунд 5-10. Причем карабкались мы как-бы по спирали. Одновременно вверх и вбок. Попутно заглядывали внутрь и искали квартиру. Причем через окна можно было прекрасно видеть, что внутри квартира (по крайней мере комната) вполне себе полноразмерная. То есть пространства внутри небоскреба больше, чем его собственная сторона. Это сон, удивляться нечему)

Безусловно, лезть мне было страшно. Я высоты боюсь, поэтому ручки у меня тряслись. Впрочем, панического ужаса не было. Это просто надо было делать. Другого выбора не оставалось. В какой-то момент мы остановились. Не знаю почему, но мой попутчик остановился в этой квартире, а я полез обратно вниз.

Даже не знаю. Может быть, начать писать отдельный документ только по снам. Да и вообще – вернуться к освоению осознанных сновидений. Штука-то реально существующая, да и научиться ей вроде можно. Буду думать.

Встал я в полдесятого. Неплохой результат, если учитывать, что лег я вчера в 11. Заснул, правда поздно. Умылся. Завтракать не стал. Практически сразу приступил к математике. Для начала вновь внимательно отработал весь 5 параграф, где определяются логические операции. Еще многое для себя прояснил. Все-таки, вчера мы с Колей осмотрели поле боля. А сегодня я это поле боя ощутил на своей шкуре. Много чего прошло мимо вчера. Новые определения, новые трактовки и дополнительные сведения. После разбора подробно законспектировал в тетради. Устал уже вырывать листочки из второй тетради и поэтому волевым решением (оно мне нелегко далось) решил пустить под черновик всю вторую тетрадь целиком. Самое главное из 5 параграфа: выучил все определения логических операций как для предложений, так и для высказывательных форм. Они очень похоже, но понимаются разные вещи. В случае предложений все элементарно. Мы лишь говорим об их значениях. А вот в случае высказывательных форм интересно. Сами по себе ВФ не имеют какого-то значения. Они имеют истинностное значение только после подстановки значений в переменные, а поэтому и трактовки логических операций для них различаются.

Потом настала очередь 6 параграфа. Тут уже и вопросы начали появляться. Правда на них я сам же через какое-то время и отвечал. Один вопрос даже задал Коле через ВК. Но опять же, додумался до ответа еще до того, как он его прочитал.

В итоге, к 12:30 у меня был готов 5 параграф, устно поработан 6. Я начал его конспектировать, но все же решил сначала пообедать. Так что, на завтра и послезавтрашнее утро мне надо будет закончить конспект главы и порешать задачи из Решу ЕГЭ.

У меня закончились блинчики с мясом, поэтому пришлось идти в магазин. Взял с собой тысячу рублей, так как еще со вчерашней ходки понял – блинчиков пока что нет. Придется брать рыбные котлеты. Как раз под макароны должны хорошо зайти.

На выходе у подъезда стояла какая-то машина. Причем, до моего выхода из окна я видел, что ей пришлось отъехать и пропустить проезжающую по дороге машину. Но, когда я уже вышел на улицу, она вернулась к моему подъезду. Сразу закрались подозрения. Может, это те самые долгожданные мастера? Пришли мне, черт побери, интернет сделать? Ну да ладно, телефон с собой, если что, через Наталью мне сообщат. Да и ухожу я недалеко и ненадолго.

Сразу чувствуется морозец. А если ветерок дунул, то все открытые участки тела (руки и кисти) мгновенно замерзают. Вот и Заполярье. Ожидаемо, в магазине блинчиков не оказалось. Сначала закупился по старой программе, только вместо газированной воды купил молоко. А вот на обед взял пачку рыбных палочек, а также котлеты из трески. Пришлось даже звонить маме, чтобы узнать, какие котлеты брала она. Помочь она, по правде говоря, не смогла, так как сама не помнила. В конце концов решил, что котлеты из птуассу или как ее там уж слишком экзотические (никогда про такую рыбу не слышал) и решил взять котлеты из трески в стильной упаковке по картон. Котлеты, я так понял, мурманского производства.

Вернулся в квартиру. Вкусное отложил на вечер. Приступил к приготовлению ужина. Так как новых роликов Шария не нашлось, поставил на авто-воспроизведение все серии Даунув Ютьюба от Шевцова.

Одновременно готовил макароны с котлетами. Кстати, котлеты пахли очень качественно. Уже по запаху почувствовал, что они будут вкусные. Огорчило только, что их всего 4 штуки. То есть 160 рублей на два дня. На самой упаковке парктически нечитаемым шрифтом (минус!) отпечатаны тексты какой-то газеты (Полярье?) за 1930 год. Короче говоря, упаковка стильная.

Макарон опять сделал на три порции. Там же треть пачки. Как же это так. Пришлось две не самые большие котлеты растягивать на три порции. Получилось. Котлеты просто шикарные. В них прямо видится тресковый фарш внутри. Прямо объеденье.

Во все предыдущие дни моего самостоятельного проживания, после обеда я уже не работал. Сегодня же, помыв посуду, я сразу приступил к игре. Уже через полчаса удалось заставить работать инерцию. Вот только работала она кривовато. Начал искать различные обходные пути. В частности, как сделать ее более натуральной – сначала сильной, но затухающей под конец. Мои поиски привели меня к отличной англоязычной статье, где рассказывается, как заменяя параметр t в функции Mathf.Lerp() различными функциями от t (например, синусом), можно получить не линейное изменение, а изменение по кривой. Добавил статью в закладки. Надо будет обязательно написать собственную. Да и домен для этого уже есть – unityforum.ru

Короче говоря, еще через час пришлось полностью переписать инерцию. Зато получившийся вариант, на первый взгляд, получился очень неплохим. Проблема только в том, действительно ли нужно делать эту функцию. Была идея убрать ее, а вместо нее сделать поворот на 180 градусов свайпом в нужном направлении. Но это уже совсем пипец. Короче говоря, часам к шести вечера, второй вариант с гладким, нелинейным изменением инерции (первый был на основе SmoothSpet() – говно) был готов. Протестировать я его особо не успел. Почему? Потому что именно в этот момент я отвлекся на заинтересовавший меня ролик по доте. Да, просто так открыл YouTube. На главной высветился ролик, я по нему кликнул, а обратно к работе уже не вернулся…

Но зато я вышел на отличную серию роликов по Доте: “Путь на Дно”, где чувак в 10-ти минутных роликах разбирает катки с какими-то умственно отсталыми животными. Отлично сочетает повествовательную часть и матюки. Короче говоря, я прямо загорелся делать что-то похожее. Жаль только не матерюсь я. Аж обидно стало, насколько хорошо у него получалось и бомбить на руинера, и использовать маты в нужных местах. Короче говоря – класс. Другие его ролики не такие увлекательные, но их я тоже отсмотрел штук 10. Самый смешной, прямо эталонный: “Путь на Дно: Meepo С Читами И Худший Anti-Mage на 5К ММР”. Просто умора, серьезно.

Потом мне на телефон позвонил незнакомый номер. Решил взять. Это оказался Алексей Синягин, которого я игнорил уже месяца полтора. Игнорил, а он все продолжал звонить. Возможно, я бы и в этот раз не взял трубку. Взял, потому что это могли быть и люди, связанные с интернетом. Поначалу разговор не слишком вязался, но мы вели себя так, словно я его и не игнорил особо. Я рассказал ему, что уже не живу в Москве, поэтому встречаться не получится. Да и не особо мне хотелось, если честно. Он решил пойти по пути развития голоса и по ночам подрабатывает в клубах певцом. Необычно… Параллельно занимается научным проектом с Юрасовым Николаем Ильичом. Взял академ. Договорились созваниваться каждое воскресенье. Я добавил его в друзья в ВК и разблокировал номер. Можно сказать, отношения восстановлены.

После телефонного разговора, продолжил смотреть ролики. Потом съел сладости. Короче, к кубику я уже не вернулся.

Что плохо, я так ничего и не успел сделать по аддонам. А ведь их надо переводить под версию 2.1. Без них, собственно говоря, я и форум по Unity не могу открыть. Решил вот уже в восемь вечера попробовать обновить аддон Code, но пока не пошло. Завтра, если будет время, займусь этим.

Сегодня в целом очень продуктивный день. Самый продуктивный за мою самостоятельную жизнь. Завтра все же постараюсь отработать полностью – вплоть до самого вечера. До 6, а в идеале до 8 часов.

Немного непонятно, чем заняться в пока что свободное от игр вечернее время. Слишком уж много разных вариантов: обновлять аддоны, делать блог-дневник, создавать сайт по математике, писать книгу по математике, переводить статьи для Unity. Честно говоря, я просто разрываюсь. Надо наконец выбрать что-то одно и довести его до конца…

Как бы то ни было, день сегодня прошел очень хорошо. Позанимался и математикой (эффективно) и игрушкой (не так эффективно). Завтра попробую закрепить успех.

# 24.12.2018

Достижения

* Добил первую главу по математике
* Сделал множество заметок для своей собственной версии этой главы
* Приготовил нормальную порцию макарон с рыбными палочками
* Доделал естественную и красивую инерцию на кубике
* Сделал русское описание аддона Criteria Builder

Полностью

Проснулся сегодня в 8 утра. Просто не получалось спать дальше. Видимо, регулярный отход ко сну до 0 часов положительно сказывается на мне. Умылся. Еще на толкане решил посмотреть последний эпизод Dota WTF. Зашло. Там же посмотрел еще пару серий.

Затем еще почти час смотрел другие эпизоды этого же шоу.

Готов поклясться, что в 9:30 слышал что-то вроде гулкого грома. Но ладно бы только звук. Вместе с этим громом еще земля потряслась, словно на одну секунду под нашим домом проехал шатающийся поезд. Пипец какой-то. То непонятные взрывающиеся звуки со стороны дороги, то какие-то громы и еле ощутимая, но все же ощутимая тряска земли… Словно на полигоне каком-то.

На завтрак без изменений – гречневая каша. Осталось еще 1 или 2 пакетика. Потом буду переходить на рис. Во время готовки и самого завтрака продолжал смотреть Dota WTF. Короче говоря, утро потрачено не зря! Good job!

В раннем подъеме есть и свой плюс. Работать я начала ровно в 10. В предыдущие дни я к этому моменту только просыпался. Крутота.

Взялся я, по традиции, за математику. На свежую голову нужно новый материал проходить. Так как сам 6 параграф я изучил еще вчера, сейчас сразу приступил к конспекту. И даже во время конспектирования находил еще новые и не совсем очевидные моменты. Прав был кто-то, когда говорил, что хорошую книгу нужно читать много раз. Каждый раз что-то новое. Например, автор как-то “на веру” принял вовсе неочевидный факт: отрицания равносильных предложений тоже равносильны. Я же доказал это. И добавил в заметки. Ведь если я такой глазастый и не поверил на слово, то и в своей книге такой ошибки не допущу. Либо прямо разъясню, либо специально обращу на это внимание и попрошу доказать.

И еще пример. Мне потребовалось минут десять для того, чтобы понять, почему равносильные друг другу формулы можно свободно заменять одни на другие. Автор явно это не объяснял. Раз мне потребовалось об этом подумать отдельно, значит зацепит кого-то еще.

Таких вот “будущих улучшений” накопилось уже с десяток. Надо поскорее начинать писать, иначе весь запал пропадет.

До обеда я законспектировал 6 параграф и прочел 7. Его конспектировать не было нужды. Он весь целиком посвящен адаптации введенных за 6 параграфов знаний к школьникам, которые их не знают. Короче, параграф для учителя. Проходим мимо. Почти. В самом конце неплохой такой разбор решения линейного уравнения с параметром. Мол, как это надо делать правильно и по логике. Не пожалел 10 минут и полностью разобрался. Полезно.

Перед обедом сходил в магазин и произвел, так сказать, стандартный закуп с небольшими дополнениями: кит-кат дуо, московская, хлебушек (+), плавленый сыр “Дружба. Карат” (+) и двухлитровую газированную Аква-минерале (+-). И да, я все еще пишу плавленый с двумя н, хотя меня Word уже в миллионный раз ловит на ошибке. Ох уж этот сыр!

Пришел обратно, притащил ноутбук на кухню и принялся готовить обед. На этот раз гарнир новый, а вот основное блюдо другое – рыбные палочки. Готовятся в 7 раз быстрее рыбных котлет. Залил в кипяток макароны и почти сразу поставил палочки на огонь. Приготовилось все одновременно. И в очередной раз спасибо таймеру на телефоне, который можно задать голосом.

Получилось вкусно! В этот раз я даже не обосрался с количеством макарон. Хватило на одну большую порцию. Палочек сделал три штуки. Если на обед питаться только ими, хватит дня на 4. Недорого и надолго. Во время готовки посмотрел новые ролики Шария, а во время еды различные тайные квесты в Fallout 3 и Skyrim. Все же, очень большие игры. В сам Skyrim аж поиграть снова захотелось. Вроде игра старая, а в нее столько всего неизведанного, оказывается.

После обеда настал черед отработать на задачах полученные из первой главы знания. Я еще в ВУЗе понял, что теория и практика вещи слабо совместимые. Мало знать теорию, надо уметь ее адаптировать под решаемые задачи. Я думаю, вы поняли, что у меня начались проблемы. Нет, не с первой задачи… Со второй. Короче говоря, я потратил почти два часа на решение 5 задач. Это нифига не просто. В 16 решил взяться за игрушку. Сегодня к задачам приступил, завтра дожму.

Что там по игре? За сегодня все-таки добил инерцию. Теперь она красивая и плавная. Просто конфетка. Как я этого добился? Первое – ограничил максимальную скорость. Значения Unity считывает как-то странно, поэтому при определенных свайпах скорость выходила запредельной. Из-за этого сам кубик начинал вращаться, как бешенный. С ограничением на максимальную скорость сильно разогнать его просто невозможно. Максимум – заставить его повернуться на 180 градусов, чего я и добивался. Второе – уменьшающаяся сила трения. В старом подходе я напрямую уменьшал величину следующего поворота в углах. Да еще и линейно. Из-за этого кубик останавливался достаточно резко. В новом подходе я плавно изменяю трение от большого значения к малому. Чем медленнее кубик вращается по инерции, тем плавнее замедляется. От этого и появляется впечатление естественности движения.

Ну и добив такую сложную штуку я решил немного передохнуть. Вам ведь не нужно говорить, чем это закончилось, да? Если коротко, ничего больше по кубику я и не сделал. Остальное время смотрел интересные поначалу, но безумно скучные и повторяющиеся, как оказалось, постановы на канале Dumbuzz про наказания школьников за обман. Поначалу смотрится очень свежо. Но от серии к серии все повторяется. И непонятно, ведь подобные ролики не могут повторяться. Все люди, а особенно школьники должны вести себя уникально в стрессовых ситуациях. На деле имеем РОВНО ОДИН И ТОТ ЖЕ СЮЖЕТ от серии к серии: предложение продать скин за полцены, обман, отключение интернета, угрозы звонка родителям и все.

В 7 вечера позвонил отец. Спросил, как дела. Рассказал ему, что с первой главой завершил и доделал инерцию на кубике. Сообщил, что сложно что-то делать вечером. Много дел, из-за этой неопределённости трудно решить, что делать в первую очередь. А уже из-за этого не делаю ничего. Он спросил, перевел ли я описание выложенного в предыдущий вторник аддона на русский язык. Нет. Сказал, что переведу сразу после звонка. Он, в свою очередь, наказал, что завтра утром позвонит и спросит, перевел или нет. Также уже во второй раз посоветовал каждый час делать какие-то физические упражнения. Он прав, но вот заставить себя сделать их я не смогу. Я примерно так ему и сказал.

После окончания звонка я решил дохавать пачку хрустима и сразу взяться за перевод. Ха-ха. Наивный я дурачок. Если коротко, к переводу я приступил только в 9 вечера. Включил MAYDAY в наушниках на максималки и погнал переводить. Закончил за час с небольшим. Написал сообщение в теме, мол, сделал нормальное описание. Пошли лайки.

Что имеем в итоге? Очень даже неплохой день. Добил теорию по математике и вступил в нелегкий бой с задачами. В решения заглядывать пришлось уже со второй задачи. До уровня Коли мне еще далеко. Но я двигаюсь, а это главное. Завтра закреплю успех. По игре – завершил инерцию. Завтра до прихода Коли надо будет успеть реализовать приближение/отдаление. Потом традиционно просто так потраченное время (куда без этого) и волевой порыв – создание нормального описания на русскоязычной странице аддона. Очень даже неплохо. Продолжаю уменьшать долю просранного времени, конвертируя его в продуктивно потраченное время.

А как там у тебя с быстрым интернетом дела? Уже сделали, небось? Ну а вы как думаете? Конечно нет! Никто даже не приходил, а ведь не сделан еще даже этот сраный стояк. Просто материться скоро начну. Просто конечный Ростелеком. Но есть в этом и серьезный плюс. Если бы не он, я бы сейчас в дотан рубился вечером (и дай Бог если только вечером) и не сделал бы перевод описания Criteria Builder на русский язык. Отчасти поэтому я не терзаю Наталью звонками по этому поводу. А еще, потому что мне ~~некомфортно разговаривать с людьми~~ я скромный.

# 25.12.2018

Достижения

* Первый эталонный день
* Отработал логические задачи тем самым окончательно закончив с 1 главой
* Сделал генерацию ячеек. Причем размер игрового куба всегда равен 1
* Сделал зум через разведение/сведение двух пальцев
* Нашел саундтрек из Divinity: Original Sin 2, который играет в лагере Одиноких Волков
* Пробежались с Колей по второй главе учебника (множества)

Полностью

Небольшое предисловие. Сегодняшний день в плане продуктивности получился идеальным. Без шуток. Самый лучший рабочий день за все время самостоятельной жизни и эталонный день, если рассматривать в целом. Конец предисловия.

Первый раз проснулся в 8 часов. Удалось заснуть еще раз до 9 часов. После этого пошел мыться. Прямо серьезно мыться. Очередные 3 дня прошли. Весь грязный, да и про перхоть забывать нельзя. После ванны поставил на стирку грязные вещи. На этот раз получилось со второй попытки. Опять выскочила ошибка “dE”. Но с ней я бороться умею.

Так как был в спешке – вдруг Коля опять к часу приедет, решил не готовить кашу. Позавтракал бутербродами, благо хлеб вчера купил. После небольшого завтрака, ровно в 10 утра, взялся за игру. До 12 работал без перерывов. Вообще. Почему? Потому что хотел успеть сделать все до приезда Коли. Только музыку в ВК переключал. За это время успел довести до ума и даже упростить код инерции. Внедрил проверку не только по последней дельте, но и по быстроте движения в целом. Стало гораздо приятнее. Ложные несрабатывания случаются редко (но все же случаются).

В 12:04 не выдержал и все же позвонил Наталье. Спросил, не было ли вестей от нашего любимого Ростелекома. Вестей не было. Она сказала, что сегодня поедет ругаться в их офис. Надеюсь, завтра уже сделают. Сообщил, что в 10 числах января перееду на новую квартиру. Она не возражала. Фух, этот вопрос решили. Он достаточно сильно волновал меня. А то сделают мне хороший интернет, а я через две недели уеду. Класс. Нафига, спрашивается, его делали. Теперь этот вопрос решен. Он перезвонила минут через 15 и спросила, может я получаю пропуск уже к 1 январю. Но я ответил, что скорее всего не раньше 10 числа. Оказывается, уже были желающие на эту квартиру.

К 12:30 пришел ответ от Коли, что приедет он к 20:00, но с ночевкой. Гора с плеч. Но я не расслабился. Все же нашел в интернете саунд из лагеря Одиноких Волков (Divinity: Original Sin 2). Да, он мелодия просто бесподобно. Я даже подирижировал руками в воздухе немного. Просто магия. Хотел бы я такую простую и эмоциональную музыку писать… Еще буду…

Еще под такие трансовые мелодии у меня сразу включается воображение. Нашел и пересмотрел замечательный момент, когда в Assassins Creed: Odyssey Кассандра убивает Николауса. Какой же крутой и эмоциональный момент. Все это дополняется замечательной лицевой анимацией главной героини. Аж поставить и доиграть захотелось. В любом случае, с таким интернетом точно не выйдет. Эти мысли пошли и дальше. Стало жалко, что разработчики не дали возможность отыгрывать полностью злодея. Со злодейской концовкой. С такими эмоциональными сценами можно было бы игру года сделать. И вообще жаль, что там мало игр есть с отыгрышем на уровне Divinity: Original Sin 2. А что будет, когда появятся капсулы… Там можно будет писать собственную историю. Вести полноценную вторую жизнь. В последнее время мне все больше в играх нравится играть за злых. Прямо как в подростковые годы. После 16 лет играл только за хороших и зло не принимал. Сейчас снова нравится зло. Оно интереснее. Если подумать, злые персонажи также горой стоят за свои идеалы. Готовы положить свою жизнь на защиту своего “злого” порядка и образа жизни. Это мало чем отличается от доброты…

Короче говоря, примерно на такие глубокие мысли меня побуждает подобного рода музыка. Все эти размышления происходили в фоне и не слишком тормозили работу.

Вплоть до 14:00 реализовывал генерацию ячеек куба. И успел. Причем мой алгоритм получился лучше аналога в предыдущей итерации. Там куб после генерации получался размера n, где n – число ячеек. В моей же версии куб всегда имеет размер 1. Да, из-за этого приходится проводить немного более сложные преобразования при создании ячеек. Но это единственное место, где возникают хоть какие-то сложности. Зато все остальное становится в разы проще. Настраивать грани теперь не нужно. Они и так имеют размер 1. Сами грани сделал полупрозрачными в окне разработки и полностью невидимыми в самой игре.

Кстати, про сложности. Пришлось даже писать небольшую математическую модель. У меня расстояния между кубиками устанавливаются как часть от размера самого кубика. Благодаря этому подходу расстояния всегда пропорциональны, хоть 3 ячейки, хоть 3000. Удобно.

В 14:00 начал готовить обед. Без изменений со вчерашнего дня: 3 крабовые палочки с макаронами. Самих палочек хватит еще минимум дня на три. Но завтра все же сделаю котлеты. Наверное. Пока готовил смотрел чемпионат по Mortal Kombat X. Интересно. У них свой сленг, прямо как в доте. Тоже требуется реакция, а сами битвы напряженные.

Во время готовки позвонил отец. Спросил, сделал ли я русское описание Criteria Builder. Я ответил, что сделал. Он похвалил. Я также сказал, что сегодня день очень продуктивный. Он порадовался за меня. Сообщим ему и про то, что в десятых числах планирую на новую квартиру переехать сразу с компьютером. Он ответил, что узнает по поводу транспортировки груза без пассажира.

За едой смотрел избранные моменты 4 игры в гранд-финале The International 2018. Какой же эмоциональный финал. Выкупы, долгие битвы, в которых до самого конца не понятно, кто победит. 4 игра по праву самая зрелищная карта за всю историю финалов инта. После еды быстро помыл посуду и продолжил заниматься кубиком. Ранее после обеда работа у меня шла не очень продуктивно. Но не сегодня. Сегодня после обеда я работал так, словно не прерывался на обед.

К 16:00 я завершил жесты приближения/отдаления кубика. Сделал их плавными. Попутно улучшил структуру самой библиотеки по работе с жестами. Также написал несколько TODO, которые в будущем надо будет доделать. Например, нужно ввести условные переменные, которые отслеживают, был ли жест начат. Сейчас, если во время зума кубика убрать один палец, можно будет вращать кубик. Такого быть не должно. Поэтому нужна переменная, которая проверят, был ли начат жест поворота кубика. В случае убирания второго пальца при зуме она ложная, а значит поворота происходить не будет. Ну и так для всех жестов.

Но и без этого работает просто шикарно. Плавные повороты кубика с инерцией. Возможность плавно увеличить/уменьшить сам кубик. В определенных пределах, конечно же. Плюс, на отдельном окне настроек можно будет указывать, включена ли инерция, а также настроить чувствительность поворота и зума кубика.

Хочу еще раз напомнить, что я совершенно не отвлекался. Пару раз было желание просто так перейти на какой-нибудь сайт. Проверить, если там какие-нибудь новости. Или проверить почту. Я такие посылы пресекал и продолжал работать. После того, как сделал приближение/отдаление, принялся за математику.

А конкретнее, за отработку логических задач. Вчера я получил увесистую пощечину. По традиции, с теорией у меня все хорошо. Но насколько хорошо с теорией, настолько плохо с задачами. В этот раз прямо вгрызся в них. И это дало результаты. Те задачи, которые я просто безнадежно не мог решить, все же одолел. Правда, крепко засел на другой вариации этой же задачи. Для ясности: крепко засел – это непрерывно думал полтора часа. Наконец, исписал три страницы попытками решения, сдался. С Колей потом разберем.

Стоит отметить, что во время этих страшных попыток решить задачу, я выявил ряд серьезных проблем. Я неправильно запомнил ряд общезначимых логических законов: закон контрапозиции и отрицание импликации. А закон контрапозиции в неправильном виде у меня даже в конспект был записан. У меня в тот момент почти бомбануло. Пришлось и в конспекте поправлять. Представьте себе. Уже полторы страницы безуспешно с разных сторон подступаетесь к задаче. А потом понимаете, что неправильно использовали общеизвестный закон. То вы заменяли правильную логическую формулу якобы равносильной (на деле неверной) другой формулой. Жесть. Но это хорошо. Эта задача навела меня на ошибку в конспекте и заставила перепроверить и убедится в правильности (в голове и конспекте) изученных мною законов.

Все это затянулось практически до 20:00. Решил сходить в магазин. Правда, забыл вынести мусор. Поэтому по возвращении обратно пришлось снова спускаться, чтобы его вынести. Закуп стандартный. Только хрустим взял не багет, а к пенному с холодцом. Пора заканчивать с этой дрянью.

После похода в магазин немного расслабился. Пока ел булочку и грыз сухарики, посмотрел ролик Шария, посмотрел новости на игровых сайтах, проверил почту, и закачал на рабочий стол красивую картинку с Pinterest. Волшебница. Может быть, использую на аватарке где-нибудь. Еще вроде что-то по доте смотрел. Фишки наверное…

Еда кончилась, а вместе с ней и перерывчик. Взялся за задачи с поразрядной конъюнкцией чисел. Самостоятельно решить не получилось. Пришлось по шагам разбирать Колено решение. Это тоже было нелегко. Но все же понял. Числа первой задачи переводил в двоичные с помощью сайта.

Потом, просто чтобы проверить свои силы, попробовал решить ту же задачу, но поменяв обозначения на противоположные. Убедился, что ничего не изменилось. Решил попробовать решить другую задачу такого же типа.

Вышло просто на ура. Причем я не поленился, и научился быстро переводить двузначные числа из десятичной системы в двоичную и обратно. Это и вправду оказалось очень просто. Задачу не решил, но лишь потому, что запутался в обозначениях. Решил не продолжать, так как там дальше все тривиально было.

Начал решать последнюю задачу такого же типа. Довел решение до середины. В домофон позвонили. Это был Коля. Но я не чувствовал себя неудобно. Не чувствовал паники. Все потому, что в этот раз все было готово в лучшем виде. И игрушка, и математика.

Он пришел, попил водички, и мы приступили к проверке сделанного за эти (почти) 3 дня. Ему все понравилось. В том числе и инерция, на слова о которой он хмурился в субботу. С кубиком разобрались за 5 минут. Повторили намеченный на субботу план: нажатия, счетчик и повороты. Дальше пошла математика.

И тут все гораздо веселее. Сначала показал ему конспект 5 и 6 параграфов. Он перелистывал страницы, а я коротко пояснял, что на них.

Дальше я показал ему тетрадь-черновик, в которой решал задачи. И не только задачи. Там и различные второстепенные доказательства, и различные формулы, связанные с разработкой игры. Быстренько прошлись по всему этому и остановились на той самой задачи с делением. Он сначала тоже не вник. Затем разобрался и показал мне. Решение необычное. Причем я практически добрался до него. Но последний шаг действительно хитрожопый. Я бы до такого не догадался. Да я и не догадался… Завтра надо будет еще раз решить эту задачу. Закрепить, так сказать. После этой задачи мы быстро проглядели задачи на поразрядную конъюнкцию. Ну, там ничего сложного. Он похвалил меня за то, что я научился практически в уме преобразовывать числа.

Дальше мы за минут двадцать пробежались по главе про множества. Оказалось, там все не так уж и сложно. Большую часть я уже знаю. Из относительно нового только разбиения на классы. Но мы их тут же в быстром формате прошли. Короче, все как в прошлую субботу: быстро разобрали параграфы. Уже завтра я начну основательно проходить их вновь, но процесс ускорится, так как общее понимание уже было сформировано.

На этом (22:00) с работой закончили. Он пошел на перекур. Но мы немного разговорились о будущем. При самом сложном прохождении у нас уйдет еще максимум по одной недели на каждую главу. Но это не страшно, так как книга достаточно основополагающая. Такое “пробегать” нельзя. После этого я возьмусь за следующую книгу, которая целиком посвящена логике. Там я наработаю навык нахождения смысла логических формул, и наоборот, превращения обычных предложений в логические формулы. На нее у нас уйдет где-то неделя. Конспектировать не буду, так как там много не очень нужных понятий. Главное – упражнения, которые равномерно распределены по всей книге. Их надо будет решить. Все.

Дальше 100 первых страниц Кнута. После них начинаем проходить различные типы алгоритмов по книги “Алгоритмы”. Параллельно вместе с этим проходим высшую математику. Мол, встретили какую-то тему. Проходим в необходимом количестве теорию по этой теме. Не очень понимаю, как это получится увязать, но это уже март. До этого момента еще два месяца. Там посмотрим.

Он ушел на перекур, а я сел писать этот текст.

День сегодня феноменальный. Столько всего сделано. Надо держать форму. Сегодня с Колей ночуем вместе. Постельное белье он не взял, поэтому будет просто спать на диване. Прямо в одежде. Надеюсь, он не сильно храпит…

# 26.12.2018

Достижения

* Разобрался с расписанием загрузок игр в Steam

Полностью

Ночь прошла просто ужасно. Я долго не мог заснуть. Не меньше часа. Коля заснул где-то минут за 15-20. Он часто ворочался и издавал странные сглатывающие звуки. Искренне надеюсь, что на новой квартире нам не придется спать в одной комнате.

Через час все же заснул. Но ненадолго. Проснулся в 3 ночи. Немного поворочался. Потом проснулся в 7 и повторно заснуть уже не мог. Провалялся так до 7:50. Тогда встал уже сам Коля. Пошел в туалет. А я в это время оделся.

Страшно не выспался. Чувствовал себя отвратительно. Ровно в 8 Коля поехал на работу. А я остался. Сам пошел умываться. Вот как так – умывался вчера, а после одной ночи вся голова снова в перхоти. Даже не знаю, что с ней делать. Вроде и питание более правильное. Похоже, осталась только одна возможная причина – достаточно большое потребление сахара каждый день. Все эти киткаты, московские и хрустим.

Решил повторить успех вчерашнего дня. Поставил разогреваться воду, а сам приступил к работе над игрой. И это было тяжело. Постоянно клонило в сон. Будто я посреди ночи решил работать, а не утром.

С трудом осилил кашу и три бутерброда. Успел реализовать единичное касание ячеек. Создал отдельный класс, регистрирующий любые взаимодействия с кубом: нажатие на ячейку, долгое нажатие на грань и поворот грани. Опробовал в деле созданную ранее концепцию PipelineHandler. Все работает более-менее хорошо.

Примерно к этому моменту в добавок к общей сильной усталости у меня начал болеть живот. Это было последней каплей. Продолжать работать я больше не мог. Попытался просто узнать про создание сетевой игры. Unity переписывает свои библиотеки. Они еще не доступны. А те, что есть, помечены устаревшими. Судя по всему, если и делать сетевую игру, то только через сервисы Google Play.

После этого я уже не работал и даже не читал. Просто начал смотреть ролики на YouTube.

Много всякого разного смотрел. Обед вообще сделал в 14:30. Сначала не хотел, так как болел живот. Потом решил сделать гавайскую смесь. В конце концов определился. На обед приготовил рис и две оставшиеся котлеты из трески. Живот уже почти не болел. Но общая усталость сохранялась.

После обеда тоже ничего полезного не сделал. Ну почти. Так как интернет и сегодня никто не приехал делать, решил все же разобраться, как планировать загрузки в Steam. Удалось. Сегодня специально не буду выключать ноутбук. Посмотрим, сможет ли он доту закачать за ночь.

Вечером сходил в магазин. Купил московскую, киткат, хрустим багет со вкусом сыра, котлеты с треской (очень они вкусные), газированный “Святой источник” и полулитровую цитрусовую фанту. Все было очень вкусным, особенно булочка. Видно, что сахара не пожалели. А вот фанта гавно. Зарекся ее пить в будущем. Такие дела.

Сегодня решил лечь пораньше. Хорошенько высплюсь, а завтра за работу. Ничего, один день — это не вся жизнь. Особую подавленность не чувствую. В конец концов, я сегодня по состоянию здоровья не смог работать. Еще бы играть было во что, тогда совсем хорошо было бы.

Ладно, не надо печалиться. До субботы еще два с фигом дня. Время есть!

# 27.12.2018

Достижения

* Реализовал выбор грани долгим нажатием
* Реализовал кнопки поворота грани вместе с моделью и поведением
* Достиг и превысил уровень предыдущей итерации
* Купил терку
* Прошел два параграфа из новой главы по математике. Один законспектировал
* Не купил сухарики в Магните

Полностью

Перед тем, как отправился спать, настроил кнопку питания компьютера на простое выключение экрана. Надо ведь, чтобы дота закачалась! Спойлер: она не закачалась. Тупое говно, а не Steam. У Габена столько денег, а сделать нормальный планировщик не может. Аж горит! Оказывается, надо было нажать кнопочку “Возобновить” в правом верхнем углу. И это при тексте “Запланировано на завтра в 1:00” внизу. Никто мне не сообщил, что без нажатия на “Возобновить” это говно не запуститься ночью. Короче, прогорел с этого. Посмотрим, закачается ли сегодня ночью.

В отличие от вчерашней ночи, в этот раз все прошло отлично. Уже в постели минут 5 – 10 посидел в ВК. Оказывается, Хельмут создал свою группу дантистов. Почитал кейсы, поглядел на фото. Непросто работать дантистом, наверное.

Относительно быстро и спокойно заснул. Посреди ночи не просыпался. Первый раз проснулся в 8 утра, второй - ближе к десяти. Тогда и встал.

Чувствовал себя отлично. Умылся. Завтрак готовить не стал. Выпил водички и в 10 часов в бой – за разработку игры. И пошло, отлично и быстро пошло. Не знаю, что сказывается больше: накопившийся опыт программирования или 3 предыдущие итерации, но работал я быстро и эффективно. Реализовал нормальное выделение граней. На тестовом окне они теперь окрашиваются в фиолетовый. Для теста ячейки при прикосновении закрашиваются красным цветом. Импортировал копки поворота граней. Улучшил организацию папок и файлов – слишком уж много скриптов скопилось в папке “Scripts/Game”. Разделил их на подпапки “Face” (все скрипты, связанные с гранями) и “Cell” (то же самое, но связанные с ячейками).

Структура игрового куба уже сложная. Серьезная вложенность объектов друг в друга. Тут очень спасает недавняя фишка: отдельная сцена для префаба. Просто божественная вещь. Как вообще можно было разрабатывать игры до этого? Суть в том, что теперь двойным кликом по префабу он открывается в своей “тестовой” сцене, где есть только он и ничего больше. Такое небольшое карманное измерение. Там можно работать с ним, менять параметры, дополнять структуру и так далее. Все изменения применяются тут же в уже существующих сценах.

Почему это удобно? Потому что у вас может быть очень большой и сложный игровой объект, как мой игровой куб, например. Или большое и сложное игровое меню с кучей разных кнопок и невидимых элементов, в которых запутаться как два пальца обоссать. А тут – двойной клик по префабу и ничего лишнего. Удобно.

Короче говоря, до обеда я внедрил кнопки поворота граней, импортировал модель, расположил в нужных местах, но пока не анимировал. Из-за этого они все разом были видны. Получалась забавная такая структура наподобие сферического треугольника у каждой вершины куба.

Обед сделал в 13:00. Мог бы и позже, но хотел приступить к анимациям с полным желудком, так сказать. Решил приготовить макароны с рыбными палочками.

Во время готовки смотрел различные обзоры от StopGame. Первый про вышедший из раннего доступа DayZ, а второй про что-то еще.

Опять наварил макарон больше, чем надо. Похоже, это мое проклятье. Кстати, больше их нет. Пришлось вечером покупать, но об этом позже. Во время еды решил посмотреть атмосферные ролики в духе “Страшная тайна Убежища 105 в Fallout 4”. Но конкретно этот ролик досматривать не стал, так как просто заканало морализаторство диктора. Мол, страшный эксперимент над детьми, вы только подумайте, как же так можно, настоящее зло и все в таком духе. Мне, как человеку достаточно далекому от морализаторства в любом виде, слушать все это было неприятно. Да и детей я не люблю. Вон, какая-то тупая школота опять петарды взрывала во внутреннем дворе возле качель. Тупые малолетки (в подавляющем большинстве своем). Короче, стал смотреть следующий ролик того же автора, но уже про убежище с виртуальной реальностью. До конца не досмотрел – доел.

После обеда позвонил отец. Спросил, как дела и самочувствие. Сказал, что чувствую себя только немного простывшим. Поделился с ним результатами первой половины дня. А потом он сообщил мне, что приобрел курс “Турбина” от Евгения Попова. Приобрел и приобрел, мне то что. Самое необычное, что он начал его проходить: купил домен igorradko.ru и уже развернул на нем Wordpress. Вот это поворот. Честно говоря, мне немного не верится, что он сможет довести дело до конца. Но идея (блог про семейное обучение) и огромное количество контента имеется. Так что, возможно отец станет обладателем собственного популярного блога. Буду надеяться. Кроме того, он пообещал, что погуляет сегодня с собакой.

После обеда решил до 16 проработать над игрой – скоро уже суббота. А много чего еще не сделано. Самое невероятное в том, что за следующие полтора часа я сделал реально много. Очень много.

Самое главное – вновь постиг процесс анимирования в Unity. Уже с ужасом вспоминаю свою библиотеку “ValueAnimations”. Впрочем, она принесла большую пользу в другом плане – я чрезвычайно сильно продвинулся в программировании на C# в целом. Я горжусь ей. Меньшим говном, правда, она от этого не становится.

Еще раз убедился, насколько удобная система анимации в Unity сейчас. Со всеми этими состояниями, диаграммами и всем остальным. Немного повозился с начальным “Entry” и конечным “Exit” состояниями, но разобрался. Будет на что делать туториалы, когда я все же запущу Unity Forum.

К четырем дня я успел сделать много: приятные анимации появления и исчезновения кнопок поворота, регистрацию нажатий на них. Если нажать куда-то в другое место при видимых кнопках, или если выделить другую грань, уже видимые исчезнут. Это, кстати, уже больше, чем есть в предыдущей итерации игры!

Хочу отдельно отметить кое-что важное. Даже не знаю, как это сказать. Это то ощущение и, главное, возможность писать красивый код основываясь на хорошо отработанном фундаменте из кода. То есть у меня очень хорошо и абстрактно прописана база. Все эти появления и исчезновения кнопок очень хорошо вливаются в ту базу, которую я уже полторы недели пишу. Словно собираешь простой паззл. Почти всегда очевидно, что и куда вставлять. При этом нет ощущения, что создаешь костыли. Так явственно я это еще не ощущал. Можно сказать – открытие для меня.

Вот, например, нужно как-то ловить нажатие на экран в пустоту. Сначала попытался неправильным способом – считать, что нажатие было в пустоту, если при переборе массива пересечений нет нужных мне. Проблему понял достаточно быстро. Если луч ни с чем не пересекся, то и перебора никакого не будет. Тут говно-программист уже хватался бы за голову. Но у меня-то написана целая абстрактная среда со всеми этими тачами. Поэтому иду в главный абстрактный обработчик пересечений и создаю там абстрактный метод “OnPipelineEmpty”, который вызывается, когда пересечений нет. Затем возвращаюсь в наследник и переопределяю созданный выше метод. В его реализации вызываю событие “Клик в пустоту” в специальном классе “InteractionEvents” (события взаимодействия с игровым кубом). Вот так вот все легко дополняется.

Короче говоря, программировать сегодня было на удивление приятно. Все прошло без каких-либо проблем. Прогресс очень серьезный.

С математикой, ожидаемо, пошло хуже. Первый параграф оказался коротким. Прошел его буквально за 15 минут. Быстро законспектировал. Эту тему я уже вдоль и поперек знаю: определение множества по Кантору и всякое такое. Но даже тут оказалось кое-что важное. Например, только в этой книге явно указано, почему множество не может содержать дубликаты элементов. Это везде говорится, но никто не дает хотя бы более-менее нестрогого объяснение. А тут дано. По Кантору “… в одно целое различимых объектов нашего …”. Вот и разгадка. Если во множестве есть повторяющиеся элементы, то они неразличимы друг от друга. А это “противоречие” нашему пониманию того, что из себя представляет множество. Просто ведь! Обязательно включу в свою книгу.

Второй параграф тоже оказался не слишком сложным. Заметил еще одну вещь. По аналогии ощущения простоты и паззла с программированием, ощутил что-то похожее и здесь, но немного в другом плане. Операции с множествами вводятся на основе логических операций. И для меня они уже совершенно знакомые. Конечно, еще не родные, но отторжения совершенно не вызывают. То есть я максимально просто воспринимаю объединение множеств как эквивалент дизъюнкции принадлежности к первому или ко второму множеству. То же самое и с другими операциями.

Да даже само задание множества описанием (обладание характеристическим свойством) для меня уже естественно, потому что в основе лежит простая высказывательная форма от x. Если она истина, то x есть элемент данного множестве. Если нет – не элемент. Пустое множество можно задать кучей способов. Суть одна – высказывательная форма должна быть ложной для любого мыслимого объекта. Вот и все. Теперь, после главы про математическую логику, это все и многое другое воспринимается гораздо легче. Я помню, как тяжело мне давались доказательства законов алгебры множеств ранее. Сейчас с этим проблем почти нет.

Еще одна важная штука. Все основные операции над множествами базируются на основных логических операциях: объединение – дизъюнкция, пересечение – конъюнкция, разность дизъюнкция с отрицанием, симметрическая разность – строгая дизъюнкция. А это означает, что формулы любой сложности с множествами можно свести к их логическим аналогам. А эти самые аналоги упрощением свести к нормальной форме (только конъюнкции и дизъюнкции) и проверить по таблицам истинности!

В этих мыслях я не успел долго повариться. Решил закончить в 18:30 и сходить в магазин, пока не разобрали все московские плюшки. После прихода планировал начать делать блог-книгу (в стиле нейросетей) по математике.

В Магните надо было взять макароны и посмотреть, продается ли в магазине канцтоваров, про который мне рассказал Коля, терка. Кстати, про терку и сыр. Открытый пришлось выбросить – он частично покрылся какой-то непонятной белой фигней.

Сначала пошел в Магнит. Купил булку, воду и кит кат. Чего-то не хватает, правда? Действительно. В этот раз решил забить на хрустим. На и на сухарики вообще. Говно это. Ладно шоколад. Но просто так жрать этот хлеб с приправами почему-то не захотелось. Взял две достаточно большие пачки спиральных макарон (400 граммов каждая). После выхода из Магнита пошел вдоль дороги в направлении, которое мне описывал Коля. Прошел полтора жилых дома и, наконец, нашел здание, на каждом этаже которого был свой магазин. На первом этаже еще один супермаркет. Что было на втором сходу не разобрался (что-то связанное с починкой одежды). Начал подниматься дальше. Но не дошел. Понял, что там только магазин спецодежды. Я уже писал выше, что разговаривать с людьми мне очень некомфортно. Поэтому я немного постоял на лестнице и все же решил самостоятельно походить по второму этажу. Нужный мне отдел был в отдельном помещении в самом конце небольшого торгового ряда.

Коля не обманул. Тут есть буквально все. Кухонная утварь, отвёртки, перчатки. В общем, бытовые товары всех категорий. Немного побродил вдоль основного прилавка (спрашивать продавщик про терку не стал). Через ~2 минуты отыскал полку с терками. Надо сказать, они достаточно дорогие. От 200 рублей за самую маленькую до 560 за самую большую, которая даже в тарелку не влезет. Взял средний вариант. Наконец! Завтра сделаю себе настоящий пир: макароны с сыром и котлетами с треской! А может и не сделаю. Что-то дурно становится от одного только представления о вкусе такого блюда. Впрочем, вкусы при самостоятельной жизни меняются…

По дороге обратно захавал кит кат. Пришел обратно в квартиру и, как несложно догадаться, уже не смог заставить себя работать над сайтом по математике. Смотрел ролики по доте, попутно хомяча московскую булку.

Да ладно там. С булкой я за десять минут справился. А куда же ушло все остальное время? А вот куда. Я, совершенно случайно (угу) нашел сайт-руководство про проституток. Большое такое руководство. Там текста где-то часа на полтора непрерывного чтения. Честно говоря, узнал очень многое. Да и написано отлично. С подколами и в прикольном стиле. Прямо одно удовольствие читать. Оттуда по ссылкам перешел и почитал некоторые статьи и самих ночных бабочек. Как они это видят. Короче говоря, на удивление занимательное и очень полезное чтиво. Не то чтобы оно мне очень пригодится, но знаний я теории я почерпнул достаточно. Собственно, на него я и потратил все время до 22:00.

Вот такой вот получился день. Очень много сделано. Особенно в плане игрушки. Там прямо прорыв. По математике заметно меньше. Но там тоже прогресс есть и этот прогресс ощутимый. Все же у меня основной приоритет сейчас – сделать игру. Естественно, что именно по основному приоритету у меня наибольшее продвижение. Ничего, завтра попытаюсь уделить математике больше времени. Правда, это будет сильно зависеть от того, насколько много в первой половине дня продвинусь по игре. Послезавтра (в субботу) Коля скорее всего приедет к обеду, а значит целого дня у меня не будет. Более-менее готовый результат по игре нужно иметь уже завтра. Математика тут на втором плане. Но меня радует, что и в ней я стабильно двигаюсь. Чувствую развитие.

Сегодня ложусь позже, чем обычно – в 0. Задержался с очень увлекательным руководством. К тому же, хочу проверить заранее, будет ли работать загрузка ночью. Для этого в тестовом режиме сейчас изменю расписание ровно на ноль. Если все заработает, то верну обратно на час ночи и пойду спать.

И еще одна важная деталь напоследок. Похоже, я научился себя контролировать. Относительно спокойно пресекаю желания вроде проверки почты, проверки новостных сайтов и по играм и так далее. Это очень большой прогресс в самоконтроле. То есть я буквально открываю новую вкладку в браузере, но останавливаю себя – на иконку сайта с игровыми новостями (и не только на него) не перехожу. Очень доволен собой.

# 28.12.2018

Достижения

* Закачал первую игру
* Весь сгорел и задолбался, но все же реализовал полноценный поворот граней
* Сделал себе настоящий деликатес на обед

Полностью

Закачка доты так и не запустилась. К ее счастью, к часу я еще не заснул, поэтому вручную запустил процесс.

Спал хорошо. Проснулся в полдесятого. Посмотрел и обрадовался – игра за ночь все же докачалась. А то я уже устал по вечерам ролики смотреть.

Помылся, надел новый комплект одежды. На завтрак кашу решил не готовить, чтобы не терять время. Приготовил три бутерброда с плавленым (с одной н, чтоб ее!) сыром, да запил газированным святым источником.

В десять с небольшим приступил к работе. Сначала отработал механизм, который при повороте грани выбирает необходимые ячейки, создает для них временный объект-родитель. Зачем? Чтобы можно было применить анимацию поворота на родителя. А вместе с ним совершенно правильным образом повернутся и все ячейки. Проблемы возникли с окончанием анимации. Стоял перед выбором: после поворота возвращать ячейки в привычные позиции, одновременно в этот момент копировать их состояния новые места. То есть анимация прерывается и возвращается в исходную точку. Но пользователь этого не успевает заметить, так как одновременно со сбросом поворота происходит копирование состояний. Был и второй способ: не возвращать на место ячейки, а оставлять прямо в повернутом состоянии. А затем опять же скриптом менять им координаты, имена и все остальное, чтобы соответствовало новому положению. Конечно, все это менять надо было и у ячеек, которые тут раньше стояли. Короче, первый вариант мне показался менее геморным. Я сам решаю, что именно переносить (что именно я понимаю под “состоянием”). Во втором же случае пришлось бы делать просто кучу всяких преобразований. А с усложнением системы наверняка что-то будет постоянно ломаться. Выбрал первый вариант. Но так как я выбрал его, возникла проблема – есть прервать анимацию, то она не успеет вернуться в исходное положение. Если дожидаться до самого конца, не получается адекватным способом этот самый конец отловить в коде. Короче говоря, я с этим до самого обеда провозился. Но проблему решил. Решение простое – прерываю анимацию, а затем сам восстанавливаю вектор поворота временного родителя в исходное положение. Затем удаляю этого самого родителя и все остается как было.

После обеда запланировал по-быстраляну запилить тот самый процесс переноса состояния ячеек. Потому что прямо сейчас сразу после поворота все мгновенно становится прежнем. Более того, хотел еще успеть дать возможность задавать карту изначальных состояний. С помощью нее можно реализовать задания – когда при запуске игры какие-то ячейки уже закрашены, а некоторые и вовсе недоступны. Записал все это на листочек, чтобы не забыть и пошел готовить обед.

В который раз фигею с маркетологов или кто этим там занимается. С виду пачка макарон очень большая. Но одна четвертая ее часть покрыта рисунком, через который нифига не видно. Ну и догадайтесь, что же там внутри на месте рисунка. Правильно – ничего. То есть целая четверть большой на вид упаковки тупо пустая. Аплодирую стоя. Впрочем, есть и плюсы. Этот вид макарон не сильно увеличивается в процессе готовки. То есть сколько ты туда засыпал, примерно столько и будет в тарелке. Параллельно поставил жарится рыбные котлеты и включил Шария. Марк Фейгин все же извинился перед Шарием в прямом эфире. Долгая история. Я помню ее с самого начала. Показательный пример. Ели ты публичная личность, лучше следить, что говоришь. А то, вот, можно адвокатской степени лишиться и стать по факту никем.

Вот и макароны готовы, и котлеты прожарились. Сначала засыпал макароны в тарелку. Потом – самая интересная часть. Начал тереть сыр о новую терку прямо над тарелкой. Нормально так натер – половины, как и не бывало. Ну а после – вишенка на торте, то есть котлеты. Это первое комплексное блюдо в моей жизни: макароны с сыром и котлетами. Даже маме сфоткал – похвастался. А вкус – ммммм – просто восхитительный. Завтра обязательно сделаю еще. Только уже с рыбными палочками. Во время еды смотрел ролик “Главная ошибка лора Fallout 4” и еще ролик про эксперименты Вест-Тек над деревней. Это уже был ролик о Fallout 76. Достаточно хорошо сделан, надо сказать. Атмосферно.

После обеда приступил к реализации уже записанного плана. Правда, смотреть записи я не стал. Не успел забыть за время обеда. Закончил обедать я в 15:00, поэтому планировал до 16 – 17 все сделать и взяться за математику. Наивный. Если бы я только знал, что меня ждет. Господи…

Сначала все пошло просто великолепно. Я расширил класс ячейки, добавив свойство “Состояние”. Причем при его изменении автоматически меняется материал ячейки. Всего состояний 4: свободная, закрытая, принадлежит первому игроку, принадлежит второму игроку. Важное отличие от предыдущих итераций: раньше было отдельно состояние ячейки, а отдельно ее принадлежность кому-то. В этот раз подумал дольше, чем 30 секунд и пришел к выводу, что усложнять смысла совершенно нет. Объединил в одно, тем самым сильно упростив код и ни разу не потеряв в удобности. По крайней мере до момента, когда игроков не станет больше двух. Но это еще очень нескоро будет, если вообще будет.

Создал материалы под свободное и закрытое состояния. А вот с материалами принадлежности к игроку сложнее. Для этого пришлось создавать сам класс, который в данной игровой сессии хранит настройки персонализации игрока. Пока что ограничился только цветом игрока. Если завтра успею, добавлю вместо них забавные картинки.

Ну вот и все, подумал я. Поворот самой грани есть. Осталось только после анимации (иллюзии) поворота копировать состояние ячеек в другие ячейки. Просто же. Как же я ошибался.

Не буду тянуть – я БЕЗВЫЛАЗНО провозился вплоть до восьми вечера. С четырех до восьми – 4 часа беспрерывной и тяжелой мозговой работы. Что же тут такого сложного? Ну, под выражением “после анимации поворота копировать состояние ячеек в другие ячейки” на самом деле кроется две проблемы:

* В какие именно ячейки копировать? То есть как по данной ячейке определить ячейку, в которую она попадет после поворота. Как? Как? КАК?
* Даже если в первой как-то разобраться, встает следующая, усложняющая первую – неравномерность генерации. Дело в том, что мой генератор создает ячейки в тройном цикле. И добавляет их в грани тоже в произвольном порядке. То есть во фронтальной грани ячейки идут из левого нижнего угла в верхний правый. А вот в задней грани все наоборот, плюс отражение: ячейки создаются из правого нижнего угла в верхний левый. Из-за этого массив ячеек не отсортирован, что усложняет решение первой проблемы.

Эти две проблемы так сцепились вместе у меня в голове, что я просто не мог найти адекватное решение. Первые два часа я почти все время провел в тяжелейших размышлениях. В какой-то момент я так отчаялся, что даже написал коле, что я в полной жопе и все очень тяжело. Правда, без пояснений. Потому что объяснить это в сообщении стороннему человеку почти невозможно. Он ведь не знает, как работает мой генератор. Это знаю только я. Думал даже бросить это дело. Дождаться Коли и вместе с ним попытаться разобраться.

Но в самый последний момент я все же наткнулся на что-то, отдаленно напоминающее решение. В интернете решил поискать, как на разных языках люди решают такую же проблему поворота матрицы на 90 градусов. Нашу пару примеров, но мне они не подошли, так как были на другом языке. А я уже слишком задолбался, чтобы разбираться там в них. Фактически, я просто уже бездумно серфил по этим темам. И нашел. Нашел алгоритм поворота матрицы на 90 градусов на C#. Обратил внимание, что имея два индекса стартового элемента, достаточно тривиальным образом можно получить индексы “повернутого” элемента. Второй индекс становится равным первому, а второй равен размеру матрицы минус первый индекс исходного элемента минус один. Проверил на листочке – так и есть.

Слабая надежда решить эту проблему все же появилась. По-прежнему были трудности со второй проблемой, но тут я все же решился сделать важный шаг. Осознанно полностью забил на вторую проблему, решил программно написать решение первой проблемы. А когда с ней будет покончено, буду думать над несортированными ячейками.

В итоге мой класс грани куба дополнился дополнительной двумерной матрицей, которую я буду потом использовать в преобразованиях. Затем я действительно применил увиденный алгоритм и научился по двум координатам грани находить координаты, соответствующие “повернутой” ячейке. Правда, сами вычисления получились немного другими. Не страшно, свою формулу нашел.

Но и тут от проблем укрыться не удалось. Я банально не понимал, как мне связать все эти двумерные матрицы с моим словарем: трехмерные координаты -> объект ячейки.

И снова я оказался достаточно близок к срыву. Но тут меня осенило. Мы ведь поворачиваем грань в ее же плоскости. Перехода в другие грани не происходит. Поэтому можно просто перебирать весь мой словарь, удалять из трехмерных координат координату, которая соответствует грани (а значит не меняется) и работать с оставшимися двумя кусками. А там уже алгоритм известен. Сначала я отказывался верить. Запустил игру в тестовом режиме, выбирал случайную грань и на бумажке вычеркивал постоянную координату, а дальше для двух оставшихся выводил формулу получения “повернутой” ячейки. Через полчаса я прямо в тетради записал “Эврика!!!”. Этот способ действительно работал. Причем для всех граней! На самом деле только для трех, но слава несуществующему богу мне повезло и волей случая я тестировал формулу только на тех гранях, на которых она работала. Встреть я ошибку на одной из оставшихся граней – сейчас бы не писал этот текст.

В итоге сам класс грани сильно упростился. Уже не нужны все эти двумерные матрицы. Вообще ничего не нужно, ведь я нашел алгоритм нахождения ТРЕХМЕРНЫХ координат “повернутой” ячейки. Причем совершенно неважно, как отсортирован словарь этих ячеек. Ведь работа идет только с их координатами!

Пришлось создавать отдельный класс “Помощник с кубической арифметикой”. Там я создал несколько полезных методов. Один из них, например по данным координатам и грани выдавал, какой из компонентов вектора является постоянным (а значит его можно убрать). Там же создал и сам метод, который принимает трехмерную координату, грань, направление поворота (по/против часовой стрелки), а на выход выдает “повернутые” координаты.

Бинго! Теперь в момент окончания анимации поворота надо просто перебрать все ячейки грани: координаты каждой запихнуть в мой метод, получить координаты повернутой, взять повернутую ячейку из все того же словаря ячеек грани и скопировать состояние из одной ячейки в другую. Три мучительных часа, и я с трепетом приступил к тестированию. Ох, вы ведь не думаете, что на этом мои мучения кончились? Зря…

По какой-то причине состояния копировались не туда, куда нужно. Это было просто ужасно. Не выкинутся в окно меня заставляло только то, что в режиме отладке исходные и конечные координаты указывались правильно. То есть мой метод работал правильно. Но состояние копировалось не туда! Причем иногда – туда, а если я закрашивал другие ячейки – не туда.

Мне потребовалось минут пятнадцать, чтобы понять проблему. И я даже зауважал ее. Она реально нифига не очевидная. Даже не знаю, как я до нее дотумкал. Суть в том, что по мере перебора ячеек я сразу копировал состояние. Это почти всегда приводило к тому, что закрашенной оказывалась ячейка, еще не прошедшая перебор. И вот перебор доходит до нее. И он просто копирует ее состояние в следующую ячейку. И так до самого конца. Получается, состояние проходит как-бы по кругу. И только в особых точках (например, в центре грани) состояние переносится корректно. Решение простое – не копировать состояние сразу, а создать карту новых состояний. Когда перебор полностью закончился, все состояния применяются к ячейкам.

Ну вот сейчас все точно заработает как надо! Почти. Впереди у меня оставалось еще 40 минут до восьми вечера и еще одна непонятная проблема. Дело в том, что мой метод корректно работал только для трех граней: передней, верхней и правой. Для остальных трех он работал почти правильно, но все же менял состояния словно не в ту сторону. Это я сейчас так для простоты понимания говорю. Но в тот момент я видел, что на одних ячейках работает, а на вторых почти работает. И нифигашечки непонятно, что не так. Неужели найденная формула дает сбой и работает не для все граней? А что, если у всех граней формула разная? Короче, не могу передать, как же горела моя жопа, ведь я хотел еще в Магнит за вкусняшками сходить, да в доту поиграть. Да и банально задолбался уже. Но просто взять и прекратить работать я не мог. Это ниже моего достоинства.

Не буду более мучать. За первые двадцать сорок минут я понял, что поворот по часовой стрелке для противоположной грани выглядит как поворот против часовой. В этом и крылась проблема. Еще 20 минут пытался угадывать с нужными преобразованиями.

Наконец, почти в восемь вечера у меня на руках был полностью реализованный механизм поворота граней. Причем, эффективный! Без всяких сложных преобразований. Просто обсчитывалось большое количество простейших условий. Совершенно не лагает!

Чувствую себя настоящим героем. Собственно, так и есть. Была проделана титаническая работа. И это при установленной доте! Как я умудрился взять себя в руки и все же доделать дело до конца – не ясно.

Невозможно описать словами умственное напряжение и трудность второй половины сегодняшнего дня. Но я попытался максимально описать эти ощущения.

В восемь сел пропустить пару катак в доте. Не лагает, идет на максималках. Одно удовольствие. Всего сыграл 4 игры. Первую выиграл, остальные проиграл. Во второй до 34 минуты с интернетом происходило что-то страшное. Все дергалось, страшные запоздания почти на секунду. После 34 минут все стало хорошо, но выиграть было уже тяжело.

Кстати, после этих 4 игр интернета осталось всего 2 с половиной гигабайта. Завтра буду вновь звонить Наталье. Мама, кстати, уже перевела деньги за следующую неделю проживания. И эти деньги тратятся не зря!

Закончил играть в 23:30. Еще до 0 смотрел новый обзор BadComedian на фильм “Елки. Последние”. И вот сейчас на часах уже 1:13. Сегодня посплю по дольше. Можно никуда не спешить. После такого подвига нужно хорошо отдохнуть. Я молодец. Просто красава! Эталонный день. Математикой не занимался. Догоню в следующие дни.

# 29.12.2018

Достижения

* Сделал возможность задавать состояние кубика в начале игры
* С Колей решили добавить новую механику – перекрашивание ячеек врага
* С Колей порешали задачи по математике (алгебра множеств)
* Сделали интернет. Ура!

Полностью

Проснулся поздно – в десять с чем-то. Ну это вполне естественно. Допоздна играл, плюс сильнейшее умственное напряжение, связанное с реализацией поворота грани.

Проснулся. На завтра сделал бутерброды. Спросил у Коли в ВК, когда он приедет. Сразу не ответил. Я продолжил разрабатывать.

Сначала попытался все же упростить алгоритм получения повернутой ячейки. Хотел упростить проверку на инвертированную грань. Не вышло. Пришлось оставить все как есть.

До обеда сделал возможность задавать начальное состояние кубика. Это, в свою очередь, позволит создавать различные игровые ситуации для внутриигровых заданий. Например, можно сделать так, чтобы вершины кубика были заблокированы. Остается такая остроконечная фигура, типа трехмерного креста.

В 12:30 позвонил Наталье. Сообщил, что мама оплатила проживание на следующую неделю. Также спросил, как там дела с интернетом. Мой мегафоновский тариф уже заканчивается. Она сказал, что даже в самом офисе Ростелекома развели руки. Предновогоднее время. Все выездные группы заняты. Мол, остается только ждать. Поздравил ее с днем рождения. На этом распрощались.

Примерно в это же время ответил и Коля. Сказал, что приедет где-то через полтора часа. Решил за это время поработать немного над механикой игрового менеджера – штуки, которая определяет, чей сейчас ход, хранит счетчик времени хода и все такое.

Где-то через час с небольшим зазвонил домофон. Ну, думаю, вот и Коля. Очень сильно удивился, когда вместо привычного “Это я, открывай” услышал “Здравствуйте, Ростелеком”. Запустил их. Они поднялись, посмотрели. Потом вновь пошли вниз.

Столько дней прошло, а самой работой вне квартиры они управились буквально за 7 минут. Затем прошли в квартиру и спросили, где сверлить. Я сказал, что мастер хотел просверлить отверстие в стене рядом правым верхним углом двери.

В этот момент снова зазвонил домофон. На этот раз уже Коля. Он поднялся, и я начал показывать ему результаты титанических трудов. Ему все понравилось, только возникло много вопросов по поводу реализации.

Нормально в этом разобраться не удалось, так как меня опять позвали мастера. Попросили принести удлинитель. Я поднес, спросил, хватит ли им этой длины, на что они ответили мне, что это мне важно, чтобы хватило. И тут я понял, что они планируют эту коробку поставить прямо на входной шкаф!

Я спросил, не могли бы они просто кинуть провод прямо в комнату. К счастью, они оказались не против. Вернулся к Коле. Но и в этот раз нормально обсудить не удалось – они начали сверлить каким-то очень мощным перфоратором.

Не буду долго описать это. В конце концов они сделали дырку во входной стене, затем провели провод над потолком (с зажимами!), просверлили еще одну стену и вытащили провод к столику. На самом столике установили две коробки.

Пока они все это делали, мы с Колей наши серьезнейшую проблему игры. На кубике размером 3 даже с поворотами граней есть очень простая выигрышная стратегия. Катастрофа. Столько делал эти повороты, а тут опять можно выиграть и ничего второму игроку не поможет. Долго думали, как можно это исправить. Решили добавить две новые механики: перекраска чужих ячеек (ограниченное число раз), а также убрать каскадную победу. Это когда при получении полной линии или диагонали полностью закрашиваются все свободные ячейки этой грани. Почему каскадная? Потому что закрашивание свободных ячеек почти стопроцентно вызывает появление новой линии, а значит полный захват следующей грани. Короче говоря, если игроку удалось создать линию или диагональ, он, скорее всего, уже выиграл игру. Вместо каскадной победы за построение прямой линии или диагонали теперь дается еще один бесплатный ход.

Попробовали сыграть, протестировали. Выходит даже интереснее. И выигрышной стратегии пока не намечается. Даже на кубике размером 3. Чего уж говорить про остальные размеры. На том и порешили – делать новые механики: перекраска кубика противника, а также дополнительный ход, вместо каскадной победы.

Мастера выдали мне две бумажки с различными данными: лицевым счетом и идентификатором. Напоследок попросили поставить подписи. По регламенту они могут уехать только в тогда, когда коробка заработает и будет подан интернет. Только он что-то не спешил появляется. Коля отошел перекурить, попросив разобрать один из параграфов. Ведь по его возвращению мы приступим к математике.

Работники Ростелекома позвонили в диспетчерскую. Спросили там. Им сказали, что все должно работать. Решили просто перезагрузить коробку. И, слава несуществующим богам, все заработало! Теперь у меня на квартире есть безлимитный 100 мегабитный интернет!

Мастера ушли, а мы с Колей приступили к практике. Задачи решали на Решу ЕГЭ. Никакого разнообразия. На тему множеств там есть только задачи типа “Поисковые запросы”. То есть надо найти количество результатов по какому-то запросу, собранному с помощью операций И или ИЛИ, примененных к некоторым словам.

По сути, все эти задачи решаются простым рисунком с устными рассуждениями. В редких случаях надо использовать формулу включений исключений.

Над задачами работали где-то час с чем-то. Потом решили наметить план действий до конца января. По игре: до конца января должна быть готова первая версия игры со всеми меню и сетевой игрой. Пока без бота. Почему? Потому что не совсем очевидно, какое поведение ему писать. Решили использовать для обучения нейронную сеть, но так как это тема достаточно сложная, режим игры против компьютера появится уже после выхода первой версии игры – когда у меня будет достаточно времени, чтобы начать изучать библиотеки глубинного обучения.

По математике до конца января я должен буду добить текущую книгу, плюс книгу “Упражнения по логике”.

План составлен, мы довольны, прогресс есть, интернет теперь тоже есть. Напоследок Коля оставил мне ноутбук его знакомого учителя биологии. Запрос такой: поставить базовые программы, активировать Windows и всякое такое. Ничего сложного, учитывая, что у меня теперь быстрый и безлимитный интернет. Согласился. Оплата символическая – 1000 рублей.

Пошли в магазин. По пути я рассказывал Коле, что он давно отстал от прогресса в видеоиграх. Сейчас они выглядят совсем не так, как какой-нибудь Doom или Counter Strike 1.6. В любом случае, он сам все увидит, когда я перееду к нему вместе со своим основным компьютером.

Закупились (сухарики не брал!) и там и распрощались. Он предложил мне завтра поучаствовать в “Что? Где? Когда?”. Я отказался. Если бы что-нибудь по математике, то я бы с радостью. Но в эту игру у меня играть получается не очень хорошо. Лучше поработаю побольше завтра. Ведь 31 и 1 числа у меня будут выходные.

Вернулся в квартиру. Вынес мусор, наконец вымыл уже очень грязный пол прохожей. Я специально не мыл его раньше, так как понимал, что работники Ростелекома могут насорить. Мусор выносил прямо в футболке. На мороз. Выглядел, наверное, очень эпично. Или очень тупо.

Затем посмотрел обзор Обитаемого острова от Красного Циника, а параллельно настраивал выданный мне ноутбук. Где-то в шесть вечера решил начать играть. Чтобы вы поняли, как я отдохнул, скажу только одно – сейчас 2:33 ночи. Вот так долго я играл. Зато научился играть на тинкере. Ну как научился, понял азы.

Очень хочу спать. Может сыграю еще катку, а потом точно в кровать. Сегодня был хороший день! А Ростелеком сделал мне отличный подарок на Новый наступающий Год!

# 30.12.2018

Достижения

* Весь день играл в доту. Первый просранный из-за игры день
* Удалил доту

Полностью

Тут и говорить особо нечего. Просто весь день играл. Позвонил отец. Услышал из динамиков, что играю. Было очень неприятно. Пришлось сказать, что сейчас доигрываю и начинаю заниматься. Неприятно.

Добавил в друзья девушку, с которой сыгрались. Но играет она не очень хорошо.

Ближе к 21:00 решил все-таки нормально поесть за эти два дня. Сделал блинчики, допил воду.

Закончил в 0:40. Проиграл, сбил себе стрик побед. Удалил эту игру херам. Я должен был работать сегодня, а не играть.

Ладно. Один третий просранный день за всю мою самостоятельную жизнь еще не поражение. Больше такого допускать не буду. Обещаю себе. Завтра буду работать.

# 31.12.2018

Достижения

* Закупился вкусняшками в магазине
* Вроде как поставил все необходимое на отданный мне ноутбук
* Встретил первый в своей жизни новый год в одиночку в другом городе
* Научился еще лучше играть на хародовом/саппе тинкере

Полностью

Утром проснулся где-то полдвенадцатого. Пошел в душ. За последние три дня на теле скопилось очень много грязи. Было приятно наконец стать чистым. После умываний закинул грязные вещи в стиральную машину.

Затем пошел в магазин. Сначала решил выбросить мусор, так как иметь гниющий хлеб в мусорке не очень круто. В это чудесное утро 31 декабря увидел какую-ту бомжиху, которая рылась в пакетах. А там их было очень много. Все контейнеры забиты под завязку. Сразу расхотелось идти туда. Но потом все же решился. Молча поставил пакет рядом с крайним контейнером, развернулся и пошел к магазину. Миссия выполнена. По пути думал, что я достаточно удачливый. У меня есть любящая семья. Меня финансируют, и будут финансировать, пока мой кубик не начнет приносить тонны кеша. А вот у нее ничего нет. И она вынуждена искать еду и одежду среди мусора. Впрочем, возможно она сама в этом виновата. Не знаю и не хочу знать.

В магазине ни в чем себе не отказывал. Взял нарезную колбасу, два кит-ката. Московские булочки оказались тверды и почти без сахара. Видимо, какая-то бракованная партия. Брать не стал. Взял шоколадный торт “Три медведя”, газированный святой источник, блинчики с мясом и туалетную бумагу с запахом персика. Да, пришлось взять именно ее. Более дешевой не было – все раскупили. Удивило наличие уже тертого сыра в магазине. Покупаешь, открываешь и высыпаешь. Очень удобно. Возможно, буду брать.

У касс были очереди. Народ закупался – готовился к предстоящему празднику.

Вернулся обратно и продолжил устанавливать программы на выданный мне ноутбук. Поставил офис, акробат, фотошоп, винрар и всякое другое. Долго не мог понять, почему uTorrent все время запускается после перезапуска, хотя галочка “Запускать вместе с Windows” снята. Оказалось, перед перезапуском я закрывал лишь само окно, а программа в трее продолжала работать. Потом я перезапускал Windows, а он с новым обновлением запускает все не закрытые на момент перезапуска программы. Вот uTorrent и открывался. Да уж. Совсем неочевидно.

Параллельно смотрел ролики Шария, Вилсаком и не только. Студия RuHub анонсировала долгожданный гад на Brewmaster. Сам анонс просто шикарный. Видно, что хотят к этом подойти максимально креативно.

Затем играл в доту. Все больше практиковался на тинкере. Прямо нравится мне этот герой. Очень сильный в начале. Не совсем понятно, почему его пикают только в мид. В ранней игре он на любой позиции почти всех разваливает. А как он мешает фармить милишным керри – это сказка. Потом, после бурного начала можно и пофармить – становиться полезным свой команде.

Играл где-то до 23:40. Потом позвонил Леше Синягину. Немного пообщались, поздравили друг друга с наступающим новым годом. Достал сыр и колбаски, сделал бутерброды. Честно говоря, на душе немного грустно. Сижу один в новом для меня городе, в новой квартире. А где-то там, в моем родном доме собрались все мои родные: родители, братья и сестра. Вот пишу это и даже в глазах щемить начинает.

Написал Дима. Через пару фраз спросил, что я собираюсь с компом делать. Думаю, рассчитывал, что я ему его отдам. Я бы и напротив, но уже есть планы на него. Ответил, что в десятых числах заберу его к себе. На это он мне ничего не ответил.

Послушал обращение Путина. Понравилось, что во второй половине речи прозвучали реплики про науку, образование и благосостояние.

Сразу после курантов Настя отправила совместное фото. Попросила прислать ответное фото. Сфоткал кухню, с колбасой, сыром и хлебом, а также видом из окна. Затем они позвали меня в скайп. Пришлось устанавливать.

Приятно было их увидеть. Мама сказала, что я похудел. Папа сидел в такой же синей футболке. Связь была плохая. Но говорить могли. Приятно поговорили. Стало не так одиноко. Я вообще человек асоциальный, но от хорошей компании в праздник бы не отказался. Так что, этот звонок немного ослабил грусть. Было приятно их всех видеть.

Думаю, завтра еще буду отдыхать. А со второго числа впрягусь в работу. Дота дотой, а кубик сам себя не сделает!

# 01.01.2019

Достижения

* Весь день играл в доту

# 02.01.2019

Достижения

* Нет

Полностью

Весь день играл в доту. Завтра вечером приедет Коля. Встаю рано утром. Надо много чего сделать перед его приездом.

# 03.01.2019

Достижения

* Продолжил работу над кубиком
* Посмотрел “Дом, который построил Джек” и “Сквозь горизонт”
* Проработали и уточнили механику игры в кубик с Колей

Полностью

Приснилось, что я проснулся где-то ночью. И слышу, что в квартиру заходит Настя. Говорит мол, приехали мы тебя проведать. Вот шаги приближаются к моей комнате. Я немного ошарашен, но все же рад. Но вот шаги заканчиваются, а в проеме никого нет. Скорее всего это из-за того, что я глазами не сплю, а ушами еще был во сне. Тут мне стало стремно. Я даже спросил ее, где она, на что она ответила, что мол она в комнате со мной. Я попытался привстать. Не получилось. Словно что-то тянуло меня обратно в лежачее положение. Собрался с силами и рывком приподнялся. Галюны ушли. Ух, у меня такое первый раз…

Изначально я хотел встать в 6 утра, чтобы успеть как следует поработать над кубиком, так как весь вчерашний день я играл в доту.

Долго не получалось заснуть. За эти новогодние выходные я здорового подпортил свой режим. Просто лежал и никак не мог заснуть.

Проснулся уже в 12 часу. Пошел умываться в душ.

После этого, без завтрака, начал работать над кубиком. Писал игровой менеджер – объект, который и контролирует ход игры. Очень важно разделять сам игровой куб, который сам ничего не делает. Ему дает команды игровой менеджер. Такое разделение необходимо, если планируется реализовывать сетевую игру.

В 4 часа решил устроить обед. Поставил на фон ролики Шария, а сам приготовил макароны с 4 рыбными палочками. Еще вчера купил две упаковки уже тертого сыра. Очень удобно. Положил макароны в тарелку, набираешь рукой гроздь сыра и посыпаешь. Вкус отличный, обед плотный.

После обеда продолжил работу над кубиком. Пошло неплохо, но все же тяжко. Самые большие трудности возникли с реализацией системы перекраски и выигрыша на грани. Ранее я просто проверял на наличие выигрышной комбинации, а затем закрашивал все свободные ячейки. Сейчас же ситуация другая. Выигрыш на грани дает дополнительный ход. Но ведь можно выиграть и две линии на одной грани. Как отличать один выигрыш от другого? И еще ряд подобных вопросов…

Сконцентрироваться было тяжело. Параллельно работе поставил закачиваться Agony UNRATED. Нашел в хорошем качестве фильм “Дом, который построил Джек”. Отменный трешак про изобретательного маньяка.

Во второй половине дня позвонил довольный отец – похвастался, что присел со 140 килограммами. Рад за него, все же проходит курс Попова и разрабатывает свой сайт. В будущем, доход с него будет очень полезен. Попросил попробовать оплатить что-нибудь карточкой, чтобы проверить, работает ли она.

Короче говоря, после обеда работа шла не так хорошо, а под вечер и вовсе досматривал Джека. Пришло сообщение от Коли, мол приду через минут 15. Спросил, с ночевкой ли он и успею ли я сходить в магазин. Он ответил, что без, но сходить успею.

В магазине купил все по стандарту – московскую, газированный святой источник, фанту грушевую. К всему этому добавил и зубную пасту, а то моя уже закончилась.

Вернулся обратно. Примерно в это же время пришел и Коля. Пришлось признаваться, что сделано не очень много. Мы с ним еще раз обсудили концепцию. В результате очень долгих обсуждений мы значительно упростили весь алгоритм. Теперь нет никаких ограничений на перекраску. Не нужно запоминать и различать выигрышные комбинации. Суть следующая: если в результате, закраски, перекраски или поворота грани общее число закрашенных линий увеличивается, что игрок получает один дополнительный ход. Это позволит сильно упросить как саму игру, так и реализацию алгоритма поиска этих самых линий.

Потом Коля спросил за математику. Было очень стыдно, но пришлось сознаться, что я 30 и 2 числа отдыхал и не работал. На том и закончили. К ближайшей субботе я должен буду доделать алгоритм просчета выигрышных комбинаций. А уже к 7 числу – доделать главу по математике с множествами.

После ухода Коли решил поиграть в доту. Всего сыграл две игры. Обе проиграл. После первой никак не мог принять игру. Нажимал на кнопку, появлялся черный экран с местами под иконки героев сверху, а через 15 – 20 секунд появлялся главный экран игры, а начать поиск новой было нельзя, так как “Вы не приняли или отклонили найденную игру”. Короче, сначала закрыли доступ на 5 минут, затем на 15.

В перерыве сделал шикарные бутерброды с сыром и колбасой. Просто объеденье.

После ожидания решил сыграть на тинкере на миду. К врагам залетел земеля подозрительно высокого ранга. Итог: полный разнос меня на миду. Игра закончилась буквально за 20 минут. Мой счет 0 – 11. Это мидовый тинкер, ага. Начиная с 12 минуты никто ничего в голосовой чат не говорил. Был только дазл, который с меня офигивал в чате, постоянно пингуя на уровень земели и его закуп и сравнивая его с моими показателями. Замутил.

После такого поражения в доту вообще расхотелось играть. Выключил ее.

Уже было поздно, но нашел интересный ролик от StopGame – история серии Dead Space. Ролик долгий – полтора часа и чертовски интересный. Посмотрел первую треть. Остался под большим впечатлением. Также, там прозвучало про два главных фильма, которыми вдохновлялись разработчики Dead Space: Чужой и Сквозь горизонт. Про первый знаю, а про второй слышу впервые.

Решил вот так вот сходу взять его, да и посмотреть. И не прогадал. Филь отличный. Спецэффекты тоже не подкачали, хотя фильм вышел в 97 году. Еще до матрицы! Многие критики фильм не оценили. Зато зрители приняли его очень хорошо. Чуть ли не классика. Ума не приложу, почему отец мне про него не рассказывал. Завтра спрошу.

После просмотра досмотрел и ролик про историю Dead Space. Эта игра – результат чудовищного труда в кратчайшие сроки. Инновации и свежий подход почти во всем. Смелый директор, который упорно продвигал и отстаивал идеи хоррора перед издателем (EA). Короче говоря, настоящая жемчужина игростроя.

Больше подводить Колю нельзя. За завтрашний и часть послезавтрашнего дня надо сделать многое!

# 04.01.2019

Достижения

* Так и не поставил сегодня доту
* Посмотрел фильм “Контакт”
* Продвинулся по кубику

Полностью

Засыпать было страшновато. Во-первых – у меня регулярно капают капли из крана на кухне. Это не способствует нормальному состоянию. Проблему решил с помощью губки. Она глушит звук падающей капли практически полностью. Была и другая проблема – смотреть ужастики на ночь все же не лучшая идея.

Какое-то время лежал со включенным малым светом. Успокаивался. Затем все же выключил свет. Было уже раннее утро. А монстры по утрам не нападают.

Приснилась какая-то странная фигня. Уже плохо помню, в чем было дело, но я проживал на квартире в каком-то доме. И вроде как на улице происходило что-то очень страшное. Короче, очень плохо помню, надо все же записывать сны сразу же. Суть в том, что и в самой квартире мне тоже было не по себе.

Разбудил меня звонок отца. Спрашивал, как я вчера поработал. Я сказал, что все прошло отлично и спросил, смотрел ли он “Сквозь горизонт”. Он сказал, что что-то такое припоминает. Я же сказал, что сегодня буду смотреть “Контакт”. Он выбор одобрил, не забыв сообщить, что именно оттуда стырен дизайн корабля в отечественном фильме “Притяжение”.

Умылся, выпил водички, сделал несколько бутербродов с колбасой – сыр закончился еще вчера. После этого сел за компьютер. Было трудно начать работать. Практически все время до обеда я потратил на разные ролики: itpedia, ikakprosto, Шарий и другие. Немного поиграл в Agony. Не больше часа.

На обед сделал себе блинчики с мясом. Пора мне уже завязывать с маслом. Его привкус ощущается постоянно. Не самое приятно ощущение.

Постепенно продолжаю выходить из очередного дота-запоя. У меня такое регулярно, но вчера меня так сильно опустили, что я, боюсь, никогда больше ее не установлю. Нафиг оно мне такое надо – саппорт пятой позиции просто унизил меня. Я ему очень благодарен. Он показал мне, что для настоящего мастерства нужно очень много тренироваться. А без тренировок ничего серьезного на битве древних не достичь. Тем самым, он сам того не ведая открыл мне глаза. Да, было неприятно. Но я сделал правильные выводы из своего поражения. В ближайшее время дота на моем компьютере точно не появится.

Зато поставил на загрузку Dragon Age: Origins и Dragon Age: Inquisition. Хочу попробовать пройти их за злодейку.

После обеда принялся работать над кубиком. Тяжело пошло. Почему? Потому что до этого я делал то, что уже много раз делал ранее. Сейчас идет новое. Кроме того, мы с каждой встречей меняем механику игры, что тоже вносит серьезные трудности. Так произошло и в этот раз. Вроде вчера обсудили все, что только возможно. Успешно реализовал алгоритм поиска комбо. Но вот проблема. Мы договорились давать дополнительный ход, если после хода игрока общее число всех комбо увеличивается. Но ведь можно своим ходом создать дополнительное комбо из ячеек соперника. И это он должен будет получить дополнительный ход. Короче говоря, считать все комбо не выход. Все равно пришлось вводить два счетчика: количество комбо синего и оранжевого игроков.

Собственно, этим я и занимался приблизительно до 18:00. После этого опять меня потянуло всякие ролики смотреть. Коля на вопросы в ВК ничего не отвечал. На завтра (а он приедет именно завтра) у меня остается только вывод текстовой дебаговой информации об игре.

Завтра же надо будет обязательно и бесповоротно определиться с механикой перекраски, а также проверить ее на наличие любых возможных проблем. Чтобы в дальнейшем ее не пришлось менять.

В 20:00 отправился в магазин. Закупил еще сыра, хлеба, московской, тик-так, грушевой фанты и святого источника. По дороге в магазин встретил трех полицейских, которые все вместе подозрительно смотрели в конец улицы. Но там ничего не было…

Вернулся в квартиру. Начал смотреть “Контакт”. Буквально через пару минут кто-то позвонил в домофон. Я сильно удивился. Неужели Коля? Нет, это был не Коля. Человек сказал, что он из полиции и попросил пустить его в подъезд. Я его пропустил, но тут мне стало страшно. А вдруг ко мне? А вдруг это и не полиция вовсе?

Пару минут прислушивался к звукам в подъезде и морально готовился. Если поднимутся ко мне, попрошу предъявить удостоверение полицейского. Включу диктофон и так далее. Но никто подниматься не стал. Я успокоился и продолжил просмотр.

Господи, фильм просто великолепный! А какая игра безупречная игра главной героини. И сюжет не подкачал. Все показано максимально правдоподобно. И от этого рождаются реальные переживания.

А концовка просто божественна. Чуть не заплакал, когда атеистка попала в ситуацию, когда безо всяких доказательств реальности путешествия по кротовой норе она приходит к выводу, что единственное, что она может сказать остальным – то, что она верит, что это не ее вымысел.

Как резко все поменялось. От триумфа перед началом и такой концовкой.

Честно говоря, не знаю, почему отец не показывал мне эти фильмы ранее. Возможно, он сам их не смотрел. Из всех фильмов того периода он, похоже, знал только про Матрицу (кто про нее не знает). Остальные шедевры: Контакт, Сквозь горизонт и многие другие он не слышал/не смотрел.

Завтра (или даже сегодня ночью) буду смотреть Космическую одиссею. Уж очень хочется узнать, почему этот фильм тоже приобрел статус культового.

Еще одно сильное переживание от просмотренного фильма – одержимость идеей. Готовность работать над ней до конца. На фоне таких идей мои дота-запои выглядят просто смешно. Словно сверх-человек и тупая макака. Не хочу быть тупой макакой. Тоже хочу быть ученым.

В целом, поработал сегодня неплохо. Можно было и лучше. Сделаю все, чтобы завтрашний день был максимально продуктивным. Впрочем, особого выбора у меня нет, ведь во второй половине дня приезжает Коля. Надо будет много чего окончательно решить.

# 05.01.2019

Достижения

* Впервые занялся математикой в новом году
* Попробовал новый вкус блинчиков: “Сыр и ветчина”
* С Колей окончательно разобрались с механикой игры

Полностью

Долго расписывать не буду, так как сейчас уже 5 утра. Надо срочно возвращать обратно четкое время отхода ко сну.

Проснулся в 12 с чем-то. Попил воды и сразу начал работать над кубиком. Не обедал. Работал где-то часов до двух дня. За это время успел сделать текстовую информацию о текущей игре. Будет полезно при тесте самого игрового процесса. После этого сел проходить математику.

До приезда Коли (в 16:00) успел законспектировать главу про действия со множествами, а также прочитать и начать конспектировать главу про отношение включения.

С математикой возникла парочка вопросов.

Когда приехал Коля, первым делом показал ему, что уже готово. Поделился проблемами, которые возникли вчера. Оказывается, мы все же будем опираться на общее число граней. А это значит, что можно поворотом достроить грань противника и получить дополнительный ход. Чтобы сразу не обходить соперника и не создавать цепочки дополнительных ходов, больше одного дополнительного хода сделать нельзя.

Все это создает очень интересный игровой процесс, где надо следить и искать возможность построить не только свои линии, но и линии врага (с помощью поворотов).

Потом взялись за математику. Я показал, что успел сделать. Он показал, как с помощью логических преобразований доказать ассоциативность строгой дизъюнкции. Все остальное тоже одобрил.

Наконец, еще час он сидел и ждал, пока я кое-что подправлю в самой игре. После этого я скину игру на его телефон, чтобы он мог тестировать механику, пока я занимаюсь внешним видом. А им мне предстоит заниматься вплоть до 14 числа.

Скорее всего, в следующий раз он приедет 8 числа, а к этому моменту я должен буду доделать главу по множествам.

Кстати, он сказал мне, что в квартире, в которую я скоро перееду, проводят Ростелекомовский интернет. Отлично!

Уже по традиции, вместе пошли на улицу. Но он остался у подъезда – вызвал такси. Я же пошел в магазин. В магазине купил все по стандарту + сырные пластинки с ветчиной и колбаски. Кроме того, решил взять блинчики с сыром и ветчиной.

Пришел обратно и захотелось сразу попробовать их на вкус. Ммм, вышло действительно очень вкусно.

После ужина начал играть в Dragon Age: Origins. Где-то во втором часу ночи довел уровень отношений с Морриган до максимума. И тут я понял (а позднее и прочитал в интернете), что романсить ее можно только стражем мужчиной. Облом. Придется подкатывать к Лелиане.

После такого разочарования начал играть в Dragon Age: Inquisition. Прошел там пролог.

И там и там прохожу за злодейку. Надо признать, что возможность отыгрыша в Origins гораздо сильнее Inquisition.

И все же надо строго ложиться в 0 часов. А то весь ритм себе сбиваю. А поработал сегодня отлично!

# 06.01.2019

Достижения

* Завершил где-то половину Dragon Age: Origins
* Ложусь спать раньше, чем в 5 утра

Полностью

Снилось мне что-то эротическое и связанное с Dragon Age.

Проснулся очень поздно. Почти в обед. Умылся, но сам обед не готовил.

К сожалению, сегодня день можно сказать просран. Почему? Очень сложно после одного смыслового блока (механика игры) переходить к другому (главное меню и интерфейс).

По математике тоже ничего не сделал.

Очень жаль. Короче говоря, где-то в полпятого я сел за Dragon Age: Origins.

Успел пройти значительный кусок игры: вылечить эрла, заромансить Лелиану. Завершил я на выборе короля гномов. Так как играю за злодейку, то наковальню не уничтожил, а королем назначил тирана.

Позвонил отец. Я поделился с ним своими успехами.

Сегодня ложусь раньше. Надо завязывать с таким поздним отбоем. А то даже сейчас спать ложиться не хочется. Привык уже, черт побери!

# 07.01.2019

Достижения

* Завершил главу про множества. Остались только задачи
* Пишу этот текст не в 3 ночи, а в 22:00
* Купил медицинские ножницы для ногтей и впервые их подстриг (на ногах)
* Впервые воспользовался электронной кассой

Полностью

Проснулся я очень поздно. В полвторого! Просто кошмар. Почему? Ведь вроде я ложился не так поздно. На самом деле, это не правда. Я действительно в районе 2 подвел итоги. Но после этого я еще смотрел ролики. Поэтому лег, конечно, не в 5, но ближе к 4.

Тут надо сказать, что меня уже недели полторы не покидает ощущение того, что ногти на ногах растут. Не знаю почему, но я просто ненавижу ногти. На руках их хотя бы можно сгрызать. Так что там у меня их нет уже лет 6. Кстати, никаких паразитов. Это под уже имеющими ногтями скапливается грязь. А когда они вообще не выходят за пределы кожи (нет белой части), то там ничего и не скапливается. Так что тут никаких проблем.

С ногами, очевидно, такой фокус не пройдет. Дома регулярно их стриг. Уже во время самого отъезда понимал, что рано или поздно они не дадут мне покоя. И вот, последние полторы недели я постоянно об этом вспоминаю. Растут они, конечно, не очень быстро, но все же уже видны.

И этот день настал. Когда лег в постель ночью, начал искать, как же они называются. Сначала думал, что это ножницы для педикюра. Немного не прельщала мысль о том, что придется слоняться по салонам красоты. Но потом нашел правильное название: медицинские тупоконечные ножницы с изогнутым лезвием.

За ними я и отправился, после того как помылся и надел чистый комплект одежды. Сначала решил пройтись вдоль домов там, где я раньше находил магазин хозяйственных товаров. Но там никаких аптек не оказалось. Пришлось искать на карте. Ближайшая аптека была в противоположном направлении. Я про нее вчера читал. Просто думал, что аптеки будут встречаться чаще…

В самой аптеке ножниц не оказалось, но она сказал, что дальше в этом же доме есть магазин медицинской техники. Действительно, большой и опрятный магазин с консультантами. Там есть все: кресла-каталки, костыли, больничные койки, костюмы. Я спросил у консультанта, продают ли они медицинские ножницы. Он отвел меня к отдельному стеклянному шкафу. Ух, сколько там всего было: зажимы, скальпели, ножницы самых разных видов и форм…

Среди них я заметил почти идеального кандидата. Почти такие же, как и у нас. Немного больше. Стоят 250 рублей. Взял их.

На обратном пути решил зайти пообедать в торгово-развлекательный центр. Пришлось делать круг. Пока шел, переписывался с мамой по ВК. Она спросила, нет ли в том магазине медицинской техники зажимов. Я сказал, что их там было полно. Она попросила в следующий раз купить ей кое-какие.

В самом развлекательном центре решил опробовать электронную кассу. Это такой большой настенный экран, к которому ты подходишь, делаешь заказ в онлайн меню, оплачиваешь, ждешь немного, а затем без вопросов забираешь готовый заказ на кассе.

Заказал себе большую порцию картошки фри с острым сальса, а также клубничный молочный коктейль. К моему удивлению, несмотря на очередь, мой заказ был готов в течение полутора минут после заказа. Вот это скорость!

Спокойно пообедал, поразмышлял. Никуда не спешил. Все же есть в квартире лучше. Там тихо, нет постоянного шума.

Очень удобно. И разговаривать ни с кем не надо. Сразу видно, что есть в ассортименте, а чего нет. Короче говоря, счастливое будущее социопата. Жду не дождусь, когда подобный машинный подход проникнет во все сферы: такси, доставка и так далее.

Обратно я вернулся часам к 4. У меня есть еще 4 часа на математику. Коля ответил, что приедет завтра, поэтому математику надо обязательно добить. На завтра надо будет уже начать делать интерфейс главного меню игру.

Сразу после прихода постриг ногти. Это было блаженство. Ножницы хоть и больше, но они поострее и поудобнее. Как же хорошо работать и ощущать, что у тебя нет противных ногтей на ногах.

Черт побери, почему у нас вообще еще есть ногти. Это же рудимент. Ничего бы плохо не случилось, если бы у нас были полностью кожаные пальцы. Без ногтей. Пережиток природы, увы. Эта тема бесит меня не хуже кадыка. Брр, опять про него вспомнил. Ненавижу, когда что-то из-под кожи выпирает.

Поработал славно. Практически не отвлекался и к 19:20 теоретическая часть была готова и законспектирована. Понял почти все, но все же вопросы остались. Чтобы не забыть их, на всякий случай записал. А то Коля приедет, а я опять буду пытаться вспомнить, что же меня смутило.

Пару раз по мере прохождения назад возвращался к предыдущей главе. Вспоминал правила. Книга на удивление добротно написана. Я уже это писал выше, но повторю еще раз. Несмотря на достаточно заумный стиль материал разобран (кое-где даже разжеван) подробно. Я все равно напишу лучше, но и то, что есть очень даже неплохо.

Честно говоря, я чувствую, насколько серьезно в этом плане продвинулся. Теперь логические выражения не вызывают у меня страх. За это время они стали почти родными. Без них уже трудно мысли формулировать. Они теперь не вводят в ступор своим, порой непонятным поведением.

Приятно это ощущать. Приятно, что я движусь вперед. И по игре, и по математике. Единственное, меня беспокоит то, что я, кроме этого, ничего больше не делаю. Не занимаюсь форумами, не поддерживаю аддоны. Возможно, это правильно. Пора уже идти дальше. Очень надеюсь, что игрушка взлетит и финансовая сторона вопроса отпадет сама собой.

Кто-то вечером взорвал особенно большую петарду во внутреннем дворе. Громыхнуло так, что машины взвыли сигнализацией. Что за дауны занимаются подобными выходками?

В восемь вечера сделал еще порцию блинчиков с ветчиной и сыром. Потом начал отдыхать.

День прошел хорошо. Не отвлекался. Если бы проснулся еще вовремя, вообще эталонный был бы.

# 08.01.2019

Достижения

* Полностью завершил главу про множества (с практикой)
* С Колей определили вид главного меню приложения
* Придумал свой уникальный вид главного меню (решили не использовать)
* Верхом прошлись по главе “Отношения”

Полностью

Меня можно поздравить. Это – первый день в новом году. Проснулся я рано. Почти в 10 утра. Я уже и забыл, как это, просыпаться не в обед, а утром. События утра кажутся такими далекими, словно происходили вчера.

Без завтрака, сразу взялся за математику. Я не знал точно, когда приедет Коля, поэтому решил до обеда все основное сделать.

Практика пошла на ура. Задачи оказались очень простыми. В первой еще возникло несколько вопросов, но затем я быстро сам же на них и ответил.

Таким макаром решил штук 10 задач. Все решения записал в тетрадь. Собственно, все. С математикой закончил.

До обеда (до 13:00) искал еще всякие эро-моды для Skyrim. В итоге, опять перестал работать SkyUI и я нафиг все удалил. Не у меня времени копаться во всем этом дерьме.

Позвонил отец. Спросил, почему я не брал трубку вчера. Сказал, что после возвращения в квартиру оставил телефон в туалете на беззвучном режиме. Заметил пропущенные звонки только когда ложился спать. Причем сначала даже испугался, что забыл телефон в торговом центре. Нигде не мог найти. А он в туалете среди туалетной бумаги валялся.

Позвонил, посоветовал посмотреть присланный ролик. Поинтересовался, как дела. Ну, у меня все отлично.

Потом позвонила Наталья. Уточнила, когда будет готов пропуск, а затем сказала, что заедет перед обедом забрать Ростелекомовские бумажки.

Приехала она буквально через 10 минут после звонка. Забежала в прихожую, попросила бумаги и ушла.

На обед приготовил макароны с рыбными палочками и сыром. Все же, уже тертый сыр в упаковке иметь гораздо удобнее, чем теперь его вручную. Прогресс!

После обеда взялся за игрушку. Для начала разобрался, можно ли изменить стандартный логотип Unity при старте игры.

Оказывается, это можно сделать. Поставил белый фон и черный логотип. Теперь не придется менять его с черного на белый, что может ударить по глазам. Там же есть механизм показа нескольких логотипов. Немного поэкспериментировав с ней, отключил. В ней нельзя указать масштаб изображаемого логотипа, а у меня он растягивается от одного конца экрана до другого.

Пришлось делать отдельную сцену с собственным логотипом. Тут же попробовал делать его плавное появление не с помощью корутины, а с помощью анимаций. Господи, почему я сразу так не делал. В миллион раз проще, а выглядит приятнее. Подтверждаю – любые мои ухищрения в предыдущих итерациях игры запросто решаются с помощью стандартных анимаций.

Дальше, правда, дело не пошло. Сразу после стартового экрана с логотипом должно идти главное меню. А вот с этим проблема. Ранее я хотел сделать главное меню такое же, как и в предыдущей итерации: панель с режимами игры внизу, сверху панель состояния, а по центру список предыдущих игр.

Но по последним договоренностям никакого списка не будет. А значит пространство в центре надо чем-то заполнить. И это – основная проблема. Заполнить это пространство нечем. Начал накидывать в тетрадки другие дизайны главного меню.

Всего получилось три разных варианта: первый, тот, про который писал выше, но с пометкой “Что-то впихнуть в центр”. Что именно – обсудить с Колей. Второй вариант – сделать само главное меню в виде куба, который можно вращать. К этому варианту вернусь позже. Третий вариант – сделать главное меню в виде плиток, как Metro-стиль Windows.

Другие варианты в голову не приходили. Из-за этого работать дальше не получалось. Но не скажу, что я все время потратил впустую. Я посмотрел, как сделано главное меню в играх на моем смартфоне. Как оно сделано в главном меню Mass Effect (да, я его купил. Раз уж начал проходить классику, про него забыть нельзя). Оттуда взял некоторые идеи.

И вот, в очередной раз рассматривая второй вариант главного меню (кубик и есть меню), меня осенило. А что, если сами грани сделать кнопками. А гранях будут большие иконки этих самых кнопок. Если кнопок много, то можно грань поделить на подграни, каждая из которых тоже является кнопкой. Короче говоря, творческий процесс пошел полным ходом. В целом я изрисовал 4 страницы. В них я описал различные виды меню-куба, соответствующие различным меню игры. Продумал анимацию смены меню куба. Нажимаешь на грань-кнопку. Она начинает растворяться, но остается на месте. Остальные грани тоже растворяются, но при этом еще и отдаляются от центра куба. Практически в этот же момент новые грани начинают приближаться к центру куба и обретать очертания. Короче, выглядеть это все будет очень круто. Правда, у такого подхода есть несколько проблем:

* Общая сложность реализации в сравнении с другими подходами к интерфейсу
* Невозможность использовать текст (кубик можно вращать, но не во всех плоскостях, а значит рано или поздно текст окажется вверх ногами, из-за чего игрок свернет шею, пытаясь его прочитать)
* Сложность в компоновке самих меню. Нужно, чтобы все элементы интерфейса органично вписывались в грань куба, а также оставлять по минимуму пустых ячеек. Сделать это будет очень сложно

В итоге, к моменту приезда Коли, я был почти готов начать реализовать такое действительно интерактивное и тематическое меню.

Разбор начали с математики. Я показал ему, что сделал за эти два дня. Задал три вопроса. Он ответил неплохо. Некоторые вещи надо будет позже еще раз переосмыслить. Затем переключились на кубик.

В конце концов, после долгих обсуждений второго варианта сошлись на том, что именно в таком виде делать его я буду очень долго. Возможно дольше, чем саму механику игры. Поэтому, со скрипом в душе, от него отказались. Идея гениальная, но требует очень много времени. Да и не факт, что получится. А если получится, не факт, что будет удобно.

 Решили оставить первый вариант, а пустое пространство в середине заполнить кубиком, который играет сам с собой. Новички сразу понимают, что это за игра. Причем игра ведется с применением настроек персонализации игрока сразу в двух цветах. Это избавляет от других проблем этого дизайна главного меню. Будет не очень сложно и все так же красиво. Можно будет без проблем приступать к работе!

Наконец, быстренько пробежались по “Отношениям”. Но даже от такой пробежки ближе к концу главы голова у меня кипела. Очень много новых и не самых простых понятий. Эту неделю голова у меня будет загружена.

Потом вместе пошли к магазину, где и расстались. В следующий раз он приедет в субботу. Или во вторник. Особо лениться не получится. Работы выше крыши!

# 09.01.2019

Достижения

* Весь день играл в уникальную Kenshi

Полностью

Купил я ее вчера. Графика очень средняя. Но меня подкупили отзывы от людей, наигравших под две сотни часов в нее. В двух словах: вы создаете персонажа и оказываетесь на огромной карте. Всем на вас пофиг. Вы не какой-то уникальный. Вас могут забрать в рабство, убить. Изначально вы слабее большинства врагов. Конкретной цели в игре просто нет – что хочешь, то и делай.

Признаюсь честно, описание и отзывы меня подкупили, и игру я приобрел. Но не стал играть в нее вчера. Решил лечь пораньше и попробовать утром.

Проснулся в 10. Умылся и сразу запустил. Редактор персонажей достаточно подробный. Принцессу, конечно, не слепишь, но все же. Появился в мире. Управление не самое удобное. Интерфейс тоже оставляет желать лучшего. Немного побегал, меня схватили какие-то туманники. Повесили на столб. Рядом с ним начала заживо обедать другим пленником. Освободился, еще побегал. Не особо зацепила – выключил.

Где-то через полчаса решил все же попробовать снова. Почему? Потому что в отзывах писали дать игре шанс всмысле потрать на нее некоторое минимальное время, после которого она начинает затягивать. Они оказались правы.

Начал добывать железо. Чем в этой игре занимаешься, то и прокачивается (прямо как в TES играх). Добываешь железо – растет навык тяжелой работы. Добыл железо, сбегал в город – продал. На эти деньги купил строительные комплекты. И пошло-поехало. Игра на самом деле представляет собой помесь выживания и стратегии. Причем она плавно перетекает из одного жанра в другой. Я не могу еще судить об это точно, но именно так все и выглядит. Поначалу я построил лагучу и делал все сам. Потом понял, что надо бы найти еще человека, который будет добывать железо за меня.

Нанял работницу. Теперь под контролем уже 2 персонажа. Дела пошли лучше. Иногда к поселению приходили бандиты, но их удавалось уговорить уйти. В крайнем случае можно было просто выманить их на патруль фракции “Свяатая Нация”. Отилчные ребята!

Так я думал поначалу. Но потом к моему небольшому поселку пришел целый отряд Святых мужланов и начал возмущаться, почему это в послелении одни дикие женщины. Не по правилам! И напали.

Еще спас ноги. Но я ведь не один, а моя наемница бегает медленнее. Поэтому ее забили до полусмерти. К счастью, в игре можно притвориться мертвым и тебя оставят (если не унесут куда-нибудь). Вот мужланы ушли. Прибежал лечить медлительную подругу. Потом долгая обратная дорога.

Проблема в том, что когда нападет этот отряд, я не могу отсутпить в ближайший город, потому что он под контролем этой же фракции, так что стража с радостью помогает нас отмудохать.

Через полчаса снова возникает сообщение, что скоро придет этот же отряд. На этот раз сам ухожу в один город, а наемницу отсылаю в соседний город – таверну. Но на ней была броня этой фракции – я снял ее с трупа святого воителя. Так вот, пока я основным героем отсиживался в одном городе, мою подругу опять до полусмерти избили и посадили в тюрьму – женщина не может носить эти доспехи. Еретичка!

Короче говоря, все закончилось тем, что после третьего прихода этих солдат подруга с проломленной головой умерла на дороге, а меня оглушили и куда-то потащили. Конец.

В игре большой упор на реализм. Тут можно потерять конечность, из-за чего ее потом придется заменять протезом.

Короче говоря, меня затянуло. Сегодня не занимался. Завтра буду. На обед сделал макароны с рыбными палочками. Сами палочки закончились. Было очень вкусно.

До субботы не так много времени. Надо будет завтра/послезавтра отменно поработать. Но я не очень жалею. Игра действительно вызывает эмоции. Почему? Потому что ты выживаешь за своих героев. Они становятся тебе близки. И даже в режиме стратегии ты сними очень связан. Поэтому их гибель или травмы вызывают у тебя эмоции. Это как самоубийственная миссия в конце второго Mass Effect.

Всю игру собираешь команду мечты, налаживаешь с ней отношения. А потом они начинают умирать один за другим в конце. Вызывает очень сильные эмоции. Тут нечто похожее.

# 10.01.2019

Достижения

* Половину дня заставлял себя работать
* Четверть второй половины работал
* Дальше играл в Kenshi. Почти надоела
* Впервые купил плавленый шоколад (как сыр)
* Впервые попал в Северную вьюгу

Полностью

Проснулся первый раз в 9:30. Потом вновь заснул. Приснилось что-то странное. Я находился в каком-то просторном доме. Не один. Там были большие комнаты. Потом я почему-то описался. Вроде как. Описался во сне. В реальности просто в туалет хотелось. Потом в команту ворвался большой котик с тигровой окраской. Я почему-то сразу узнал в нем Симбу, хотя окрас не совпадал. Потом пришла мама с бабушкой Сашей. Я удивился странной окраске кота, но списал это на то, что долго его не видел.

Второй раз проснулся уже в 10:30. Начал работать. Позвонил отец. Разговоры у нас с ним в последнее время достаточно холодные. Мне не удается вставать рано. Да и с играми начались проблемы.

Не буду долго тянуть. Первую половину дня я потратил на просмотры роликов. Пытался не начать играть, но и работать над кубиком тоже не получалось.

Так продолжалось до обеда (блинчики с сыром и ветчиной) и некоторое время после.

Затем все же начал работать. Интересный факт – если уже начал серьезно работать, то желание отвлечься пропадает.

На улице жить. Страшная вьюга. Ветер воет. В воздухе стена снега.

Вечером пошел в магазин. Пока дошел – весь стал белым. Необычные ощущения. Но было не очень холодно.

Появилось большое желание сделать игру наподобие Kenshi, только более технологически продвинутую.

Короче говоря, теперь абсолютно точно можно сказать, что появление нормального интернета сыграло огромную роль в текущем положении дел. Два дня практически не работаю. Это при напряженном графике с учетом того, что в этом месяце игра должна быть уже выпущена. СУКА. Как так можно. Я либо сижу смотрю ролики, либо аутирую и надрачиваю, либо играю.

Это три основные ловушки. Больших в них, сука, попадать нельзя. Как же я себя блять ненавижу сейчас.

Все идет к хуям. Завтра ни минуты отдыха. Если не справлюсь – вскроюсь нахуй.

# 11.01.2019

Достижения

* Усердно работал весь день
* Неплохо разобрался в системе анимации

Полностью

Хорошая новость – “вскрывание нахуй” откладывается. Но плохие новости тоже есть. О них позже.

Проснулся где-то в 10:00. Умылся, сделал несколько бутербродов с плавленым шоколадом. Вкусная штука! Затем принялся за кубик. Да, вы все правильно поняли. Я не смотрел новости, не проверял почту. Ничего. Умылся, попил водички, надел наушники и в бой.

Первую половину дня возился с аниматором. В итоге сделал абстрактный контроллер элементов интерфейса, у которого есть конкретные методы “Показать” и “Скрыть”, но сами их анимации можно задать разные. То есть этот контроллер можно использовать как для самих сцен целиком, так и для всяких всплывающих окон.

Получается красиво и без лишнего кода. Ну и система анимации, конечно же, а не тот страшный (но все же работающий) зверь, который я написал в предыдущей итерации.

К обеду (13:00) у меня имелось красиво появляющееся и исчезающее главное меню, а также прототип всплывающего окна закрытия игры. Там тоже все работало отлично, за одним исключением. Если уж вызвал окно, то приходилось ждать где-то полсекунды, пока оно откроется. Только тогда можно было закрыть его. Мелочь, конечно, но отзывчивый интерфейс должен был отзывчивым даже во время появления всплывающих окон. То есть чтобы их можно было закрыть прямо во время их появления.

Во время обеда (макароны с сырой и котлетами) пришла мысль использовать не аниматор, который имеет достаточно сложную структуру, а более простой механизм, который исторически был до него. Посмотрел ролики Шария. Он подает в суд на Порошенко, потому что того раскрутили на микрофон сказать, что Шарий не журналист, а преследований журналистов в Украине нет. Голословное утверждение. Чувствую, это спонтанное заявление ему аукнется.

Потом смотрел Стаса iKakProsto. Он там сражается в Wylsacom и другими продажными блогерами. И те и другие, конечно, хороши, но интересно следить за этим конфликтом.

Сытый, довольный и полный идей я продолжил работу над кубиком. Сначала все шло просто отлично. Отдельным проектом я реализовал идею симметричных анимаций. Мне удалось сделать динамическое прерывание. В моем примере кубик из одной точки перемещался в другую. Я сделал так, чтобы по нажатию Esc можно было в любой момент сменить направление анимации.

В этот момент появилось (и сейчас осталось) сильное желание наконец сделать блог по Unity. Ведь я сделал достаточно полезную штуку и бьюсь об заклад ничего подобного на русском языке еще не делал.

Но решил все же интегрировать данных подход в свой интерфейс. Чтобы потом пример получился более полезный.

Все прошло без проблем. Теперь всплывающее окно выхода из игры можно вызвать и сразу же закрыть. Все будет работать четко.

Великолепно, подумал я. А затем я заметил это… Суть в том, что при разных разрешениях, мое всплывающее окно не попадает в середину.

Я вспомнил, что встречался с этой проблемой и раньше. Но там у меня была своя библиотека для анимаций. Я динамически высчитывал расстояние, на которое нужно передвинуть всплывающее окно, чтобы оно полностью выходило за рамки экрана.

А вот с текущей системой сделать это проблематично. Почему? Потому что анимации в Unity уже заранее готовы. То есть все значения в них прописаны еще до запуска игры. А игра ведь может запускаться на разных устройствах. Отсюда проблема – я не могу динамически указать, на какое расстояние надо сдвигать всплывающее окно.

Перепробовал самые разные способы. Ничего не выходит. Уже 17:00, а я все никак не могу разобраться с дибильным всплывающим окном.

На самом деле, можно было не выпендриваться и убрать эффект передвижения окна. Оставить только плавное появление. Тогда бы я продвинулся вперед. Но это не выход. Буквально через пару часов я бы начал работу над настройками игрового режима. А там опять всплывающее окно. Причем при смене режима окно должно изменять свой размер. То есть снова нет заранее готовых чисел – их надо высчитывать на ходу.

Написал Коле. Спросил, собирается ли он завтра приезжать. Он ответил, что собирается. Я спросил, когда. Не ответил.

Оказывается, есть один достаточно сложный способ, который в теории может решить мои проблемы – создание анимации по ключам в реальном времени. Я возился с этим дерьмом почти три часа.

Все вроде выходило. Все, кроме одного – параметры все никак не хотели связываться. Я вроде пишу их названия, но они подсвечиваются желтым с надписью Missing. Попробовал менять другие параметры. Получилось указать localScale, желтые надписи пропали. Но сам параметр отказывался изменяться.

Короче говоря, я просто сгорел. Было уже без пятнадцати восемь. Я написал Коле, что лучше бы ему приехать к вторнику, так как завтра показать я ему смогу немного. По математике сказал, что прошел два параграфа (хотя пока даже не брался за нее). Короче говоря, надеюсь, что он придет ко вторнику, а не завтра.

Решил сходить проветриться в магазин. На самом деле, проблему можно решить, если использовать корутины. Просто я очень хочу обойтись только анимациями. Но, если у меня и завтра утром ничего не выйдет, придется использовать их.

В магазине стандартный закуп.

Пришел в квартиру. Вспомнил, что еще после обеда поставил вещи на стирку. Решил, пусть еще полежат. Сам начал играть в PUBG со своей старой командой.

Это было непросто. Даже на самых минимальных настройках графики иногда лагает. А из-за небольшого монитора сложно прицеливаться. Да и друзья уже в разы круче играют. Короче говоря, сыграл я 4 игры и ушел, вместе с одним вылетевшим товарищем.

Не думаю, что буду еще играть до перевоза компьютера. С другой стороны, компьютер я перевезу только тогда, когда перееду к Коле. Наконец, я не уверен, что буду играть у Коли. Так что, не знаю, когда в следующий раз буду с парашютом прыгать.

Развесил вещи. Надеюсь, к завтрашнему дню высохнут. А то стал ужасно пахнуть. Чем-то напоминает запах моего старшего брата Димы, когда он долго не менял одежду. Завтра буду мыться.

План на завтра двоякий. Если Коля решит приехать ко вторнику, то половину дня бьюсь с анимацией. Если удается сделать через анимацию, то все отлично. Если полдня прошли, а с анимациями не пошло, буду использовать корутины.

Если Коля все же решит приехать, первую половину дня трачу на прохождение тех самых параграфов по математике, чтобы не попасть впросак.

Поработал сегодня добротно. Всегда бы так. Всегда и буду. Я сюда работать приехал, а не расслабляться.

# 12.01.2019

Достижения

* Прошел два параграфа по математики
* Все же научился создавать программно анимацию в реальном времени
* Начал настраивать блог по Unity на Wordpress
* Скорректировали план на январь по математике и игре
* Поставил программу карточек для запоминания Anki

Полностью

Проснулся в 10:30. Пошел в душ. После него надел постиранную вчера одежду. К сожалению, она высохла не до конца и у нее появился некоторый запах затхлости. Но не сильный, носить можно.

Приятно вновь чувствовать себя чистым! Правда, появилась несколько неожиданная проблема. У меня закончилась туалетная бумага. Нет, когда я сделал дела, там ее немного оставалось, так что подтерся я более-менее нормально. Но в силу моих собственных заморочек мне ее было мало. Поэтому чувствовал себя дискомфортно.

После всех этих процедур сразу взялся за… не угадали! За математику. Коля на отправленные вчера сообщения ничего не ответил, поэтому я исходил из предположения, что он приедет (и не прогадал). А так как он приедет, надо будет показать, что я прошел по математике.

До обеда я прошел и законспектировал два параграфа по математике. Честно говоря, в процессе изучения на душе полегчало. Все же приятно изучать новое и развиваться. Да и тема очень интересная – декартово произведение множеств и бинарные отношения. В процессе чтения добавил еще несколько заметок к собственному учебнику по математике.

Кроме того, в конце занятия я понял, что вскоре могу забыть некоторые определения и свойства, которые проходил в главах до этого. Хорошо бы их повторять. Можно, конечно, заморочиться и самому построить систему интервального повторения. Но это все лажа, ведь данная область хорошо изучена. И есть конкретная технология – запоминание с помощью карточек. И есть замечательная программа, которая сама тасует карточки - Anki. Не помнишь, будешь получать карточку чаще. Ответил правильно несколько раз? В следующий раз ты этот вопрос увидишь не скоро. Это идеальный вариант, когда нужно очень хорошо помнить какие-то конкретные факты. Раз в день отводишь минут пятнадцать на такую своеобразную умную контрольную, которая подстроена точно под тебя – она спрашивает то, где ты облажался в прошлый раз. Отличный и невероятно эффективный (судя по исследованиям) инструмент. Так почему его не использовать?

Причем готовыми колодами карточек можно делиться. А это идеально подходит под мой математический блог. Вместе с параграфами учебника я могу давать готовые карточки для повторения! Скачал и установил Anki.

Позвонил отец. Спросил пароль на компьютере. Слишком много учеников пришло. Оставалось только задействовать мой компьютер. Я назвал пароль, а также поделился впечатлениями вчерашнего дня.

Поставил готовиться макароны. Когда засыпал макароны вспомнил, что ни рыбных палочек, ни котлет уже не осталось. К счастью, был тертый сыр. Поэтому в этот раз на обед были просто макароны с сыром. Позвонил Коля. Сказал, что приедет где-то через полтора часа. Попросил объяснить, с чем конкретно у меня возникли проблемы. Сначала разговор не пошел, но потом мне все же удалось прояснить ситуацию. Также он попросил найти места, где можно сделать ксерокопию. Суть в том, что тем, кто делает мне пропуск, потребовалась бумажная копия нескольких страниц моего паспорта. Он приедет ко мне, мы разберем вопросы, а затем вместе сходим и сделаем ксерокопию.

После обеда я все же решил на свежую голову попытаться программно создать анимацию. Поначалу решил сделать так, как написано в официальной документации. Получилось. Затем вновь вернулся к перемещению элементов интерфейса.

И мне удалось! Нашел тему на англоязычном форуме, где человеку все же посоветовали использовать “m\_AnchoredPosition.y”. Я думал, что префикс “m\_” не имеет отношения и убирал его. Оказывается, именно он и нужен был.

Я был счастлив! Примерно в это же время пришел и Коля. Поэтому я его прямо в прихожей и обрадовал. Затем мельком показал готовую анимацию и пояснил конкретнее, что я пытался сделать последние дни.

Ближайшие места, где можно сделать ксерокопию, были в основном в районе вокзала. Времени было уже достаточно много, поэтому много времени тратить на вопросы было нельзя.

Это и не заняло много времени. Всего вопроса были три. Первый про возможную коммутативность отношения суперпозиции. В доказательстве использует конъюнкция. А она коммутативна. Поэтому у меня возникли некоторые сомнения. Может быть, суперпозиция тоже обладает тем же свойством? Не обладает.

Потом я попросил пояснить мне за симметричность, ассимметричность и антисимметричность. Не может ли оказаться так, что отношение обладает сразу несколькими свойствами одного рода?

Короче говоря, разбор вопросов занят немногим меньше часа.

Потом мы поехали делать ксерокопию. Все было бы просто великолепно, если бы не мысли об отсутствующей туалетной бумаги. Да-да, я про нее не забыл! Но была и другая, более серьезная проблема – штаны с трусами. Суть в том, что у меня на трусах резинка превратилась в тряпку. Повязок на штанах тоже не оказалось. Всю дорогу я постоянно держал руки в карманах, поддерживая спадающие штаны. Но внутри штанов постоянно спадали трусы. Это был сущий кошмар. Просто ужас. К тому же, никакой ксерокопии по первому адресу не оказалось. Мы немного побродили, поспрашивали. Ничего. Пришлось искать другое место, но уже на Яндекс.Карте. Оно оказалось поблизости, но с моим положением даже небольшая прогулка – кошмар.

Фух, сделали ксерокопию. Сам пропуск будет готов в течение 10 дней. Кстати, Коля 26 числа собирается на олимпиаду в Москву на неделю. Скорее всего, я поеду вместе с ним. Повидать семью, песика и котика. Соскучился уже. На следующий год буду участвовать в олимпиаде вместе с ним.

Он довел меня до остановки, сказал, на какой троллейбус надо сесть. На том мы и расстались. Троллейбус приехал быстро. Старый, но зато озвучивал каждую остановку. Возможно, мне показалось, но как-то в Мурманском транспорте люди поспокойнее. Может показалось, может, нет.

Троллейбус заглох и сломался, не доехав 30 метров до моей остановки. Пассажиры вместе с кондукторшей пошли на остановку. Вместе с ней они сядут на следующий автобус. Я же пешочком пошел к Магниту.

По пути позвонил маме и отцу. Рассказал им о моем возможном приезде в конце января.

В магазине не удержался и взял две булки, вместо одной. Снова пришлось звонить маме и спрашивать про масло – какое брать для жарки. Помимо подсолнечного масла взял еще рыбные палочки.

Интересно. Отец говорит, что гуляет с собакой регулярно. Мама же сказала, что он гуляет редко. Пообещал приехать и самолично спросить у Руби, регулярно ли гуляет с ним отец!

Пришел в квартиру. Посмотрел новости. Вышла демка ремастера Resident Evil 2. Поставил на закачивание. Уж очень мне приглянулась зомби-полицейша из скриншота на странице Steam. Пока шло закачивание, решил поиграть в PUBG со своей командой. Прошло неплохо. Сыграли где-то четыре игры. Под конец вышла совсем неудачная драка в конце. Из-за бага я еще и нокнул канабиса прямо в машине. У него пригорело. Короче говоря, что-то эта игра совсем перестала доставлять удовольствие. Демка уже закачалась, поэтому я попрощался со всеми и пошел в мир кошмарных зомби.

Очень даже неплохо. Классные анимации, отличная графика. Вот только сама моделька главного героя, мне кажется, немного неуклюжей. Да еще этот бег. Немного ножки быстрее переставляет, а дышит так, словно на марафон бежит.

Даже отматывать таймер демо с помощью трейнера не пришлось. Вместе с демкой удалил и PUBG. Не буду больше в него играть.

Затем установил на локальный сервер Wordpress для блога по Unity. Успел поставить плагин ACF. Сначала хотел было купить новое доменное имя, так как unityforum не очень подходит для блога. Но потом все же решил оставить.

Завтра, думаю, также сделаю блог и по математике, а может и выложу в открытый доступ!

Отличный день. И с кубиком продвижение, и с математикой, и с пропуском. План снова выполнимый. Главное не обосраться завтра. Я не обосрусь. Устал уже обсираться!

# 13.01.2019

Достижения

* Встретил еще одну проблему с Unity и вроде как разобрался с ней
* Полностью понял разницу между операцией и отношением
* Не полностью просрал этот день

Полностью

Проснулся в 10:39. До этого долго ворочался. Видимо, во сне отлежал или потянул плечо – сильно болело при поворотах. Боль не утихала до обеда.

Умылся, выпил воды и принялся за игру. Успешно сделал автоматическую генерацию анимации для всплывающего окна закрытии игры. Ну вот, думал я, можно взяться за само главное меню. Не вышло. Оказалось, что проблемы с позиционированием элементов при разных размерах экранов все еще остались. Если раньше всплывающее окно при разрешениях экрана, отличных от эталонных, просто не доходило до центра, то теперь оно не до конца скрывается за пределами экрана. Все время остается видна какая-то часть.

Просто кошмар. Только вчера решил тяжелую проблему. Думал, что теперь все будет просто. Но уже утром столкнулся со следующей. Но вызов я принял. И начал поиски возможного решения. Суть проблемы простая. Элементы интерфейса изменяют свой размер вместе с изменением размера экрана (ведь разные телефоны имеют разный размер экрана). Есть некоторое эталонное разрешение. Его ты выставляешь сам и делаешь интерфейс. Затем, при изменении размера экрана, изменяется и размер элементов интерфейса. Для статических элементов или простых эффектов проблем не возникают. Они возникают тогда, когда что-то нужно куда-то двигать.

В моем случае, мне нужно всплывающее окно из центра двигать за пределы экрана и наоборот. Но на разных мониторах точка, куда надо двигать – смещается. Можно, конечно, двигать куда-нибудь очень далеко. Но это совсем не круто. Почему бы просто не обращаться к ширине и высоте текущего устройства? Такой подход будет работать только тогда, когда соотношение ширины к высоте у устройства такое же, как и выбранное эталонное разрешение. Но часто выходит так, что у некоторых устройств экраны более вытянутые или приплюснутые. Из-за этого эталонные размеры вытягиваются или сжимаются.

Получается, что нельзя использовать ни реальные размеры экрана, так как используется эталонное разрешение, ни само это разрешение, так как на экранах с другим соотношением сторон эталонное разрешение меняется (вытягивается/сжимается).

И это еще не все. Ситуацию осложняют различные настройки. Да-да, можно настраивать, как именно будет меняться интерфейс в зависимости от изменения размера экрана. Пропорционально, с учетом только ширины или высоты. Короче говоря, запутаться во всем этом очень просто. Собственно, я и запутался. Причем до конца не распутался до сих пор.

До обеда особых успехов добиться не удалось. Сварил себе макароны с рыбными палочками. Использовал весь оставшийся тертый сыр. Вышло очень даже вкусно. Пока ел, смотрел “обзоры” на Голливудские блокбастеры от Дмитрия Пучкова. Интересный форма – молодой человек за кадром задает вопросы, а Гоблин развернуто на них отвечает. Иногда ответы очень интересные.

Честно говоря, я был немного ошеломлен таким внезапным появлением новой проблемы. Поэтому, у меня не вышло продуктивно работать вторую половину дня. Математикой я тоже позаниматься не успел. Но об этом позже.

После обеда я посмотрел обзоры Гоблина на “Аквамен” и на “Черную Пантеру”. А это почти два часа впустую. Потом все же собрался с силами и продолжил искать решение проблемы. И нашел.

Вообще, обсуждений на эту тему достаточно много. Были предложения высчитывать преобразующие коэффициенты. Но все это особо не подходило к моему случаю. Почему? Потому что у каждого собственные настройки компонента, который преобразует элементы интерфейса. Поэтому для него одни формулы действуют, а другие нет.

Как я уже написал выше, ситуацию сильно усугубляло мое непонимание принципов работы этой штуки.

Наконец, я все же наткнулся на решение. В вычислениях надо использовать реальные размеры экрана, поделенные на определенный коэффициент. Сам коэффициент даже не надо высчитывать. Его можно просто взять из компонента, отвечающего за обработку всего интерфейса. Ну вот и решение, подумали вы. Я так не думал и вот почему.

Дело в том, что просчет происходит в конце каждого игрового кадра. Что это означает? А то, что в самый первый кадр, например, вы не можете получить значение этого коэффициента, потому что интерфейс сам по себе еще не настроен. Он настроится позже в этом же кадре. Из этого следует невозможность использовать функцию Awake(). А использовать мне ее надо. Можно, конечно, перестроить механизм, но тогда придется переписать то, что я уже написал. Написал за эти дни я, по правде говоря, не очень много.

Потом я прочитал, что можно получить значение коэффициента в функции Start(). Долго не мог заставить себя проверить это. То ролики смотрел, то дрочил. Наконец, соизволил изменить одно единственное слово в коде. И… не заработало.

Это провал. Завтра буду проводить дополнительные тесты в отдельном проекте. Ух, как же непросто с этими сраными интерфейсами. Даже с механикой игры и то было проще (не считая повороты граней).

Больше работать уже не мог. Смотрел ролики. Один из запоминающихся – “Варианты диалогов при минимальном интеллекте в Fallout”. Действительно забавно. Вообще, я очень жду два претендента на шедевры: The Outer Worlds, от создателей Fallout: New Vegas и Cyberpunk 2044. А то играть сейчас не во что…

В 19:58 собрался в магазин. По пути наконец догадался, в чем же реальное отличие операций от отношений в математике. Операции – это имена и именные формы (термы, одним словом). Термы образуются с помощью переменных и имен, между которыми мы ставим специальные буквы – знаки операций (плюс, минус, умножить…). Так как это терм, то его результат – тоже терм. Именно поэтому результат операции – какой-то элемент множества.

Отношения синтаксически выглядят так же, как и операции, только вместо знаков операций, мы используем знаки отношений. И если знаки операций образуют термы, то знаки отношений образуют формулы: высказывания и высказывательные формы. А они, как я прекрасно знаю, представляют собой утверждения, которые могут быть истинными или ложными.

Вот и получается, что результат операций – какой-то объект, а результат отношений – истина или ложь. Я это добавил в свои заметки. Обязательно посвящу отдельные пару страниц в своем учебнике.

Пришел из магазина и начал смотреть разборы спидранов Half-Life 2, Dishonored и Gotika. Потом снова попытался пройти обучение в Rimworld. Но игра глюканула и не захотела пропускать меня в одном из этапов. Удалил.

Вечером позвонил Коля. Сказал, что он посмотрел мои уроки по нейронным сетям на YouTube канале. Похвалил, сказал, что растет коллега-преподаватель, но над русским языком придется поработать. Приятно поговорили. Я рассказал, что встретил очередную проблему, но вроде как решение нашел. Договорились созвониться на следующий день.

В итоге, день получился неплохой. По крайней мере, он не просран в нулину. Это хорошо, а то полное просирание дня стало входить в мою привычку с начала нового года. Завтра я обязан добить это проблему. Или будет полная и кромешная жопа.

# 14.01.2019

Достижения

* Эталонный день
* Колоссальное продвижение по главному меню игры
* Готов материал для статьи по Unity
* Добавил музыку из Контакт в плейлист
* Первый месяц самостоятельной жизни!
* Ложусь до 0 часов!

Полностью

Ох уж эта большая кровать. Постоянно просыпаюсь либо на другой половине, либо лежа на по диагонали. Сказать честно, мне это причиняет неудобство. А сегодня, когда проснулся первый раз, вообще обнаружил себя с другой стороны кровати на соседней подушке! Просто жесть!

Не знаю, откуда этот дискомфорт, но нормально спать я могу только на правой половине кровати. Вот она – сила привычки, помноженная на специфику психики.

Как бы то ни было, выспался я вполне сносно, несмотря на то что вчера лег поздно – в два часа. Пробовал играть в RimWorld. Вышло печально. Мои колонисты приземлились возле какого-то здания. Я приказал одному работяге разбить стену, чтобы узнать секреты этого места. Предупреждающая табличка появилась еще до начала раскопок. Но я не обратил на нее особого внимания. Внутри оказалось два сторожевых робота, серьезно ранили всех колонистов. Игра решила дать мне последний шанс, подослав таинственного незнакомца в черной одежде. Он расправился с роботами, но спасти смог только одного колониста.

Внутри оказались капсулы криосна. В них спасли рабы. Некоторые были уже мертвы. Некоторые умерли через некоторое время. Оставшиеся присоединились к колонии.

Так я играл до двух часов, пока не понял – пора спать. Да и игре не слишком зацепила. Графика не в моем вкусе. Она своеобразная. Я уже избалован красивыми играми. Но проблема не только в этом. Сам геймплей не особо зацепил. Могу понять еще Dwarf Fortress. Там можно строить многоуровневые здания, закапываться в самые глубины. Тут такого нет.

Ну да ладно. Окончательно проснулся в 10:30. Мои внутренние часы, похоже, настроились именно на это время. За окном как раз начинает светать.

Умылся, выпил воды и принялся за игру. Точнее не сразу за нее, а за отдельный проект. Надо окончательно разобраться со всеми этими преобразованиями и размерами интерфейса при различных разрешениях. Чтобы не путаться в файлах, создал отдельный проект “GUI Test”.

О, слава богам, которых нет! Впервые за долгое время у меня начало все получаться! Сначала я проверил, можно ли получить тот самый масштабирующий коэффициент интерфейса в Start. Вчера сделать у меня этого не получилось, но там и грязи было много. Получилось! Более того, интерфейс еще не начинает прорисовываться в Start, поэтому я совершенно зря боялся и использовал Awake. В его использовании нет смысла, к тому же некоторые вещи, связанные с интерфейсом, там не работают.

После этого я провел еще пару тестов – просто убедиться, что стандартная последовательность вызовов того самого коэффициента сохраняется при вызовах из других скриптов. Все работало, как часы!

Даже написал Коле, что все проблемы на пути создания интерфейсов решены. В ответе он порекомендовал мне лечь сегодня пораньше, так как завтра он приедет где-то в 7:30 – 8:00. Мда, не самые хорошие новости. Сразу после общения со мной он поедет дальше по своим делам.

Обратил внимание на странную рекламу ВКонтакте сбоку. Там рекламировалась игра Crossout. И все бы хорошо, но текст был очень странным: “Пидарасы не войдут”. Первый раз вижу мат в рекламе на ресурсе такого уровня. Да еще и в связке с “Пидарасы”, что можно и за оскорбления по сексуальной ориентации посчитать. Если бы я был геем, мне бы совсем не понравился такой текст. Да он мне и так не понравился. Первый раз в своей жизни сознательно пожаловался на рекламное объявление. Как это вообще модерацию прошло?

Совершенно довольный наконец решенными проблемами, я вернулся к игре. Достаточно быстро стало очевидно, что ввиду новых данных весь интерфейс (кроме стартового окна) придется переписывать заново. Ну, мне это не впервой. Без лишних раздумий удалил все классы интерфейса, а также все главное меню.

Начал с нуля писать костяк интерфейса – абстрактные классы, перечисления и так далее. Сделал еще более удобную и правильную иерархию классов. В этот раз, естественно, везде использовал Start, а не Awake. Сам же в списке задач записал, что надо не забыть в статьях для Unity упомянуть открытые мною сегодня факты и решенные проблемы. Сразу и материал для статьи появился!

К обеду ядро для работы интерфейса было готово. Пошел готовить еду. Сначала хотел было сделать блинчики, но потом все же соблазнился на макароны с сыром и рыбными палочками. Черт возьми, да я просто маниакально придерживаюсь какого-то типа питания…

Во время трапезы смотрел ролик Шария про нового кандидата в президенты – какую-ту женщину. Чувствую, в Украине скоро будет жара. Президентские выборы скучными не покажутся. Да и Шарий наверняка готовит какую-нибудь информационную бомбу.

После обеда некоторое время параллельно с работой смотрел отрывки фильма Контакт. Какой же он все-таки офигительный. Ну почему мне никто его не советовал посмотреть!? Пересматривал некоторые фрагменты по нескольку раз. Потом нашел музыку из них ВКонтакте. Начал заслушивать до дыр. Даже откладывал работу в эти моменты. Что-то в этих моментах и переливах музыки трогает душу. Что-то грандиозное, огромное и непознанное. Мелодии отлично вписываются в тематику фильма.

Потом еще послушал некоторые другие мелодии этого же композитора. А он писал саунд для очень многих фильмов. В том числе и для последних мстителей. Какого же было мое удивление, когда я в некоторых моментов улавливал мотив его мелодий из Контакта. Ну, заимствовать мотивы у самого себя за воровство не считается.

К 15:50 смог, наконец, реализовать прерываемую анимацию появления/исчезновения всплывающего окна выхода из игры. Работает отлично и для всех вертикальных разрешений! Дело наконец сдвинулось с мертвой точки!

Отправил гифку Коле. Там, по правде говоря, особо ничего не понятно. Один белый экран. А на него выплывает окошко, затемняя белую область позади себя. Кажется, что сделано очень мало. Но это если не шарить. На самом деле это окошко можно прерывать той же клавишей, которой оно было вызвано. В этот момент анимация начинает идти в обратном направлении. Поэтому можно вызвать всплывающее окно, а затем тут же его закрыть. Без этой технологии пришлось бы ждать, пока окошко полностью выползет, а только потом закрывать его. Кроме того, окошко всегда выплывает ровно в центр экрана мобильника – вне зависимости от разрешения. А прячется всегда ровно под нижней границей экрана. Собственно, два описанных выше пункта и мешали мне создавать интерфейс в игре. Теперь этих проблем нет, а значит можно начинать работать по-настоящему!

 И я действительно заработал, как машина, пытаясь нагнать отставание. За ТРИ часа мне удалось написать где-то 85 процентов главного меню (не считая кубика, который играет сам с собой, с этим придется повозиться отдельно): панель кнопок выбора игрового режима снизу экрана, анимации и контроллеры для них, а также панель настроек игрового режима. Анимации, конечно же, прилагаются. На этом решил остановиться, так как порядком устал, а там выскочили некоторые недоработки с затемняющими экранами. Для них нужно будет отдельное поведение писать. Проблема в том, что я их делаю прозрачными, когда всякие всплывающие окна уходят. Но от того, что они прозрачные, пропускать лучи от касаний экрана они не хотят. Поэтому придется писать более сложные контроллеры, которые вообще отключают эти затемняющие области, когда они не видны.

Написал Коле о своих успехах. Так как придет утром, решил все же добавить три тестовые кнопки поверх всего интерфейса. Завтра скопирую ему этот билд на телефон, а сам удалю кнопки и продолжу работу над главным меню.

Вечером сходил в магазин. Закуп точно такой же. Правда в этот раз заменил кит-кат на марс. А то надоело уже одно и то же есть. В 21:00 поставил еще некоторые плагины на Unity блог. Завтра возьмусь за него как следует. Пора уже. Материал есть и по математике, и по Unity. Надо только начинать писать, пока запал есть! Все равно ни в какие игры уже не играю.

 Все отлично и готово к завтрашней встрече, кроме одного – математики. За эти два дня я так и не приступил к ней. Там пройдена половина главы про отношения. К сожалению, раз материал не пройден, то и вопросов никаких не будет. Ничего, завтра наверстаю. А утром побольше времени уделим главному меню. Там есть, чем похвастаться.

Вечером позвонила Наталья. Спросила, как там дела с пропуском. Порекомендовала сначала съездить проверить квартиру, прежде чем перебираться. Я, в свою очередь, сказал ей, что даже если пропуск не будет получен до 26 числа, то я тогда уеду в Москву. А оттуда сразу в Североморск.

Вот такой вот день. Кстати, это первый день нового месяца самостоятельной жизни! День воистину достойный. Эталонный. Работал по-честному весь день, с небольшим перерывом на обед. Да, немного отвлекался на музыку, но на общую продуктивность это почти не сказалось. Надо стараться, чтобы все дальнейшие дни были такими же успешными и продуктивными, как и этот. Правда, это сильно зависит от фактора продвижения. Когда продвижение есть, я работаю очень продуктивно. Но стоит только появиться какой проблеме, я словно в грязь влетаю. А если не вижу ощутимого прогресса, у меня начинаются проблемы: отвлечения, неспособность концентрироваться и так далее. И чем серьезнее и неразрешимее кажется проблема, чем хуже сопутствующие эффекты. Так уж я устроен. Но я решаю проблемы и двигаюсь вперед. И останавливаться не собираюсь.

Есть еще одна мысль. После долгого прослушивания мелодий из Контакта, а также многократных пересмотров ключевых сцен, очень хочется быть причастным к какому-нибудь масштабному проекту. Игра кажется мелочным делом. А вот искать внеземную жизнь, делать телепорты. Вот настоящая наука. Но ничего. До нее очередь еще дойдет!

Наконец, сегодня я впервые за очень долгое время ложусь до полуночи. Возможно, первый раз за самостоятельную жизнь вообще. Что же за день сегодня такой. Все просто отлично. А завтра математику потяну как следует!

Главное, не проспать приход Коли. Наверное, поставлю будильник.

# 15.01.2019

Достижения

* Впервые проснулся в 7 утра
* Открыл для себя GS: GO
* Неплохо продвинулся по кубику, но мало

Полностью

Коля превзошел самого себя. Пришел не в 7:30, не в 8:00, а аж в 7:00.

Хотя лег я вчера ровно в ноль, выспаться не удалось.

Утром перенес свежую копию игры с возможностью выбора размера кубика ему на телефон. Немного поговорили. Потом занимался кубиком. Но, так опять начали возникать некоторые трудности.

И черт меня дернул попробовать в CS: GO сыграть. Бесплатный же!

Очнулся я только в 3 часа ночи. Очень затягивает. Очень интересно.

# 16.01.2019

Проснулся в полдень. Дальше играл в CS: GO. Попытался поработать, не вышло.

# 17.01.2019

Достижения

* Доделал механику работы настроек игровых режимов

Полностью

Все очень плохо. Проснулся опять в полдень. Отыграл еще три игры в соревновательном режиме CS: GO.

Потом смог заставить себя поработать над игрой. Написал нормальный алгоритм переключения панелей настроек игровых режимов. Даже начал работать над их содержанием.

К сожалению, не удержался и продолжил дальше играть.

Завтра весь день придется работать.

# 18.01.2019

Достижения

* Полностью готовая механика выбора режимов

Полностью

Из-за CS: GO даже писать желание пропадает. Надо уже получить завтра свой ранг и удалить ее нахуй.