



链滴

# 新的开始

作者: [matengli110](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1633082692010>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

## 上一代博客的故事

因为最近工作太忙以及一些其他原因，我的上一任阿里云服务器被无情销毁了（其实就是自己忘了然后懒得续费）

之前的阿里云学生版服务器非常的划算，虽然只能选择国内的杭州，但是 1 核 2G 一个月 9.99 以说是非常实惠了。阿里云服务器如果你不满 25 岁也是可以被认为是“学生”的。

然后我过了 25 岁，就不再有这样的好事了。

其实更要命的是，之前算是断断续续，辛辛苦苦写了一年多的“技术博客”是完全没办法找回来。当时压根也没考虑这回事，只觉得自己过 25 年的时间啊，一定很漫长。或者想着就算到时候过了换服务器了，我也肯定不再想用麻烦的杭州阿里云。就这样拖着拖着，时间就悄悄过去了，在我忙于作和其他一些乱七八糟的事情的时候，服务器被释放了，里面的文章全部消失了。

要说内心有没有遗憾，其实可能还是有的，但是这种遗憾感并不强。遗憾的来源当然是自己辛辛苦苦写的东西是不见了，内心略微好受的感觉是，啊，以前那些浅薄的见解不需要放在这里被别人尴尬看见了，以前那些不作考究不求精致的文章可以统统丢掉，不会被人窥见我的浅尝辄止与急功近利。

我可以有一个新的开始。

## 写作

新的开始当然是要做一件事，写作。

我习惯于写作这件事（这算是妄语吧）大概是从高中毕业以后开始的。高中的时候有段时间觉得习实在无聊，加上一些其他原因，喜欢没事干自己整点小说自娱自乐。那时候周边的同学也都不知怎一起开始自己写着小说玩，各种类型都有，虽然我是那个写了一大半然后还没怎么收尾的。写了半个寨《杀出重围》（那时候很喜欢的游戏）的“大公司走狗”的故事，以至于我今年玩到 2077 的时候那个故事线和整体的感觉让我竟然感觉非常亲切。写了半个土了吧唧的神奇少女的迷之故事，现在一那只能是带着浓重中二气息和萌芽杂志酸味文章的混合，但是自认为当时故事的设定还是蛮有趣的，许以后会把它翻出来也说不定。其他的一些零零碎碎的短篇大部分只是一些高中生 800 字叙事小作文延伸版。

可能唯一一本写的还可以的，或者不能称之为了一本，只能姑且算是故事会那种极短故事篇幅的，写了一个在网吧遇到过的哥们。那时候小时候偷摸着去网吧也认识了一些人，算是对他们身上的事做了一些改编糅合再加工吧，那是唯一一篇让我觉得“完整”的故事。也算有起承转合，用词整体既矫揉造作，也不掩人耳目，除了整体的感觉有点像高中生的那种迷茫伤痛文学哈哈。但是去他妈的，什么所谓呢，《麦田里的守望者》不也他妈的就是一青春伤痛迷茫文学嘛。（纯吐槽，无个人观点）

后来高中毕业，有一个博客，会记录自己很多乱七八糟的事情。有的就像朋友圈或者微博的三四小文案，有的也像青春文学纪念册，有的也有些看过的动画或者电影的观后感，有的也有少年心气的心。甚至于这个域名：sunsgo 的来源-----本来是 5 年前的一个玩笑话，博客里也记录在案。5 年后重新用这个名字来定了域名，也算是想怀念过去满载着少年心气的自己，想对自己的过去做一些偿。

所以其实在写博客的过程中，也写了不少的文章，当然也难登大雅之堂。但是写作的这件事让我识到，无论哪行哪业，写作其实都是一个极佳的与自己沟通和梳理自己逻辑思路的训练。我本身的写水平没有得到过任何人的称赞，非得开着玩笑地问说“喂我写的好吧”也只能得到尴尬的三缄其口。是没关系。我自认为自己写的还凑合，表达能力还 OK，写东西让我愿意自己读，写东西愿意让我自在这个过程中快乐和思考，这就挺开心的了。

所以之前的博客可能偏重在技术类的，反而就没有写作的感觉了。这其实让我不太适应。因为之写技术文章的情况有这么几种：或者是记录自己某一个时间的某些踩坑经历，或者是学了一些什么东想做记录，或者是想要做一些所谓的教学。但其实这些都和写作没太大关系，可能第三个还有些关系但是以我的时间和精力来做所谓的教学，其实是不太好的。一来自己才疏学浅，对很多事情一知半解二来如果要认认真真从头到尾娓娓道来，时间精力实在有限。这也导致了自己觉得之前的写作质量不，浮皮潦草。

另外还有一个触动到我的观点是，写作质量高的人，往往做的东西也都如他写作的质量那样高。如我非常崇拜的学长云风，看他的技术文章，有时候就算不看技术上的东西是否能得到帮助，他的风和他的思考也都让我觉得心驰神往。我特别害怕看那种大段大段贴代码的技术文章，或者是整篇插科诨自嘲幽默但是没讲正事或讲的东西很无聊的技术文章。两者要么太技术，要么太像打油文章。

另外还触动到我的的是一个国外讲各种游戏中有趣算法的老哥的博客，他的博客放了很多精彩的交互式演示。比如讲 A\* 寻路，你可以通过他的交互式清晰地看到每一步的逻辑。我觉得这是一个很大的外程序与国内程序的不同（当然，究其原因可能还是工作时间的问題），就是对自己的博客或者输出

不是足够严谨认真地在做，而且努力想把他做得非常好。当然不排除技术大拿不屑于或者不太在意这件事情，他需要把硬核的部分贴出来就足够让人大呼牛逼。但是对我这样的底层选手而言，认认真真写认真真雕琢才不至于让我浅薄的学识显得捉襟见肘。

所以新的博客重新拾起来，会尽力认认真真去写很多事情。

## 新的博客

这里特别感谢[无敌的强哥](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fwww.huwenqi.ng.cn%2F)。我是那种除了自己特别感兴的东西，其他东西一点都不想碰的人。当然这有可能是个懒惰的借口。比如搞服务器，整域名，再搭遍 b3log, nginx, 数据库之类的东西。我想的还是怎么简单怎么来。所以之前整的是 githubpages+exo 的 git 持续集成那一套。但是发现，写起来实在是太费劲了。所以果断放弃了这件事。

但是强哥是特别热情的，而且特别专业的帮我解决了**所有问题**，虽然没有强哥给我拿过来的**支付宝付款码**，但是还是在这里特别感谢他 :pray:。~~然他在辛苦帮我搭服务器的时候我在快乐地打游戏~~

言归正传，新的博客写什么呢？

## 问题记录日志

第一部分，是问题的记录日志。之前可能只是局限于**技术**，后来发现写技术文章确实很累。一来写技术文章要有积累，二来把纯技术的积累写清楚讲明白，本来就不是一个容易事情。但是如果是工作中遇到的问题有必要来做一下记录的，会以一个**遇到啥问题——前资料——处理问题——结**，这样一个结构来记录。毕竟辛辛苦苦踩的坑做一下记录也是必要的。但是这部分可能就没什么**写作**的部分，

## 对技术的思考

第二部分，可能是对**技术**的一些思考。这里重要的部分可能就是要用一些**写作**的东西。我觉得对于**技术**的想法是很适合这个部分的。实这里已经不是狭义意义上的**技术**，包括的范围可能会比较广。代码的逻辑是术，代码的架构是技术，工具的选择和开发也是技术，这些都是狭义上的技术。但是可能更多想说的也是我比较擅长的部分是**广义的“技术”**。因为狭义的技术囿于自身目前技术的深度很可能只是井底之蛙的浅谈，但是我更想谈的或者适合用写作的方式来描述的那些可以看作是人的一些体会心得。这部分包括但不限于：如何更好地规定团队的规范，个人技术成长的思路，如何平衡快速开发与结构性重构，一个好的游戏它好的部分的要点，如何带领新人入门进入团队，如何在项管理中促进整个项目和项目成员的进步等等。

这部分内容因为通常来说不太会作为**技术文章**，而且因为不同的团队不同的人都会有不同的情况和见解，所以反而一般来说不太会作为一个具体的事项来专门讨论。就像搜索个问题的解决方案上，你可能会在搜索引擎上得到很多答案。但是关于**技术选型**这件事情上，往往没有对一个问题本身的讨论那么多。

其实我觉得做技术是一件很单纯快乐的事情，但是同样也会带来一个问题，那就是容易困在技术身的视野里去看问题。典型的例子就是所谓的**学技术**。有一句名言是**吾生有涯，但知也无涯**（应该不是原句，这里不做细考究）。现在大家都习惯用这句话来达一个人孜孜不倦的求知精神。但是原文里这句话的意思主要在藏着的后半句：**以有涯随涯，殆已**。简单来讲就是**技术是学不完的**。但是对一个人来说，当意识到这件事以后，如何去走下去其实是一个很复杂的，也没办法一概而论的问题。这个时候如果不跳出技术问题本身，其实对这个问题再怎么探索和思考也只是原地转圈。这也就是为什么我希望做部分的原因，是因为这部分东西往往大家是不注重的，希望自己的思考能够记录下来。技术的变化是新月异的，但是这些思考的沉淀其实不亚于技术本身成长的意义。

另外我对自己的定义为一直都不是**程序员**，而是**游戏从业人员**。虽然没有太多的在其他领域得到锻炼的机会，但是对我来说，做游戏这件事情对我来说才是重要的。之前其实不太会找一个地方来记录自己对游戏的想法，但是后来意识到这件事以后，我觉得录自己对游戏的想法是非常重要的。随着年龄的增长，我越来越意识到自己之前所幻想的成为全知全的游戏人对我来说其实不是一件太现实的事情，但是我又担心自己慢慢磨平心性，失去对游戏本身的诚。所以可能会自己做一些简单的思考，甚至是自己的小 demo 来实验自己的想法。不敢说我有能自己设计或者是制作一款游戏，但是记录这个过程可以防止我成为纯粹的**游戏程序**，而不是一个**游戏人**。

## 正经的技术文章

第三部分，可能就是正经的**技术文章**。毕竟我的职业还是程序员，那么要走得远，自己必须要技术上有所进步。过去两年意识到自己的问题可能就是在**浅尝辄止**

ong>上。就像一个喜欢玩玩具的小孩子，玩完了就把自己的玩具丢到一边，然后去寻找新的玩具。术的追求上一味追求新鲜，而没有追求深度和完成度。再加上因为自己工作的原因，会花很大一部分历在与技术无关的事情上，导致了自己认为自己技术上很长一段时间没有什么实质性的进步。这也是段时间烦恼的根源。我深深意识到可以用来去攫取自己潜能时光其实真的并不太多，经常有一种随会面对危机的焦虑感。所以写一些正经的<strong>技术文章</strong>可能会要求自己对一个部分研究是足够透彻的，比如说一个简单的软渲染器，其实只是写了光栅化，buffer，可编程管线是远远不够的，有很多很深的其他可以做的事情。</p>

<p>我觉得自己对于技术态度的散漫，很大部分还是来源于一些<strong>实用主义</strong>。实一个功能或者是效果的时候，过分着重于<strong>效率与成本</strong>。但是其实这部分在抱着术学习的心态来说，是万万不可的。这很容易养成两个坏习惯，一个是浅尝辄止，一个是眼高手低。</p>

<p>具体会写哪些技术还没特别确定，目前唯一能想到部分的就是<strong>图形学</strong>。但并不会是作为一个大量列数学公式的教程。更像是自己对于技术栈的一些积累。另外自己看的一些比硬的书籍也会在这里记录在案，但是我给自己的要求是：必须写实践代码。其实这部分需要的不太是作技巧或者其他的思考，需要的是大量的研究和<strong>实践代码</strong>。</p>

<p>Talk is cheap,show me the code.</p>

<h2 id="杂谈">杂谈</h2>

<p>第四部分，就是一些杂谈了。可能会发牢骚，可能会展望下美好的未来（不是），也可能会吐槽下什么东西。但是我尽量不去写这些东西。为了保持这个博客的纯粹，一方面也不太想太多的把这个为我个人的生活记录之类的鬼东西。只是在必要的时候偶尔讲一些东西。但是可能会写一些看的电影，动画啊，玩的游戏啊之类的。但是如果是游戏，这部分不会讨论的特别认真，只是会作为玩家来简谈谈感受啥的。如果要详细讲一个游戏，可能会放到第二部分中。总的来说这部分的要点就是<strong>避免主观感动和自我矫情</strong>。</p>

<h2 id="结尾">结尾</h2>

<p>我觉得可能有时候我会需要一些东西去来给自己做激励。比如其实学新东西的时候你需要有一个做的东西来促使你往前走，写博客可能对我来说就是这样一个东西。认真地思考，认真地写作，把自当下的思考记录下来。这不仅仅是一个手段，也是一个自我记录的过程。我会尽量隐去<strong>我</strong>这件事，只是留下<strong>思考</strong>这件事。不然会变成<strong>我的日记</strong>这样的东西。</p>

<blockquote>

<p><strong>毕竟正经人谁写日记啊</strong></p>

</blockquote>