G08小组由三个原本互不认识的人，聚集在了一起。最开始的目的很简单粗暴，只是为了通过软件工程这门课程。

后来我们有了自己大学以来的第一个小项目（“勇士冒险”），虽然他可能不够完备到称之为一个项目。对于这个项目我们投入了很多，因为同期的其他专业课程同样繁重，所以很多时候都只能通过熬夜加班来保证它按照我们预期的每一步进行下去。这其中遇到了很多问题，组内也产生过很多分歧。

在最开始定下项目计划的时候，跟随着剧情以及人物游戏流程的想法的确定，大家都对于这个游戏提出了许多或是用户感兴趣或是觉得必要的需求。但是在此后经历需求分析、可行性分析到达设计阶段时，我们组爆发出了相对比较大的矛盾与分歧。其实也与评审结果有一定的关系，在设计阶段的评审中我们组完全出乎自己的预料成为了垫底的组。痛定思痛，究其原因在于对书本以及其他相关知识研读的不够仔细，以及对HIPO图划分的不够准确。这一次的评审我认为并没有击倒我们组，并且让我们组燃起了斗志向下一次评审讨一个自己想要的说法。

因为对于unity的学习贯穿软件的整个过程，所以我们组的实现阶段，较于想象中不那么难了一些。但是在此后的测试阶段，组内又产生了比较大的矛盾。组里的结构是两个男生一个女生，大家在平时的工作中也多有互相迁就，并比较好的进行了日常工作的互补。但是组员之间的想法存在着很大的不同。很多时候因为对游戏功能点是否应该修改、添加，以及测试文档书写等各种零散的事情而爆发了一定矛盾。但是为了这个大家共同的项目，我们不仅在试着学会形形色色没有接触过的软件的使用，以及软件的管理；同时我们还在学习着以一个团队的方式相处、互相包容。我想其他的组应当也是这样一个过程。

我们对于这个项目投入了我们的热情与心血，我相信他也希望他会被大家所喜欢。