**2019年软件工程实训总结**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | 张雨帆 | **学号** | 2017302580141 | **班级** | 17软工3班 |
| **项目名称** | 大学公共课程共享资源管理平台 | | | **团队名称** | 偶像程序员 |
| **实训收获和感想** | 本次暑期实训时间说长不长，但说短也不算短，在结束之后回望这三周的实训工作大体上还是十分令我满意的。首先回想起去年大一的暑期实训，两周的实训用Cocos2d开发一款小游戏，虽然项目难度不大但当时技术实在有限，同时对Cocos2d框架实在不够熟悉也没有太大兴趣，因此整个实训期间大多处于划水状态。所以在本次暑期实训开始前就立志绝不能再水，得真正去做出一些贡献。好在本次实训选择范围更加广泛，所采用技术、框架也更加多样化，在选择了公共课程这一项目组建团队之后，在讨论团队分工阶段主动请缨负责项目iOS移动端的设计开发，首先是因为项目开发需要，同时也是因为自己对iOS开发方面十分感兴趣，之前也加入过相关的技术社团，正好想趁此机会通过实践锻炼自己的开发能力。  实训阶段总体来说十分顺利，因为之前有过相关基础所以基本界面设计起来并不复杂。在处理网络请求方面，之前都是采用swift自带的URLSession框架实现，而在实训期间尝试使用第三方库Alamofire,在安装配置阶段遇到了不少麻烦说明我在自己的项目中调用第三方库的能力还需要增强，毕竟这也属于iOS开发的一大特色学好了能够大大缩短开发周期，使用后发现确实十分方便，我也对于http相关网络请求有了进一步认识。而在后期开发阶段，随着网络请求的数量和频率不断加大，我也一定程度了解了后台服务器方面相关知识，例如本次项目我们组张佳乐将服务器部署在自己的本地Windows电脑上，就只能单线程处理请求，这在软件开发工程中无疑是不可取的，今后有机会应当进一步将服务器部署至云端方便多用户访问。除了网络请求方面，还有的一大收获就是对于iOS中布局相关操作的理解。之前因为开发的应用都十分简单，视图布局基本都可以通过Xcode中自带的storyboard（故事板）拖动控件可视化开发，但在本次实训中遇到了大量需要嵌套视图的情况，原有的拖动控件式编程虽然操作简单但很容易相应控件输出、关联造成混乱。因此我也逐渐理解为什么网上下载的大神的项目工程中storyboard往往一片空白而实际运行后界面却仍十分精美好看，他们更多是在代码中初始化相应控件并精确添加至界面对应位置，今后我也要逐渐借鉴这种iOS开发方式。  除了软件开发方面，本次暑期实训也让我对今后的“计算机行业”工作有了一个初步的认识，以及体会到了真正团队协作开发一个完整项目的经历。团队成员各自分工、各司其职，同时有需要经常交互讨论、数据传输，这应该也是我走入社会从事软件开发工作的常态，所有的工作都需要团队协作而不是像我们的课程作业似的自己一个人编写完成。因此对于自己感兴趣，擅长的领域需要不断学习不断钻研，同样对于其他技术领域的知识也要实时了解有所涉猎，并不断思考自己的工作怎么与他人的工作更好的交互。  三周的实训已经结束，实事求是的讲整个过程确实十分辛苦，但其属实令我受益匪浅，我似乎也并不排斥这种每天编写代码的工作甚至还引以为乐，这不由得又让我回想起高中背的文言文《送东阳马生序》中我最喜欢的一句——“以中有足乐者，不知口体之奉不若人也”。 | | | | |
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|