总结报告

那我就直接从问题开始讲了

团队方面

1有过多退出人员，甚至因为退出人员过多，这部分退出人员会觉得“既然他们都退了那我也退了”，以至于对退队一事已经没有……羞耻心。这样也会有更多人退出。出现这种情况的原因之一 招人时出了问题，但其实这方面的影响是较小的，并不是说什么退的人是人品有问题（虽然做一件事半途而废确实……）从我们战队自身考虑，我们缺少一种……归属感？这就要提到我下面说的团队分工了（突然想到我的逻辑有点问题，这一条我不写了）。

2 设计，首先我觉得我们需要整体、统筹设计。首先是集思广益，每个人给每一种车给出一个或多个设计方案，一些的还要进行可行性验证，然后开会一起讨论，各取所长给出一套大致方案。其次，据我预测，下一年的规则可能更要加强机器人兵种间的配合，即便不如此，整体设计也很重要。

3 分工，emmmmmm这个很不好处理，反正是有问题的，总有人要打杂总有人是高端技术人员（？？）这个我也不好说

4 技术，这个不说了，我们肯定是要加强技术积淀的，一些机构我们只能学个大概而其中的技术细节我们学不到……

5 摸！无论是前期中期还是后期，都太摸了！ddl是第一生产力！

个人方面

1 摸！

2 第一次参加rm，对于这种搭车方式很不习惯，我习惯makeblock那种搭车方式，现在要做个什么还要先买等几天才到……很不爽，等到了可能就每兴趣做了（？？），这也是我摸很大程度上的原因。

3 脑洞开得有点大(???)但我觉得……算了

行吧，但是我觉得还有更多问题……但一些问题我也不清楚或是我的逻辑有问题，就暂且不谈了，总之这也是第2年来着，明年加油干吧

对了我是不是只说了问题没说优点

优点