**寒假集训总结**

*备注：请根据以下思路进行你的寒假集训总结，完成后命名格式为“技术组-兵种组-姓名”，提交至ones南工骁鹰2022的WiKi界面中（若不希望被别人看见可以发送至邮箱：[hitsz\_rm@163.com](mailto:hitsz_rm@163.com)），内容可参考“附件1：示例1”中的内容，如实填写。截止时间：2.13日晚上24点。*

***写在前面：以下模板仅供参考，建议参考问答的内容撰写一篇连贯的集训后总结，见示例1。***

1. 你进队以来（直到集训结束）的所参与的项目任务有哪些？你在这些任务中负责的内容是？简单谈谈你对这个项目的意义、你所负责的内容的理解。

哨兵跷跷板：

设计跷跷板，制作加工跷跷板，与电控同学对接；

设计是跷跷板的灵魂，第一次设计走了不少弯路，开始时与电控对接不足，

组装一代英雄：

主要协助易hw组装大部分底盘，协助郭sy组装维护一部分云台；

承担着组装任务；

亲眼见识了图纸上的结构、干涉和高血压设计，以及初步了解电控走线；

校内赛：

车辆设计，走线，程序框架编写，车辆调试，车辆操作；

让新队员亲手完成一台整车，充分体现自动化的“魅力”；

1. 在参与项目制作的过程中，你所在的团队遇到了什么问题或困难？造成的后果是？解决的方式？

问题：干涉

后果：组装不了，功能无法实现，拖延进度，浪费材料，引发老队员高血压，新队员挨批；

解决：推倒重来（成本高），缝缝补补（效果差）；最好在画图时给别人一步一审；

问题：沟通

后果：拖进度，浪费时间，重复无意义事情

解决: 没什么好说的，就加强交流，关系破冰，以兄弟的态度对待对方，有事说事；

问题：不同技术组交接

后果：拖进度，设想功能无法实现；

解决：来自动化，啥都要学，多少了解其他技术组的知识

1. 在项目制作的过程中，你与队友间协作沟通的情况：

良好，我一直把队友当兄弟处，有事说事，沟通基本上算顺畅；

1. 本赛季以来你收获了哪些经验教训或心得？（请列出至少十条，本条的回答将会在整理后纳入战队“以此为戒“手册并向后传承）
2. 养成一步一保存习惯；
3. 多请教学长，培养良好人际关系；
4. 找不同队友对设计的内容进行审核，一步一审；
5. 个人觉得画图1人最后2人最多，多了会出现莫名其妙报错，拉低效率；
6. 每个项目都应或多或少有老队员协助，无论大小；
7. 时间真的是挤出来的，不要过度摸鱼；
8. 加工制作时要有安全意识、节约意识；
9. 发加工要有3位以上学长审核；
10. 多看开源，减少高血压设计；
11. 开始时一定要有明确的ddl和任务分配，避免不必要的时间浪费和摸鱼；
12. 对团队制度、团队氛围的评价与建议：
13. 个人觉得人数过多，人员冗杂，干活人少；
14. 团队氛围一级棒；
15. 希望保持团队氛围；
16. 个人觉得该留留，该杀杀；
17. 加入战队的原因和本赛季的目标或想法：

加入战队的原因：学习机器人，对此抱有极大兴趣；

结识志同道合的朋友；

想赢；

本赛季的目标或想法：设计水平更上一层楼；

能学习掌握电控知识；

设计一款自己的车；

做出一款成熟能上场的车；

1. 可以简要评价一下团队的其他成员（例如：哪些学长学姐给了你比较大的帮助，哪些和你合作的队友给了你灵感和想法，或者与哪些人的沟通存在障碍希望能破冰……）

郭sy为人温良，能肝，设计水平极高，靠谱，我经常请教郭·郭；

易hw设计画图能力强，经验丰富，为人善良温和，我也经常请教；

季叔叔，擅长ma ren，但能力也是真的，我挺服气的，还是习惯他ma我；

1. 其他想说的话或心得总结

基本上都在上面了。