**寒假集训总结**

我本赛季以来至集训结束所负责的项目有：

1. 机械培训

作为机械组的老队员，我参加了机械新人的培训，主要负责的是考核以及铣床的方面。这个赛季新人众多，培训的任务以及压力都非常大，特别忙碌，但是为了新队员和队伍的传承，这些都是值得的。

1. 合作制作哨兵测试底盘

因为哨兵组缺少人手，我在开学之初帮忙一起制作哨兵测试底盘。哨兵是我不了解的兵种，在接手之初我做了大量的准备，最后在一定时间内完成了任务，效果也比较不错，算是为这个赛季的哨兵打下基础。

1. 视觉数据集标注

进入视觉组后，第一个任务就是数据集标注。这个任务十分枯燥，但是任务要求很高，影响着网络的精度。鉴于战队的形势，目前只能由视觉组的同学进行标注，以后还会有类似的任务。

1. 雷达反投影类编写

加入雷达组后，我的第一个任务便是编写反投影类。反投影类是一个非常重要的类，是雷达的主要功能之一，并且难度比较大。不过用的是python语言，并且有上交的开源，在规定时间内完成了任务，效果也很不错。

1. 雷达串口通讯的编写

我在集训期间也负责编写雷达的串口。雷达主要和裁判系统和云台手进行通讯，在查阅了官方的文档后，我完成了串口的基本功能，并且重新修改了一下框架，后续会添加一系列新功能。

在制作哨兵测试底盘的过程中，战队零件的清理非常困难，同时在购买的时候也会有没买到的情况，拖延了工期。同时铣床的夹具非常不好用，建议赶紧购买新的。

雷达小地图测试时出现了bug，最后发现是固件没更新。

融合标定效率过低，目前李龙正在想办法。

团队合作我主要和李龙学长有着很多的交流，李龙我的超人！同时我俩都不懂得的也会一起讨论，也会一路debug,非常愉快。

教训或心得：

1. 画图前多看开源。
2. 画图要考虑走线的位置。
3. 画图要考虑装配的难度。
4. 画图要考虑所用材料的种类来判断是否好加工。
5. 一个成品制作出来要考虑到发加工的时间，这可能会用掉很多时间。
6. 铝方管尽量少打孔，不然自己加工很痛苦。
7. 记得开发票。
8. 加工件发过来的有问题很正常，冲可以解决大部分的问题。
9. 给车上代码的时候建议检查一下固件
10. 不要害怕重装系统

这赛季团队一直很融洽，不过人员太多，管理上比去年更难。希望大家在聊天的时候可以少一点阴阳，轻松愉快一点点。

加入战队是因为我对机器人一直都感兴趣，这个赛季转视觉组是想学到更多新的知识，提升自己的能力。这个赛季希望我们队能够有更好的成绩。

雷达组非常融洽，大家的办事效率也比较高，李龙是我滴超人。

这种比赛打一年不算少，两三年不算多，希望自己能够燃烧自己，奋力拼搏。