数字媒体实训个人总结

常沛炜

1. 介绍自己的情况，姓名，小组，在实训中学习到的知识等其他情况，简要介绍你的任务。

这次实训，我在飞高高的比目鱼团队里担任着游戏开发工程师，音频设计、制作的任务。

在实训中，我学到了很多，首先就是基本的使用Unity这种成熟的引擎来进行游戏开发的基本流程，和整个团队开发游戏的工作流。Unity的一些特性包括C#的特性譬如说协程、MonoBehaviour之类的用来开发游戏都是十分的强大，同时充分了解了其生命周期，已经可以用Unity来实现各种各样的游戏逻辑，以及自己想要的功能。

同时，作为一个团队，我还充分了解到如何团队开发项目。我们团队使用的版本控制，团队协作工具是Github和SVN。一开始从没用过Github在团队中进行版本管理和控制，到现在可以使用其基本操作来解决团队协作的问题，实属一个飞跃。Github的一些创建分支，合并分支，冲突解决的操作也是上手。

还有第一次在一个比较大的团队里开发游戏，会慢慢的体会到团队协作里的各种便利以及阻碍。成员之间究竟应该如何沟通，如何协作，这些都是亘古不变的问题。我相信自己在这次开发之后会更加理解到这些。

1. 详细叙述你在小组当中的角色和主要职责，解释你是如何做的，并如何做好你的工作。评价在项目过程当中的表现。

我们整个游戏是分场景的。大致上我在团队里负责一个相对比较大的场景的游戏逻辑开发。同时，也开发了一些可以被利用的工具，譬如说GUI的基本操作，包括字幕、任务、物品交互等等的系统。还包含了开始界面的UIC逻辑的开发。还做了一些逻辑相对比较简单的组件来方便网络进行同步测试。

开发场景的时候，会与游戏策划&关卡设计沟通，沟通如何设计场景。在一个最终的大场景被建模出来之前，先用一个小场景把基本的游戏逻辑给跑通，然后场景被美工建模出来之后就不用过多的更改，只用细改一些位置之类的。然后基本的逻辑已经开发完毕的基础上，可以在提高游戏性的方面更加精雕细琢一些。

其他的组件差不多。

1. 通过实训和项目，谈谈你对游戏开发的认识。你认为游戏开发过程中哪些工作是最重要的。你认为应该怎样提高你的游戏开发和项目管理能力。

这次实训，让我充分认识到了游戏开发中协作的问题。一个游戏牵扯着千千万万，从策划到美工到程序，甚至是程序之间都充斥着协作的问题，我觉得这方面的能力远比个人实力要重要。

希望今后能更多参加一些团队协作项目，锻炼一下自己的游戏开发能力和协作能力。

1. 谈谈你的收获，总结你的经验教训，提出关于实训等方面的改进建议。

这次实训，收获颇丰，一方面丰富了游戏开发的经验，另一方面又丰富了团队协作经验。最后希望数媒实训越办越好=。=