

1. 我们团队参加这一次实训的目的不只是为了完成学习目标，更多地是为了做出一点属于自己的作品。现代社会都是高度专业化分工的，只有依靠着团队的力量才能完成更加伟大的事情。据我了解，很多身边的软件工程师、设计师同学对游戏开发有兴趣，但是苦于没有一个完整的团队。游戏作为一种技术和艺术相结合的产物，对各个领域要求都很高，所以组建团队是在所难免的。所以这次实训就给了我和我的同学们一次机会来合作，群策群力，融入自己的idea，最后做出属于我们自己的作品。(舒服.jpg)
2. 当然了做项目肯定会遇到各种各样的坑- -。例如说在开发的过程中，unity 2018 1.4f突然用着用着报了个“申请60多G内存”错然后崩溃了。我们在一天晚上排查的时候开始了“甩锅大会”，网络同步、FPS模块、GUI、模型面数、骨骼动画等都排查了一下，然后又在审查他们之间集成而产生的bug。然而这个bug必须修啊，因为游戏在玩的时候总不能无端端地崩掉吧。结果我们还在以为自己代码写了什么不该写的时候，unity在编辑模式崩掉了。于是在有了一堆代码的情况下，我们顶着压力把unity换成了2017。结果之后再也没出现过问题了。不说了，先把unity钉上耻辱柱上。