华中科技大学软件学院专业实训（一）学生项目总结

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | **刘博** | **学号** | **U202013260** | **专业班级** | **软件工程2101班** |
| **项目名称** | **LRRBA** | | | **实训周期** | 2022年6月21日至7月5日 |
| 项目完成情况以及个人的任务描述 | 项目中本人主要完成BOSS设计与弹幕框架搭建。其中普通弹幕框架搭建基本完成，可以正常运作，曲线激光绘制功能仍存在一定问题，目前正在加急排查中。此外，BOSS攻击方式由于时间所限仍较为单一，有待后续进一步完善。 | | | | |
| 个人在实训中的经验和收获（学习能力/团队协作/沟通能力） | 1. 首次完全独立使用Unity3D进行项目实践 2. 将过去所学的面向对象以及设计模式的知识运用在了项目实践中 3. 了解了提前设计架构的必要性，并独立解决了弹幕游戏对象池模式使用的难题 4. 初步运用MeshRenderer系列组件掌握了一些高级绘制技巧 5. 掌握了Github版本管理的基本方法 6. 掌握部分了JetBrains Rider的使用技巧 7. 利用XML撰写了详细的注释文档 | | | | |
| 针对实训中个人存在的问题，如何在后面的学习中进行提高 | 1. 架构与游戏内容的平衡：在有限的时间下，平衡好上述两方面成为了一门必修课，架构的存在必定使得游戏初期开发进度缓慢，然而也同时会降低后续维护与扩展的难度，开发时需要适当权衡架构程度，同时也应意识到游戏开发内容为王的性质。 2. 语言特性与引擎使用熟练度：前期开发过程中，由于对C#语言细部特性不够了解，许多时间被浪费在了调试过程中（例如引用类型与值类型的区别）。当然，此次项目实践也为我积累了不少相关经验，想必未来进一步维护时节奏只会越来越顺畅。 3. 团队合作：此次开发过程，由于个人对项目目标的追求不同，我与其他组员间的沟通与协调不够，导致最终项目成果较为割裂。游戏的复杂性注定了其不会是一项独行侠式的工作，未来在实际开发场景中也不可避免的涉及多部门的协调合作，因而今后也应当注意积极与队友进行沟通。 | | | | |