基于android的UNO纸牌游戏app——心得体会

71114412 方舟

基于我们项目小组兴趣的这个基于android的UNO游戏app开发的项目从无到有，我也从对安卓以及游戏开发的一无所知到有初步了解和体会，过程虽然艰辛但是收获也很大。

游戏与其他应用的开发有比较大的不同，它需要界面根据需求的不断的变换，而不是对一些控件的监听并做出相应，我们的开发依据就是游戏的基本规则和我们在项目初期设定的目标。

项目初期，由于知识和技术的缺乏，我们感觉无从下手，但我们不能放弃，我们认真地查阅了相关资料并请教了有经验的同学和学长，获得了项目的开发思路。在自身努力和他人帮助下，项目稳步进展，由于课内学习等因素，项目中断了一段时间。但是由于我们保存了初期对项目的架构设计，我们再次进行项目开发的时候很快接上了之前的进度。这一点应该在以后的项目开发中予以沿用。

本项目让我领悟到了对于基本原理的理解的重要性。一开始当我们遇到问题时，我们往往在网络上搜寻其他人对于类似问题的解答，有时问题可以得到顺利解决，但是我们不知道为什么这么做。而当之后再遇到类似问题的时候，我们又用之前的方法去搜索问题的答案，结果往往不尽如人意，浪费了大量的时间。归根结底是没有深刻理解底层基本的原理，底层的原理才是解释为什么这么做的关键。所以在之后的学习和工作的过程中，我们不能不求甚解，而要做到知其然和知其所以然，才能提高效率，少走弯路。

在多线程的开发上，我的收获很多。多线程引发的问题往往不是每次都发生的，是不定时发生的bug。我们应多考虑到同步的问题，而不是依赖于代码在形式上面的顺序，考虑到这一点才能对多线程引发的问题找到比较好的解决办法。

本项目是一个团队项目，在项目的进行过程中，我体会到了团队合作的重要性。我们不能只关注自己这一部分的工作，而是要以团队的利益为重，从团队的角度出发，按照小组讨论过的接口进行开发。除此之外，代码的清晰、可阅读性和注释也是很重要的，其他人也应该读懂自己那一部分的代码，让每个人对项目有一个整体的把握。

项目让我收获的不仅仅是知识还有对知识的实际应用，项目的过程虽然困难，但是最后的app成果就是我们最大的回报。希望以后有更多类似的机会锻炼自己。