**个人项目体会**

在本次项目当中，我主要负责小游戏的制作以及部分场景交互的设计工作。在此次项目正式开展之前，对于游戏设计与制作方面的经验，其实是尚有欠缺的。本着兴趣以及拓展自身技术栈的前提出发，开始对养成类的设计思想以及对应开发工具的使用进行深入了解。

在策划组设计游戏宏观内容时，程序组并行进行unity的学习，在视频课程以及相关书籍的加持下对其有了进一步的了解，并且通过写一些练手的demo加深熟练度。随着项目的推进，做好前期工作之后，便开始正式版本的开发工作。正式开发阶段便遇到了一些本来没必要的问题，我们的游戏整体设计交由策划组来进行设计，但是在最终汇总时，便发现其中大部分内容还只是停留在想法阶段，并不是真正能够落地的设计方案。

由于养成类游戏必不可少的对话元素，我们需要一个相当完备的剧本系统来进行各个场景中人物的交互，同时将每一个场景的对话进行划分，便于策划组分配任务，但这同时导致了另外一个问题：每个场景的对话格式并不完全统一，整体风格有相当大的出入，最终在统一格式后问题才得以解决。

游戏开发的过程整体较为顺利，但其中还是存在一些微不足道的问题。我们程序组最初的想法是尽量降低每个人之间工作的耦合度，这样的话最后合并的时候也较为容易。这样的前提无疑是很不错的，但在实际开发当中，其中一部分的业务逻辑撰写，需要另一部分业务代码或者场景交互中的数据，这就使得耦合度提高，特别体现在后期合并代码的时候，很容易出现bug，而这些bug并不是某个人的逻辑错误导致，而是在合并代码时才会出现，造成了很多不必要的麻烦。

在此次项目当中，虽然途中遇到了大大小小的问题，但最终还是跨越各种艰难险阻，成功完成了立项时的所有设想。而在我看来，这些问题都是会在以后做项目甚至工作当中都会出现，也算是开发经验的积累，另外，通过项目开发，也在拓展了自身技术栈的同时又对着手项目的熟练度得到了很大的提升，受益匪浅！