

“软件工程”个人总结

马鸿鹏 2014012459 生 43

经过一学期的软件工程学习，我的感受是这门课是一门与实践紧密结合的课程。在整门课的学习中，不仅学习到了软件开发过程，其中需要注意的事项，例如文档的编写，测试、重构和设计模式等等，更是亲身体验了一次软件开发过程。我们 Tsingtopia 小组开发了 RPG 游戏 Tsingtopia，实现了一个 3D 游戏的一些基本功能，算是一次成功的小项目开发，此外，整个软件项目的开发过程中锻炼了我的团队协作意识，还收获了宝贵的友情，这些知识与经验都将对我未来的学习与工作提供重要的帮助。

关于软件开发感触最深的是设计模式，这也是这门课我学到最重要的部分。好的设计模式可以极大的减轻软件开发的难度和减少重复劳动，而面对不同的场景采取合适的设计模式又是软件设计中的灵魂，这门课让我意识到设计模式的重要性，虽然软工课程暂时告一段落，但是软件工程的学习才刚刚开始，感谢老师和助教一学期的辛勤付出，让我对软件工程有了更深的理解。