

“软件工程”个人总结

徐栩海 2014010902 工 42

实在没想到这门课可以给我带来那么多的收获，从课堂翻转到自己实战软件开发，自己与队友们一起从头到尾，完成了 Tsingtopia 的第一版本的开发。

在这个过程中，我们迷茫过，也退缩过，但最终我们给我们自己定了一个非常困难的题目——3D RPG 游戏。这个项目带来的工作量，（我们尽管有心理准备）还是远远超出了我们的预期。

从代码架构，到整体设计，到模型建立，再到代码撰写，我们一步一步走下来，碰到困难，坚持住不放弃，咬牙坚持了下来。熬夜是少不了的，但是我们把工作量均摊到每一周，到最后其实“看起来”，还算轻松。

在这一过程中，我学习到了如何利用 Unity 进行开发，学习到了软件工程的整体流程，“自顶向下，逐步求精”，各种需求分析，架构设计，软件测试，等等一系列流程中，每一步都有新的知识可以学习。与队友们互相监督，互相学习；与别的组的同学们互相交流，取长补短。每一节课，每一周，我们都尝试着把我们的整体架构做的再好一点，整体拓展性再强一点，争取每周都有新的东西出现在项目中。（当然绝不仅仅是新的代码）

总体来说，我认为翻转的课堂确实可以极大程度上的加大知识获取的速度，也有利于同学们安排时间。这门课程的意义，在软件开发的过程当中，也已经体现的淋漓尽致。我认为是我所经历过的一门不可多得的好课！

此外，我对课程的呈现方式也有一定自己的看法：

- MOOC 与课上的结合可以再紧密一些。主以“主动”，辅以“被动”的方式，促进同学们学习，可能会有更好的学习效果！
- 课程的评价方式可以增加对同学们上课发言质量的评分，这样也许可以更加促进同学们的上课积极性。

最后，感谢董老师、吕老师、各位助教的辛勤付出！感谢三位队友马鸿鹏，李凯文，卢翔自始至终的坚守！我们最终做到了！