**个人总结**

谭志鹏 2011011258

回顾这学期软件工程的QQTang项目，一步步走来虽然困难重重，不过每克服一个问题，就会收获一次喜悦。最终看到大家通力合作的QQTang游戏终于运行起来了后，每个人都感到很欣慰。

在这次的项目中我负责的是Android前端的工作。一开始选择前端的工作是觉得前端的工作最直接，所见即所得，工作比较有成就感。不过深入进来才发现前端的工作有些时候相当的繁琐，所以一开始的阶段都是处在学习阶段，通过网络查阅了一些资料，同时去图书馆借阅了Android游戏制作的一些教程。通过学习了一些简单的例子之后对于如何开发QQTang项目有了一定的计划。于是我初步写了一个Android客户端的前端框架，框架的设计竟可能将界面间的耦合度降低，同时使得扩展相对容易。后来我和黄鑫同学一起分工的过程中便能够相对独立的工作，只用在界面跳转部分实现约定即可。

前端工作中我主要负责游戏界面的制作，同时由于MVC设计模式的应用，我只需要考虑如何显示和用户交互，而不需要考虑游戏逻辑。因此工作的一部分在编程设计上，另一部分在游戏图片的制作上。编程设计上，由于游戏中各种现实模式比较相近，可以看成是一个个方块的叠加。因此游戏中人物类，道具类，炸弹类，地图类都能用同一个模式来写，这样使得游戏中要增加一项显示也很方便。之余图片的制作上，基本是从网络上找一些比较清晰的图片，、然后应用PS一类的工具进行图片处理。例如需要实现人物的动画效果，则将截出来图片应用PS进行拉升变形。图片处理的工作相对比较繁琐。

前端工作中的另一个难点便是同后端controller的通信上。实验工程中有几次都是由于双方约定的接口没有描述足够清楚，使得两边在接口实现上有出入，这给程序的集成带来了比较高的成本。这也是开发过程中的经验收获。

总之，通过这次软工的项目开发，对于安卓游戏前端的开发有了比较多的了解。虽然最后开发出来的界面还相当不成熟，还有很多设计需要改进，不过自己还是相对比较满意了。