第一周进度：

写了程序的基本框架，实现了本地人人对战。音效、特效未添加。联机对战、人机对战未实现。游戏设置如音量、记牌器未添加。

新增代码：750行

累计代码：750行

本周学习耗时：20小时

重要成长：通过够造游戏框架，实现本地对战功能，熟悉了Pygame的使用：如图片操作，声音操作，跳转，游戏逻辑的实现，程序页面的刷新等等

遇到的困难：

1. 描述：原型设计没有想要的素材。解决过程：网络寻找素材+自己PS。有何收获：熟悉了PS的使用，素材的收集方法。
2. 描述：不熟悉原型设计，感到手足无措。解决过程：学习一些网络上的原型设计，先模仿后创作。有何收获：学会了原型设计，体会到原型设计在沟通、规划、写代码中的意义。
3. 描述：不懂得如何使用pygame进行图形的导入和调整。解决过程：找到了pygame教程博客，跟着教程实现了一个简单的打飞机小游戏，从中学习到了pygame基本用法。有何收获：学习一个东西，光看理论是不够的，动手实践很重要。特别是做一个类似的程序。

代码模块异常：

1. 描述：在本地对战基本完成的时候，测试发现牌的抽取存在问题。解决过程：DEBUG了30min终于发现遍历的range(a,b)函数没有注意是[a,b-1]的区间，并且在写代码的过程中频繁使用复制粘贴把前面的代码复制到后面使用，但是没有注意到前后不同的地方，因此产生BUG。遂仔细修改。有何收获：粘贴的每一行代码，即使是同一个程序，也都要仔细分辨情景，不能把其他情景下的代码复制过来。

心得：

Get your hands dirty