

项目体会

这次的软件工程大项目实在是让我获益匪浅。

首先是技术方面的。从我们组决定制作游戏开始，我就知道这次项目的艰巨。我们参考了 GITHUB 上贪吃蛇的框架，但是这个框架是使用 python 语言编写的，同时还用到了 cocos2d 游戏库。更麻烦的是，网上针对 cocos2d 库的教程也是凤毛麟角，对这两者都不熟悉的我们只能凭着一点一滴的摸索、钻研。每一个函数的功能，每一个类的作用，以及 cocos2d 游戏运行的基本流程。在钻研的过程中，我既学习到了别人编写游戏的思路，又锻炼了自己的编程技巧，还掌握了一门新的语言。

其次是对于软件工程这门课新的认识。原本以为，软件工程只是单纯的编程，制作软件而已，但通过这一次团队合作，我逐渐明白了它的意义所在。小组的每个成员在这次项目中都扮演了重要的角色，从一开始的讨论方向，到后面的需求分析，功能设计，项目发布展示，每个环节紧紧相扣，都是不可或缺的部分，而并非只有编程。我也明白了软件开发只是最底层的技术工作，我们需要这种技术，但我们更需要正确的方法去利用好我们的技术。

最后是团队合作方面的。我们曾经对要做的方向拿捏不定，对于 python 的代码也迟迟没有进展，有很多次想过要换别的课题做，但最终我们还是坚持了下来。这种经历让我了解到团队合作的重要性，当我们有一个人打退堂鼓时，就会不可避免的影响到其他人，只有当我们所有人都齐心协力时，我们才可能取得成果。