软件工程导论项目总结

其实原先我预置课表上的课并不是杨老师的，我们班的另外几个人到底是哪里想不开要报杨老师的课我也不知道。我的话，只是有几个学长学姐真诚地跟我说，杨枨虽然爱怼人，但教的确实有干货，跟大部分老师比起来肯定好多了。

而我确实是希望能学到点东西的，以前天真年少的时候很爱玩一个游戏叫《Minecraft》，我当时就尝试自己制作一款mod，但没想到难度远远超出我的预想，最痛苦的一个星期，我每天都会把之前写的大部分代码重新整理一遍，因为最开始考虑得不全，代码结构有很大问题，再加上当时没有写注释的习惯，我甚至经常忘记自己前一天写的东西是在干什么。

量变产生质变，一个工程的代码量要远多于我们平时写的那些小程序，我们不能再用原先那种随意的方式去工作，从最开始想法的形成，计划，到后来自顶向下，由粗到细的设计，然后实现时的代码规范，注释规范，以及详实的文档，不得不说……这玩意好麻烦啊，不过确实是让项目进行的更顺利了，至少没有像我上次那样反复重写过去的代码。

还有一个非常重要的点是团队合作，在大一的时候有些课也有所谓的“大作业”，但基本上都是可以一个人完成的，所以那时候我虽然加了小组，但几乎不跟小组成员有什么互动，如果我要做，那我就一个人全做了，如果我不做，那就一点事情都不干，最后那些“大作业”还是能完成。可这次不一样了，我必须承认这次的项目工作量比我预想的大很多，显然不是一个人、在一个学期内、在还有其他课的情况下，所能完成的。所幸的是这次我的小组成员都是大佬，真的太牛逼了，我比较惊讶的是，我们组没有出现任何的内部矛盾，甚至连沟通障碍都没有，总之最后项目完成地很快也很顺利，就我个人感觉我们的完成度还是比较高的。所以还是要感谢我的组员，特别的配合，而且在某些时候比我还要积极。