**学员个人实训总结**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **学 员 姓 名** | 吴语林 | **填写日期** | 2024.07.04 |
| **实训项目名称** | JungleMan | **项目经理** | 陈俊西 |
| **项目起止时间** | 2024.6.1-2024.7.3 | **项目地点** | 实训中心 |
| **项目完成情况以及个人的任务描述** | JungleMan项目基本完成，本人负责JUNGLEMAN中基础与全局设置、面板设计,包括查找需用的人物、环境等素材。设置人物及基本组件、创建并配置新输入系统。完成摄像机设置，实现摄像机跟随人物与攻击抖动。实现场景管理与切换逻辑。以及制作游戏结束面板和暂停面板。以上项目均已完成 | | |
| **个人在实训中的经验和收获（学习能力/团队协作/沟通能力）** | 分配用于的学习的时间较少，就直接开始工作，导致学习的不够透彻，再写代码的过程中出现了很多bug，又要专门抽时间检查和修复这些bug，十分消耗精力拖延进度。应当多抽时间用于学习，不能急于求成，应该学清楚透彻了在开始工作，就能避免很多失误，事半功倍。 | | |
| **针对实训中个人存在的问题如何在后面的学习中进行提高** | 自己使用C#十分不熟练，导致写代码的时候出现了很多bug。又需要花费很多时间进行搜寻，修改，十分消耗时间。需要加强对C#的学习，诸如C#中的语法糖以及对Unity中各种内置函数与组件，变量的使用。提高自身熟练度，提升自身能力，在以后的使用中更加熟练。 | | |