**学员个人实训总结**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **学 员 姓 名** | 王国傲 | **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UI设计、物体运动等。包括确认Unity引擎设置；实现人物移动、翻转、跳跃；实现敌人（野猪）的移动逻辑和动画；对状态栏显示进行设计、设计血量更新逻辑；实现场景淡入淡出效果；设计存档点及画面效果。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）** | 由于我的编程能力较弱，所以从一开始就要去学习相关的语法和算法，但是又急于求成，学的内容很零散、杂乱，导致接二连三地出问题。所以在学习新东西，特别是编程相关的内容时，以后需要进行系统的学习，而不是想到什么就去学什么，需要把那一方面的知识统一理解，加以融会贯通。在这次专业实训，我更加意识到团队协作和沟通的重要性。就算是简单游戏制作，其工作量也很难让一个人能在短期内完成的，团队协作就能极大地提高效率。  同时，在与他人合作时，如果不加以沟通，难免会有合作的项目出现问题，所以，交流保证合作项目顺利进行。 | | |
| **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** | 对unity的用法不太熟练，以后想要利用unity做游戏的话，还需进一步学习。  编写c#代码时，大多都是东拼西凑，以后还得进行系统学习，同时不断加以实践，提升自己写代码的能力。知识储备不足，许多专业知识、专有名词未曾知晓，需要拓展。对一些辅助工具的使用还需进一步熟练。 | | |