敏捷开发是游戏开发中的常见方法，如果让你参加一个敏捷团队，你觉得你最欠缺的能力是什么，该怎么弥补？

我最欠缺的是实战经验。讲敏捷开发的课很多，例如软件工程导论、软件开发环境与工具、软件过程与管理等等，但是，这些课都有一个共同的地方——理论，从了解敏捷至今，从未在实践中接触过敏捷开发，相对于敏捷开发，瀑布模型更适合于大学生，无论是什么比赛、课程项目、实验项目，都是需求确定的，很少有个改动，这就不能够使用敏捷，敏捷也就始终是一个概念。会用瀑布模型的都还算好，有太多的人都是需求与开发并进，在需求不明确的情况下，做项目，然后边做边改，边确定需求。

弥补：多尝试应用敏捷开发。为了亲身体验敏捷过程开发，关于这次大三的实训，我选择了采用敏捷开发的企业，去实训，来亲身感受以下敏捷开发过程。