华中科技大学软件学院专业实训（一）学生项目总结

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | **徐雨枫** | **学号** | **U202112036** | **专业班级** | **软件2101** |
| **项目名称** | **MicroHealer(小型FPS游戏)** | | | **实训周期** | 2022年6月21日至7月5日 |
| 项目完成情况以及个人的任务描述 | 完成了一个比较基本，完整的小型FPS游戏。游戏有基本的开始UI，FPS玩法实现（射击，移动，切换武器），游戏怪物AI设计，难度设计和数值平衡，场景、音效素材使用，debug（碰撞检测、重力等），参数和武器获取升级。  个人承担了设计升级购物系统与基础武器系统并编写相应代码的任务。 | | | | |
| 个人在实训中的经验和收获（学习能力/团队协作/沟通能力） | 在实训中，第一，学习了基础的UNITY使用，包括一些实用的UNITY组件，获得了新的游戏设计经验；第二，学习了C#在UINTY中的基础运用，学习了编写一些UNITY项目中对象的逻辑。同时，明白了团队合作的重要性并锻炼了项目沟通能力。此外，更认识到了代码保存与管理的重要性，学会了利用GITHUB管理代码。 | | | | |
| 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 | 在实训中，发生了代码丢失了问题，使得我编写的百余行代码付之一炬，从这件事上我认识到了代码保存与管理的重要性。今后的实践中我会特别注意这方面的问题，使用代码管理工具管理代码。 | | | | |