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** | **沈星志** | **学号** | **U202113483** | **专业班级** | **软件2102** |
| **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），模型查找与使用，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。  个人承担了策划、UI、美术音乐资源、模型动画、基本的移动操作和unity的适用。 | | | | |
| 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，发生了版本兼容的问题，使我搭建的更精美的关卡模型和寻找的怪物模型无法在组员电脑上使用，而我的版本也无法使用组员完成的AI自动寻路功能，导致项目完成度很受影响。 | | | | |