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** | **陈锡晟** | **学号** | **U202111586** | **专业班级** | **软件2101** |
| **项目名称** | **FPS模拟经营** | | | **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 | FPS要素基本完整，模拟经营尚无时间精力制作。个人完成了场景设计，关卡要素设计及关卡切换关联。 | | | | |
| 个人在实训中的经验和收获（学习能力/团队协作/沟通能力） | 学会了c#的基础知识，如多态，虚函数，特性，委托等知识。以及unity 的相关操作，如场景切换，unity内置的各种插件，脚本设计等。 | | | | |
| 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 | FPS,3D游戏制作困难，代码问题多。  需要多学习多练习 | | | | |