# 第九组项目关闭总结

在这次项目中,我们尝试了游戏策划,fps游戏模式的探索,解决了一系列问题,比如

1.基本玩法实现（射击，移动，切换武器）

2.游戏AI设计（基本的移动操作）

3.难度设计和数值平衡

4.场景、音效素材使用

5.debug（碰撞检测、重力等

…….

在解决问题的过程中,遇到了很多令人头疼的问题,但随着一个个地将它们解决,我们也学到了不少实践内容,算是将学习内容放入到实践之中,我们四个人都觉得受益匪浅,十分期待下一次实训,