已经不是第一次以团队合作的形式进行项目开发了，这次是用Unity3D平台开发一个第一人称射击游戏，让我在不断学习的过程中不仅逐渐掌握了代码编写的规范要义，而且也领略了团队合作的重要作用。

在项目短短几天的迭代周期带来的紧张压力下， 我们在几个小时之内便确定了项目主题，之后便立刻马不停蹄的进入到软件的构思、开发、调试这一整套周期循环中来。

软件开发初期，虽然我们已经确定了项目的主干线，但是对之后的细枝末节却莫衷一是。基于第一人称视角的闯关模式，有人说做密室逃脱类型，有人说做多人对战型，有人说做僵尸围城型，还有的人希望将数据库加入迭代范围。无疑，这是由于每个人各有特长，能力的不同造成了目标的多元化。最终，经过了长达两个小时的协商，为了能将每个成员的优缺点进行充分的扬长避短，我们选择了密室逃脱类型+僵尸生存模式选关的设计模式，并且在游戏的前中后各加入了一些炫酷的特效和CG。

接下来便是轰轰烈烈的开发过程。一行行代码在指尖和键盘的轻声细语中飞跃电脑屏幕，项目的摩天大楼在坚实的地基中拔地而起，直冲青云。

然而，Bug和未能备份带来的不便贯穿始终，给我们带来了不小的困扰。急于求成，代码的不规范，未养成随时Commit+Push的习惯都有可能为我们之后的软件测试过程埋下严重的隐患，软件危机并非危言耸听，功败垂成也许只在回首之间。

对成功的向往，让每个人都奋力向前，只争朝夕，毕竟，办法总比困难多，经过大家的共同努力，一个个问题迎刃而解，一团团Bug灰飞烟灭。经过几个无眠的夜晚，我们看到了胜利的曙光。

项目具有一次性，独特性，目标的确定性，组织的临时性和开放性,因此，这更加考验项目团队的组织能力和合作能力。我们的队伍会珍惜这次项目开发的经历，吸取教训，在以后的软件开发实战的道路上中走得更远。