大作业总结

暑假大作业终于做完了，坎坎坷坷十几天，最后看自己的处女作出炉，有说不出的成就感。

这次c++大作业是一个小游戏，是借用sdl开发库做的，一开始我处于边学边做的状态，完全是摸石头过河，开始敲了近十天的代码，然后发现我做的部分核心功能虽然功能是实现了，但不同板块完全没办法合并，因此我将前面的代码全删了。虽然觉得好可惜，但正是因为有我果断的删除，我的大作业才能完成得比预期快，如果我一开始就纠结于如何如何将那些代码应用，可能到现在都没解决。重新开始后由于有之前的一点小经验，敲代码基本就没出现大的障碍，路很顺，甚至连编译的问题都很少。

通过这次作业，我懂得了很多，原来在书本上学到的都是做控制台应用程序，当看到上届的大作业展示时都充满羡慕，不过通过自己的学习我发现这些都并不难，关键是要有心。我懂得了如何建立一个窗口，懂得了如何实现简单的动画，懂得了如何在各种界面间转换，粗略学习到了多线程，最重要的是我习得了一种编程的思想，一种面向对象的编程思想，功能的封装不只让我的代码美观，更是大大方便了我的使用，一旦做好了类，我使用时就不再不需要考虑类内的工作，没有了单调的底层工作，我编程语法出错的几率降低，而且敲起代码也显得很惬意。与此同时，这些类我也有可能在下次做其他游戏时用上。

大作业七月份就基本做完了，不过后来又有了n次修改。可能是因为这是我自己的劳动成果吧，再加上我本身对游戏的热爱，我没事的时候就会玩我自己做的大作业，刷分刷得不亦乐乎，玩着玩着就会发现一些问题，然后修改：一开始玩我觉得一盘游戏下来，分数绝大多数取决于运气，于是乎，我改善了出现特殊球的概率，每局特殊球的出现我控制在三次左右，当然也有一些时候会出现五六个，不过我觉得刷分游戏存在适当运气因素才能更吸引人；后来还有听取师兄建议将游戏改成宽屏，玩起来的确舒服得多，压迫感少了；最后做了一个最有意义的改动，就是连击，连击越高得分越高，增加了技术含量和可玩性，顺便也体现了冰冻球的价值。

总的来说，这个大作业我还是挺满意的，至少我玩得挺起劲的。虽然给一些同学看过之后，在游戏设计方面不好的评论比好的多，但是正是因为这样，我对自己的设计才有了反思，我发现做游戏不难，做好游戏才难，我会继续努力的。

这整个大一在编程方面的收获比预期的少得多，特别是大一下，基本在颓废中度过，但是，人要活在当下并向前看，这次大作业让我更确信了我对编程的兴趣，因此我会在接下的日子更加努力，多参加些比赛，和志同道合的人一起组团，朝共同的梦想奋斗。