#### 心得体会

写这样一个游戏的动机，实际上是我个人喜好。我本来很喜欢Minecraft这款高自由度的游戏，这次有机会亲手实现一个方向上类似的小游戏，我觉得很高兴。尽管自己为此花费很多时间，但这是实现自己的梦想，我并不觉得做了无用功。截止到写下这篇文章，已经到了2014年，而游戏仍然有很多缺点，并不是很完美，我仍然在继续对其进行改良，以及添加新的系统等。所以，目前完成的部分其实类似一个demo，会给人感觉游戏性不强，没什么吸引力和实际意义。此外，我本来希望通过借助API图形界面，来展现游戏的丰富内容，但目前对其所知甚少，故只是在控制台程序里，用符号实现了图形界面，极其简陋低效。我希望自己之后能将这个程序重写为图形界面应用程序。

我将这次大作业程序的完成，看作是我对自身掌握的知识的理解和运用的挑战，也是我学习各种程序设计的技巧的机会。在独自完成这个程序之前，我曾在写一些小游戏和小程序时，用到了这里边的部分技术，比如说多线程、从键盘直接读取按键、获取和移动光标位置等。这些对我写这个大作业，都起到重要的作用。这次相当于我对之前零散知识的综合运用。

除此之外，编程过程中的不断出现的小BUG，大BUG对我是个挑战。我写这个大作业的大部分时间是用来从原来代码中，依照报错提示和调试的提示，寻找错误源头并尝试改正。这种反复尝试的过程很费时间，但我觉得是值得的，因为这是程序员提升自己水平的必修课。在这一过程中，我对各种编程习惯也有了更深刻掌握，尝试用更规整的命名方法和代码格式，添加适当注释，让程序更易懂。

整个过程中，我感到自己提升了很多，获得了写较大程序的一些思路。当然我对面向对象思想还并未了解深入，程序不具备很强的示范作用，仅供参考。

2014.1

QQ：287859992

Email：deathkon@126.com