# 计算机导论

初识篇：

刚开始听计算机导论与程序设计这门课程时，觉得很高大上并天真的以为自己马上能够编出自己想要的游戏，满心欢喜，但当我自己真正拿到书本的时候，翻看了一下程序编出后的代码现实情况，仅仅是一些文字和数字，并不是3D动画效果的，有些失落。

接触篇

不同于刚开始主观上的失落，老师上课时生动的编程展示让我对编程产生了新的看法，即一个为人们干活的机器，它并不是古老死板的，而是能通过我们自己的思维灵活变动的，每个人的编写程序都相同，但编出程序的好与坏完全取决于个人。渐渐的，我体会到了算法的魅力。我们在编写程序的过程即将我们人们可以识别的语言转化为机器能够识别的语言，算法就是其中的桥梁。算法是将实际问题时转化为数学语言然后进行计算得出结果。编写程序的过程也是思考的过程，我们需要思考编写什么样的算法才能将这实际问题解决，将繁琐重复的问题通通用一个程序搞定，当然，难就难在思考出这个算法，通过几次上机我深切的体会到了程序员的辛苦和实用期之短，我编写上机的问题有时都让我头皮发麻，何曾想过那些拿着高薪努力奋斗的程序员每天面对这长长的代码是如何绞尽脑汁的将其完成，我现在是很佩服。

方法篇

通过几次上机，我深深的发现了算法的重要性。刚开始编写程序的时候我就是无脑直接上去就是include<stdio.h>,int main(),然后边思考算法边手打程序，编的时候感觉逻辑关系啥的都可以，但是最后运行程序的时候，漏洞百出，于是我只好不停的修改修改，最后逻辑关系完全乱套了，最后只能删掉重做。好多次之后我思考了一下解决方法，如下：我先将实际问题给转换为数学问题用纸和笔来写。1.在纸上将程序的逻辑关系先后顺序列出，然后通过数学运算来获得相应的函数，进而将其转变为c语言后输入Dev软件中，之后将一些值逐步带入检验能否的到想要的结果，2.将一个长的函数过程分段化，在每一个分段函数的开头输入数字然后在纸上进行计算看是否能够得到想要呈现的效果，如果不行则将这一小段继续改进，以防止直接影响最后的结果，这样子做的好处是一旦结果出了错误，可以以最快的速度定位到出错误的那一段函数上，进而能发现究竟是打字时的粗心大意，还是函数的符号编写出了问题，或是忘记加了地址符&&，==等一些看似无关紧要，但是电脑识别即全错的。我目前有这两个法宝基本能满足现在的编写需要，还有些小问题（即得到80分）我还没搞懂如果搞定。

还是要继续努力。

展望篇

既然我考上了西电这所名校，我觉得未来极其可期，所以借此平台我希望能在将来（多久都行）搞出点名堂来。，刚来一两个月实在是没收心，差不多时间都拿来玩了，但是随着时间推进自己也逐渐适应了大学生活，并且发现自己学习进步的时间还是很充足的，每一天都应该被自己安排得满满当当，而不应该被短视频和游戏支配，当然适当的娱乐休闲是OK的。今后希望自己能找到一条专属于自己的道路，即使曲折困难也要坚持下去，爵得了硬骨头的人还会怕那不堪一击的鸡蛋吗。对于计导这门课程我希望能编写出一个属于我自己的游戏或者程序，独一无二闪耀这我学习的光芒。

最后：

祝愿段老师身体健康，工作顺利！！

2020年11月5日星期四