大学至今开发最复杂的软件，是大三上的数据结构课设，欢乐二大一。

整个开发过程为分析需求，设计流程图，写代码，查除bug，再分析需求，再加代码，再查bug，然后不断分析需求（每次都能读出新的要求），不断加代码，不断查bug。当dos版本的游戏完成后，接下来就是学习如何实现图形界面，网上找范例，天天读代码，查代码，试代码（检验新学的代码功能）。最后设计图形界面样式，把类一个个套入，完成最终课设。

从开学第4周开始动手，到12周完成dos，再到14周了解了win32 api，最终在16周做好图形界面（最后一天写完报告）。

因为我全程没有去向别人请教，所以感觉浪费了很多时间（基本一整学期都搭进去了）。不过周围很多人都是抄袭的，相比之下，我很有成就感。