大三上的课设：斗地主游戏（欢乐二打一）

整个开发过程可以大致分为3个阶段（共16周）

第一阶段：理解问题需求，系统的功能。选择恰当的逻辑结构，物理结构和算法。在这个过程中，主要是搜集资料，询问老师和同学讨论，主要目的是把问题需求力求理解的比较透彻，避免在真正实现代码的过程中因为需求理解问题而导致中途放弃，重新再来。同时，在比较各种资料模板后，根据自身实际情况选择自己实现的逻辑思路，画出代码实现的总体框架和流程图，以及每个大流程下比如洗牌，分牌下的主要实现函数，写出伪代码给老师检查。（3周）

第二阶段：基本实现模拟版本。根据第一阶段下的实现思路，敲出模拟版本，实现需求的基本功能，比如出牌，分牌和抢地主。这个过程，会出现许多问题，有的预想不能完全实现，有的写着写着代码，方向就跑偏了，和预想大相径庭。不太明白的地方，在老师定期检查的时候，我会及时和老师沟通，根据老师总的需求及时调整个人理解和实际操作。（7周）

第三阶段：实现图形版本和拓展功能的添加。这个阶段基本功能已经实现了，根据基本思路改编为图形版本，和一些拓展功能比如叫分，智能出牌的实现。形成最终版本。（6周）