我的数据结构课设题目是开发一款 “欢乐二打一”扑克游戏。首先我根据题目需求总结出了程序需要实现的所有功能，估计了可能会使用到的算法和数据结构。在和老师讨论了初步设计方案之后，我开始将整个程序划分成几个模块，并针对每个模块设计出合理的类及其包含的方法。在具体实现每个模块前，我在开发文档中画出了对应的流程图，并按照构思写出了伪代码，在此基础上通过添加细节来完成整个程序。但当开发进行到中期时，通过和老师的讨论，我发现程序核心模块的实现与需求有一定偏差，不完全符合老师的要求。于是之后我和题目相同的其他同学一起讨论了核心模块的实现方案，最后设计出一种折中的方案解决了问题。开发完成之后，我对程序进行了简单的测试，确认没有明显问题后提交给了老师。这次程序开发的过程我认为可以分成需求分析、功能设计、编码实现和软件测试几个阶段，在编码过程中还要定期与需求方讨论开发过程和进度，确保开发方向的准确性。