通过这次学习，我学习了Unity的一些基本方法，并学会了简单的使物体移动，生成等功能。但这次工程实训给我留下印象最深的事还是DeBug的过程，由于我的代码没有经过模块化设计，大多数脚本之间都互相调用，很多情况下在融合版本的时候无法修改完全导致Bug的生成，再次返工浪费过多时间，拖慢了小组的进度。我也认识到了增加新的功能时很容易出现逻辑性Bug，因此在增加新功能的时候要格外注意，不过最好还是在第一次设计的时候就把功能设计好，防止后期加工时出现严重Bug.

总之，在这次学习的过程中我获益匪浅，又学会了写很多的新脚本,我非常高兴能有这次学习并分享新知识的机会。