这算的上是我参与的第一个多人合作的游戏开发项目了，虽然不是主力开发，但是也参与了整个游戏开发的流程，让我能了解到一个游戏从立项，设计，到开发，到测试到验收的一个基本过程，这算是一个比较重大的收获了。

另一个就是，虽然我不是主力开发，但是也参与了部分的开发工作，例如leapmotion的部分功能和小地图的部分功能，也让自己能联系一下python的使用，同时开发这些部分的功能是需要看许多文档，也算是锻炼自己看文档的能力吧，

文档上面，我基本上是参与了所有文档的编写，部分文档还是我设计的格式以及规范，同时文档的审核和修改以及完善也是我完成的，这让自己对文档的理解和编写能力都有一定的提示

测试方面，测试是由我个人完成的，但是主要是测试用例的设计和测试的执行，基本没有代码的审查，为什么说基本呢，因为有些bug在测试过程中是会直接给出出错点的，所以我可以通过错误提示定位bug所在的代码位置，从而让开发组的同学去解决。测试用例的设计过程中我走了一些弯路，网上没有找到比较好的测试报告模版，也没有比较规范的测试过程，所以自行摸索，设计测试报告的模版以及测试用例的编写

总的来说，这次实训收货颇丰，锻炼了编程能力和文档能力，同时自己也额外看了一些书籍，可以说本次实训还是很不错的。