个人总结——林旭南

实训于今天下午答辩完正式结束，回顾一个月的实训时间，还是有很多收获的。

在本次实训中我担任的角色是项目经理，负责的工作主要有项目的安排，文档的编写和管理，还参与了策划和动画制作与部分测试工作。

一个月的实训时间，与同学一起做出一款我们自己想要实现的游戏，最终做出来的效果也是相对比较满意的，还是有一种成就感。

遇到的难题最开始是游戏策划部分，因为这个游戏的主要亮点在于怪物和场景的多样性，所以在考虑这个因素如何做好的情况下，在这个部分做了很多工作。最终我和策划一起讨论设计出了十二个怪物2个BOSS的技能及特效等。关于美工方面的工作主要难点在于大家都是第一次接触Maya的制作。我们采取的方式是在网上找相关的教学视频自主学习，掌握Maya技术。另外一方面关于制作模型，我们是通过参考与我们游戏类型相同的游戏模型，从中找到灵感然后加以制作。关于代码方面，最主要的困难是由于不熟悉panda3d引擎，所以一开始的游戏架构就有问题，后来通过不断的修改最终得到一个比较优的架构，从而开发效率大大提高。

这次项目实训，让我对项目经理这个职位有更深一层的理解，不仅仅是看起来轻轻松松的安排任务，在人员调度，工作分配，突发情况处理，考勤，开会，周报，还有最重要的进度控制这几个方面都要做好就不是一件容易的事情了。首先得站在项目的高度总体把握，不要在细节的方面花费自己太多时间，只有自己把握好整个方向，才能带领项目团队走向正确的方向而不至于在一些小的方面因小失大。