在这次实训中，我承担的角色是编码人员，主要负责对游戏的子弹系统以及怪物进行编码，同时也听取测试人员的建议不断完善相关机制，找出并修复各种系统漏洞。这是我第一次开发游戏，很多知识都是边摸索边使用，在脑海里构思的机制变成现实，给我十分愉悦的感觉。同时，由于自己的不成熟，也使系统产生了大量的BUG，给队友们造成了麻烦，但是这些麻烦在我们的共同努力下都可以一一克服。在这个实训过程中，我们齐心协力，坚守岗位，提前体验了工作的感觉，为我积累了工作的经验，在和实力强劲的队友合作的时候，我从他们身上学到了许多，大大提高了自己的开发水平，使我获得了巨大的成就感，希望自己能保持积极的心态与认真的工作态度，在将来的工作中也像这次一样全力以赴。