# 数字媒体实训个人总结-陈红宇

我是数字媒体实训第四小组的陈红宇，来自软件4班，我们小组此次实训做的是一个Rougue-like游戏。我在此次实训中分配到游戏架构设计及编码的工作，从中学习到panda3d游戏引擎的使用方法、python脚本语言，积累了游戏开发的经验，对游戏架构有了一定的了解，也积累了团队开发的经验，学会如何使用svn进行版本控制和分布式开发。

在项目中，我作为编码组开发人员，参与了概要设计文档、详细设计文档的编写，个人写了hero、item、buffstate模块，并参与ui模块、小地图模块、存档模块的完善。在一开始我们小组所有人都缺乏游戏开发的经验，不知道整个游戏的架构要如何设计，为此，我在github上找了一份基于panda3d开发的简单街机游戏源码，并参考这份游戏进行设计。在游戏基本架构成型后，我负责的每一个子模块都根据基本架构集成到游戏中，在开发中，对游戏引擎不了解的功能，都要查询官网的手册或者询问其他小组的成员，一一解决。对游戏中存在的bug或技术难点, 在与队友积极讨论后，也都得到了解决。我感觉自己在项目开发中算是做了一定贡献，达到技术人员的职责。

在本次实训中，我体验到一个项目的完整开发流程，不管是前期为期两周的学习及需求确定、架构设计，还是后期的编码工作。在这个过程中，我们项目组群策群力、共同奋斗，最终实现了一个相对完善的游戏，从中我体验到团队合作的乐趣与威力。在设计系统及解决bug的过程中，我的开发技术得到了提高，与队友们的讨论让我乐在其中，系统的逐步完善让我收获巨大的成就感。这一个实训让我们将实际与理论结合，是很好的一次锻炼与展示自己的机会，也让我积累了未来工作的经验。