在这次的项目开发中，我是项目组长，同时也是项目经理，这让我压力很大。

项目开发中遇到了很多问题，技术上的问题，时间上的问题，团队管理上的问题。

技术上，因为这是第一次开发一个这么复杂的系统(游戏也算是一个系统了)，完全没有设计和编码经验，这能不断地查找资料，借鉴别人，非常的辛苦。不过付出总是有回报的，通过学习优秀开源引擎的代码，我更加深入地了解了面向对象的开发思想。在这次项目中我学习到的新知识有：

了解设计方法中的策略模式和单例模式

熟练了static\_cast, dynamic\_cast, const\_cast, reinterpret\_cast

了解了boost库中的一些常用工具的用法，如boostMatrix，share\_ptr

更加熟练了std库中一些数据结构的用法，如map，list，vector和queue

更加了解了纯虚函数在架构设计中的作用

恶补了线性代数知识，进行了大量的矩阵计算

了解了一般游戏的场景组织和开发过程

了解了网络编程的相关知识

时间上，由于自己还是个学生，在完成项目的过程中还要听课，还要应付考试，比较紧迫。但是我本着项目优先和实用主义的原则，先行把需要用到的知识点自学了。至于应付考试，一般都是通过在考试周突击来完成。也正因如此，我们项目的开发在考试周停了下来。

团队管理上，虽然不是第一次了，不过确实第一次管这么多人（7人）。不同人有不同的爱好，不同的侧重点，不同的问题。要协调好这么多人为同一个目标而努力真的是非常的麻烦。不过这个学期，通过管理这个项目，确实学到了很多与人相处方面的经验。

我从小就有一个自己做游戏的梦想，现在看来，这个梦想已经或多或少的实现了。通过这个项目学习到了很多知识，积累了很多经验。就算以后不从事游戏行业，这方面的经验也让我收益良多。