**项目总结**

本次项目中我负责的是整个项目的进度。相对于以往熟悉的编程和需求确立，这里更多的是整个项目的过程的权衡和折衷。

六个人的项目是可以做得相对比较大的，尤其是当前很多的独立游戏工作室也大多在这个数字。同时这个数字也并不大，毕竟任何一个有界面的程序，它涉及到的部分也不简简单单在编程上。所以在此之外，我负责了原型设计、交互设计、美术设计等一系列编写代码之前的前置工作。相对于之后的代码的工作，我的工作更多的都在最早的阶段上，一个是时间紧凑，另一个是这些并不是我熟悉的东西。尤其是美术设计等和以往的工作相去甚远的内容。不过也幸好组员给我预留了足够多的空间。项目从准备工作往编写代码的工作开始转移后，我的工作就变成了一个单纯的记录者。更多地负责了文档的整理和记录。

在整个组内沟通过程中，沟通软件的使用也成为了一个很有意思的话题。相较于用得更多的微信而言，反而是略显淘汰的QQ更适合这种需要长期留存文件的情况使用。由于组内分工明确且互相任务并没有模糊界限，我们的工作进展非常顺利。由于某些组员个人原因，我们的会议也采取过让部分难以到场的组员采用网络电话参与的方式，这也是一种比较好的方案。

很多时候细节的地方比整个看上去得难。我们采用的微信平台，在很多时候展现出了一个轻应用被“阉割”的特性。涉及到“文件系统”的时候，这个轻应用变得非常麻烦，这是编程开始后才发现的问题，我们不得不给权限人员再设计一个在PC上使用的、绕过微信小程序接口设计的一套文件上传下载更名的软件。

总之，这个学期非常感谢组员的互助，没有他们的话就不会有这个项目。也谢谢各位组员的包容，在我因为私事而不得不拖延进度的时候予以支持。

王婕