**1.项目介绍：**

军事仿真推演项目

担任项目技术主管

利用C++开发基于真实作战数据的仿真推演程序，分为纯数据推演和可视化推演两部分

为兵科院项目，目的是可以利用该程序，设计战场想定，对装备部署，战术，协同作战等方面进行模拟演习，以评判战略部署，作战指挥的优略性。

利用C++开发动态库，主要包括火力打击功能，机动功能，侦察功能等，开放接口，供U3D进行调用展示。

通视模块，寻路模块，打击优先级模块，弹种选择模块，毁伤计算模块，射击偏差模块，

城市作战兵棋推演平台

开发一款城市作战游戏，虽然叫兵棋，但是游戏类型是即时战略的，这个将策略战棋转变为即时战略的过程还是挺有意思的，要从中科院自动化研究所说起。

游戏主体功能大多是由军事仿真推演项目进行修改的

其中有人人对战，人机对战，机机对战，人机和机机对战的目的是评价参赛方开发的智能体的，参赛方主要是各大高校，然后需要联机对战，我这边的主要工作是利用python与系统建立通信，并根据通信协议，将基本的通信完成，为参赛方将基础的逻辑处理好，留好接口，以供参赛方直接调用。

同时我在自己写一个智能体，作为示例，展示效果，设定为智能体优劣的评判标准。

但是这个东西做的还是很low的，游戏规则极不完善，智能体可以处理的逻辑及其有限，即使如此，我自己还是从基础逻辑出发，对智能体进行设计，结构是出来了，随着规则的复杂化，可以很容易的添加功能

qt教学

公司承接了政府的人才培养补贴，进行人才培养，我去教Qt的基础知识

总共上三个月的课，前期学C++基础，CryEngine，最后进行Qt培训，为期10天，每天2小时的Qt课程，工作期间带了三批学生，教学环境很差，感觉没有教好，挺惭愧的。

**2.自我评价：**

（1）了解程序开发的基础逻辑和方法

（2）掌握关于UE的学习方法

（3）根据之前的经验，有能力边学边做项目，完成功能对自己还是有信心的，随后也会进一步的重构，完善代码质量，之前在振中的时候，需要做后端，公司都是java的后端，但是客户那边是希望用python，我有一些python基础，然后就开始利用django边学边做，爬取信息，数据清洗，分类存储，然后利用django做后端调用数据供前端展示，时间也紧代码写得乱七八糟的，功能实现，但我受不了乱七八糟的代码，重构几次吧，每次都有新的发现和提高

（4）对自己的要求高，对代码质量要求高

（5）可以看一下我的github，虽然是业余自己写的，因为工作大多都是保密性质的，是在内网开发，不过可以看一下我的编码风格和习惯

（6）我会去思考程序架构，尽量让代码结构清晰，方便维护，并达到较高效率

（7）也会去思考业务逻辑，我认为优秀的业务逻辑，并利用合理的开发工具，将事半功倍，反之糟糕的业务逻辑，其中功能相互矛盾冲突，再用上不合适的开发工具，那简直是噩梦，将面临一堆稀奇古怪的问题

（8）我是不反感学习新东西的，反而很愿意，尤其对UE很感兴趣