

2023年销售合同的英文缩写(通用5篇)

我们在一些事情上受到启发后，可以通过写心得体会的方式将其记录下来，它可以帮助我们了解自己的这段时间的学习、工作生活状态。记录心得体会对于我们的成长和发展具有重要的意义。接下来我就给大家介绍一下如何才能写好一篇心得体会吧，我们一起来看看吧。

软件的心得体会篇一

开始上课后，第一个接触的就是图形算量软件，要求我们把图纸上除钢筋外的所有信息都输入这个软件，就连一个构件的尺寸都不能出错，否则就会造成以后算价的错误。如一个单体工程，它的墙类型也许会有很多种，除了有内、外墙之分外，同是外墙，材质可能不同，尺寸也可能不一样；柱子就更加麻烦，若是矩形柱还好说，当柱子是异形柱的时候，我们需要加倍小心，对照图纸输入参数化信息。这就要求我们仔细读图，认真核查图纸信息；逐项输入构件信息，做到不漏不错。

在大二的时候我对读图掌握的不是很好，所以刚开始学习图形算量时有点困难，通过图形算量的学习，使我的读图能力有了很大的提高。同时，也强化了我的cad使用能力，因为，广联达有些画图的地方和cad是互通的。

在没学钢筋抽样软件之前，对它抱有很大的恐惧心理，因为我们在概预算的课程中没有学习抽筋，对它我们是完全陌生的，人在接触新事物时总是会害怕的，害怕学不好。因为害怕，也因为好奇，所以在学钢筋抽样时就更加用心。经过一段时间的学习后，才发现钢筋抽样其实也不是太难，只要能看懂配筋图，仔细输入配筋信息，钢筋的绘制就是一项简单的工作了。绘制钢筋最重要的就是要细心，不能漏筋，也不能错筋，不然会直接影响钢筋用量，导致最后的汇总计价的

不正确。

在图形算量和钢筋抽样结束之后，就要进行汇总计价了，汇总计算的结果就是预算的依据。计价软件是给工程量套定额出价钱用的，计价时只需要把以前做好的工程导入计价软件，然后对照市场价格表，它就会在很短的时间里得出每个分项工程的价钱。利用计价软件汇总计算不仅可以节约大量的人力，更可以省下很多的时间。在这个时间就是金钱的社会，尤其是在工期直接关系到工程款的建筑行业，节省了时间就等于赢在了起点上。

软件课在匆匆忙忙中结束了，不能说我们可以完全掌握广联达的使用，起码我们入了门，为以后的继续学习打下了基础。虽然造价软件不是只有广联达，但是，通过学习这一个，我们掌握了一种学习态度——细心、耐心，相信这对其他软件的学习也是有帮助的！

软件的心得体会篇二

这个暑假惠普派人到我们学校来开展软件测试培训。老师说机会难得所以我就参加了，说实话每天在教师从早晨坐到下午，中间只有一个半小时休息时间，这样还是相当累人的。我们第一天开始就觉得这个简直比平常上课还累啊。

不过 看到老师讲得如此认真，看到惠普如此强大，我看在座的学员都听得非常认真。所以向我这种上课从来不听讲的这回都听得认真得不得了，呵呵。

前两天确实还是有点累，讲的也是理论课，而且以前我们从来没有接触过测试这个行业，所以听得也嘿吃力。但是老师给我们讲了不少他们的工作经验和惠普这种世界五百强美国十强的企业文化，鄙人是深受教育啊。

后两天我们每个人带一个笔记本进行上机操作了。我们的第

一个任务就是安装软件，那个软件好大啊，整整2个g。我们考啊考啊考了好久才考完。软件叫qtp就是惠普的快速测试专业版。确实是一个强大的软件，呵呵大家用了就晓得了！

有了电脑自然好耍了，我们休息的时候就上网啊，我看猫和老鼠都看得差不多了。不过那个软件毕竟是大软件，操作还是比较复杂，而且全英文版，对我这种英语水平的人确实有点难以接受。不过呢，我还是在老师的敬业精神鼓励下学到了不少知识受益匪浅啊，单词也记到了不少！离六级又近了一步！！

四天的培训在今天就彻底的结束了，下午老师给我们开座谈会，问我们有什么问题，结果呢我们一点问题都没得。老师教得好啊呵呵！我们没得问题老师又只有给我们说他的光辉历史了撒。什么当年大学毕业了差点工作都没找到啊，什么当年英语学得最撇啊，还有找不到工作在网吧郁闷打游戏啊呵呵。

我记得老师说得最有感情的一句话就是“社会是黑暗的啊”。我们对这句话都是深信不疑！所以以后呢，要好好努力啊，不管社会有好黑暗你都能找到光明，生活就是如此，时间本就平凡。好好干好好干！

软件的心得体会篇三

通过为学期期的实训，我学习了很多关于很多的知识。在老师的正确指导下，顺利的完成了我的实训内容。在此，也有同学的帮助，在他们的帮助下我也受益匪浅。最终，能顺利完成实训的任务也高兴了。

在实训生活中，我了解开发项目的需求、设计、实现、确认以及维护等活动整个过程，让自己开始懂得一点软件工程的知识点。首先，了解需求分析的重要性，比如：需求分析就是分析软件用户的需求是什么。如果投入大量的人力，物力，

财力, 时间, 开发出的软件却没人要, 那所有的投入都是徒劳. 如果费了很大的精力, 开发一个软件, 最后却不满足用户的要求, 从而要重新开发过, 这种返工是让人痛心疾首的. (相信大家都有体会) 比如, 用户需要一个for linux的软件, 而你在软件开发前期忽略了软件的运行环境, 忘了向用户询问这个问题, 而想当然的认为是开发for windows的软件, 当你千辛万苦地开发完成向用户提交时才发现出了问题, 那时候你是欲哭无泪了, 恨不得找块豆腐一头撞死。所以, 需求分析是成功的第一步, 就是要全面地理解用户的各项要求, 并准确地表达所接受的用户需求。 然后呢? 确实客户的需求的以后我们要做什么呢, 那当然是设计和分析。此阶段主要根据需求分析的结果, 对整个软件系统进行设计, 如系统框架设计, 数据库设计等等。软件设计一般分为总体设计和详细设计。好的软件设计将为软件程序编写打下良好的基础。接下来是代码实现, 此阶段是将软件设计的结果转换成计算机可运行的程序代码, 我们这个项目为五个模块, 分别为五个小组成员完成。这阶段我学到很多编程的思想, 如: 分层思想、mvc、ssh的整合、dao的编写。编写程序之后就是软件测试了, 此时在软件设计完成后要经过严密的测试, 以发现软件在整个设计过程中存在的问题并加以纠正。整个测试过程分单元测试、组装测试以及系统测试三个阶段进行。测试的方法主要有白盒测试和黑盒测试两种。在测试过程中需要建立详细的测试计划并严格按照测试计划进行测试, 以减少测试的随意性。最后是软件维护, 它是软件生命周期中持续时间最长的阶段。在软件开发完成并投入使用后, 由于多方面的原因, 软件不能继续适应用户的要求。要延续软件的使用寿命, 就必须对软件进行维护。

但是, 我深深体会到了在许多方面的欠缺和不足, 比如: 在需求分析时, 由于自己的实践经验不够, 很难分析需求到位; 在编写代码时, 由于自己技术知识水平不广, 常常遇到技术难题; 还有自己没有良好的编程习惯, 不注释, 有时连自己也看懵了; 编程的结构不好, 维修和修改代码是很慢。这次

实训让我意识到了自己做为计算机软件工程专业的学生，要想在以后的职业中崭露头角，除了要有过硬的理论知识，健康的体魄外，还必须具备有良好的心理素质，使自己在以后的途中无论经历什么样的困难，都立于不败之地。“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行！”在这短短的时间里，让我深深的感觉到自己在实际应用中所学专业知识的匮乏。让我真真领悟到“学无止境”这句话的涵义。而所学的，都是课本上没有而对我们又非常实用的东西，这又给我们的实训增加了浓墨淡采的光辉。我懂得了实际生活中，专业知识是怎样应用与实践的。

在这次实训中，我不仅知道了职业生涯所需具备的专业知识，而且让我深深体会到一个团队中各成员合作的重要性，要善于团队合作，善于利用别人的智慧，这才是大智慧。靠单一的力量是很难完成一个大项目的，在进行团队合作的时候，还要耐心听取每个成员的意见，使我们的组合达到更加完美。实训过程中，除了要专业知识，包括人际交往，沟通方式及相关礼节方面的内容，对于团队开发来说，团结一致使我深有体会。团队的合作注重沟通和信任，不能不屑于做小事，永远都要保持亲和诚信，把专业理论运用到具体实践中，不仅加深我对理论的掌握和运用，还让我拥有了一次又一次难忘的开发经历，这也是实训最大的收获。

这次实训带给我太多的感触，它让我知道工作上的辛苦，事业途中的艰辛。让我知道了实际的工作并不像在学校学习那样轻松。让我学到了很多课堂上更本学不到的东西，仿佛自己一下子成熟了，懂得了做人做事的道理，也懂得了学习的意义，时间的宝贵，人生的真谛。明白人世间一生不可能都是一帆风顺的，只要勇敢去面对人生中的每个驿站！这让我清楚地感到了自己肩上的重任，看清了自己的人生方向，也让我认识到了做软件应支持仔细认真的工作态度，要有一种平和的心态和不耻下问的精神，不管遇到什么事都要总代表地去思考，多听别人的建议，不要太过急躁。人非生而知之，虽然我现在的知识结构还很差，但是我知道要学的知识，一

靠努力学习，二靠潜心实践。没有实践，学习就是无源之水，无本之木。这次实训让我在一瞬间长大：我们不可能永远呆在象牙塔中，过着一种无忧无虑的生活，我们总是要走上社会的，而社会，就是要靠我们这些年轻的一代来推动。这就是我们不远千里来实训的心得和感受，而不久后的我，面临是就业压力，还是继续深造，我想我都应该好好经营自己的时间，充实、完善自我，不要让自己的人生留下任何空白！

从初出茅庐，到现在可以熟练的按照流程开发软件，这都与我组每个成员的努力是分不开的。在实训中，教会了我们很多东西，同时也锻炼了大家踏实、稳重、沟通的能力，每个人都很珍惜这来之不易的实训机会。在工作中，经常会和不同的人打交道，然而他们的态度是不可恭维的，你会感觉到他的不耐烦以及他的高傲，所以这就需要学会沟通的方式及说话技巧，学会灵活面对。

在这学期的实训中，我受益匪浅，不仅专业知识增长了，最主要是懂得了如何更好的为人处事、团队合作，感觉自己比以前成熟多了。正因为学习上有所收获，思想上也就豁然开朗起来。通过这次实训，我觉得要改变以前错误的思想，想把各项工作做好，就必需需要不断的学习，不断的充电，也只有不断的学习、充电，才能提高自己的工作能力。古人云，“活到老、学到老”，这句话是很有道理的。

社会的竞争是激烈的，我想我们应该好好把握住大学学习的时间，充实、完善自我，全面发展，攻破电脑，争取做一名出色的程序员。我们深刻的了解到，只有经历过，才知道其中的滋味。

对于我而言，可以说通过这次实训，真真切切的让我了解了什么是软件开发，什么是软件，让我对于软件最初的观点也有了本质性的改变！程序员不仅仅是一份职业，更是一份细心+一份耐心+一份责任心=人生价值的诠释。

软件的心得体会篇四

在实训的过程中，我深深的体会到了自己在专业知识方面的欠缺和不足，也意识到了自己作为计算机软件专业的学生，要想在以后的职业中崭露头角，除了要有过硬的理论知识，健康的体魄之外，还必须具备有良好的心理素质，是自己在以后的途中无论经历什么样的困难，都立于不败之地。通过实训老师的课堂讲解与企业文化标准的培训，使我加深了对自己专业的认识，从而确定自己以后的努力方向，要想在短暂的实训时间内尽多的学到东西，就需要我们跟老师或同学进行良好的沟通，加深彼此的了解，只有我们跟老师多沟通，让老师更了解我们，才能更真切的对我们进行培训工作。由此，班级的文化“共享”就在生活中慢慢形成了。

“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行！”在这短短的时间里，让我深深的感到自己在实际应用中所学来专业知识的匮乏。让我真真领悟到“学无止境”这句话的涵义。而老师在专业认识周到中所讲的，都是课本上没有而对我们非常有实际意义的。这又给我们的实训增添了浓墨淡彩的光辉。我懂得了实际生活中，专业知识是怎样应用与实践的。在这些过程中，我不仅知道了职业生涯所需具备的专业知识，而且让我深深体会到一个团队中的各个成员合作的重要性，要善于团队合作，善于利用别人的智慧，这才是大智慧。靠单一的力量是很难完成一个大项目的，在进行团队合作的时候，还要耐心听取每一个成员的意见，是我们的组合达到更加完美。

这次实训除了让我明白工作中需要能力，素质，知识之外，更重要的是学会了如何去完成一个任务，懂得了享受工作。当遇到问题，冷静，想办法一点一点的排除障碍，到最后获取成功，一种自信心就由然而生，这应该就是工作的乐趣。有时候不懂的就需要问别人了，虚心请教，从别人的身上真的能学到自己没有的东西，每一次的挫折都会使我更接近成功。还有学会了在工作中与人的合作与交流，同乐同累，合作互助，这是团体的精神，也是必须学习的东西。

经过之前的学习，对程序设计有了一定的认识与理解。在校期间，一直都是学习理论知识，没有机会去参与项目的开发。所以说实话，这次实训，软件项目开发对我来说是比较抽象的，一个完整的项目要怎么分工以及完成该项目所要的步骤也不是很明确。而经过这次实训，让我明白了一个完整项目的开发，必须由团队来分工合作，并在每个阶段中进行必要的总结与论证。

一个完整项目的开发它所要经历的阶段包括：远景范围规划和用例说明、项目结构和风险评估、业务功能说明书、详细设计说明书、代码实现、测试和安装包等等。一个项目的开发所需要的财力、人力都是很多的，如果没有一个好的远景规划，对以后的开发进度会有很大的影响，甚至会出现预定时间内不能完成项目或者完成的项目跟原来预想的不一样。一份好的项目结构、业务功能和详细设计说明书对一个项目的开发有明确的指引作用，它可以使开发人员对这个项目所要实现的功能在总体上有比较明确的认识，还能减少在开发过程中出现不必要的麻烦。代码的实现是一个项目开发成功与否的关键，也就是说，前期作业都是为代码的实现所做的准备。

我深刻的认识到要成为一名优秀的软件开发人员不是一件容易的事情，不仅要有足够的干劲和热情，还要有扎实的编写代码基础，必须要有事先对文档进行可靠性报告，功能说明书，详细设计说明书等的编写和一些风险评估的编写的能力。除了图书馆，最能让我感觉到身在大学的就是实训机房，在匆匆过去的两个月内，我往返于实训机房与宿舍之间，使我享受了一个充实的学习时期，让我感受到了大学的魅力，对自己充满信心，对大学充满信心，以积极的心态迎接明天挑战。

实训中要求有扎实的理论基本知识，操作起来才得心应手，我这时才明白什么是“书到用时方恨少”。这就激发了学习的欲望。“学以致用”，就是要把学来的知识能运用到实际操

作当中，用实践来检验知识的正确性。我想，这是实训的最根本目的。最初在实训时自己就有一些不自信，但随着项目的进展，我慢慢的找到了自己的位置，找到自己的目标，虽然自己与好的同学还有差距，这也给了我很大压力，但是我相信没有压力就没有动力，所以在整个实训过程中我都在不断地努力。

实训期间让我学到很多东西，不仅在理论上让我对it领域有了全新的认识，在实践能力上也得到了很大的提高，真正的学到了学以致用，更学到很多做人的道理，对我来说受益匪浅。我意识到自己知识的缺少，这激励我在以后的学习、工作、生活中要不断了解信息技术发展动态以及信息发展中出现的新的技术。

除此之外，我还学到了如何与人相处，如何和人更好的交流，我们组成一个团队大家一起开发一个项目，大家的交流沟通显得尤为重要，如何将自己的想法清楚明白的告诉队友，如何提出自己想法的同时又不伤害其他的队友的面子，这些在我的实训生活中都有一些体会。可是说，第一次亲身体会理论与实践相结合，让我大开眼界。也是对以前学习的一个初审吧，相信这次实训多我以后的学习、工作也将会有很大的影响，在实训的这段时间里这些宝贵的经验将会成为我以后工作的基石。

作为即将毕业走出校园的学生，经过3年的在校学习，对程序设计有了一些基本的理性的认识和理解。在校期间一直忙于理论的学习，没有机会也没有经验来参与我们项目的开发，所以在实习之前软件按开发对我来说是非常抽象的，一个完整的项目要怎么来分工以及完成该项目所需要的基本步骤也不明确，通过这次实训让我明白一个完整项目的完成必须团队分工合作，并在每个阶段进行必要的总结和检查。在我们项目的开发过程中我们项目的步骤：详细设计、详细设计review[]编码、编码。在项目开发过程中我也深刻的体会到详细设计对一个项目开发有明确的指引作用，它可以使开发

人员对这个项目所要实现的功能在总体上有具体的认识，并能减少在开发过程中出现不必要的脱节。

在这次实训中，让我体会最深的是理论联系实际，实践是检验真理的唯一标准。理论知识固然重要，可是无实践的理论就是空谈。真正做到理论与实践的结合，将理论真正用到实践中去，才能更好的将自己的才华展现出来。我以前总以为看书看的明白，也理解就得了，经过这次的实训，我现在终于明白，没有实践所学的东西就不属于你的。俗话说：“尽信书则不如无书”我们要读好书，而不是读死书。现在的社会需要的是动手能力强的人，而不是理论好的人，对于我们高职生来说这更重要了，我们学校的目标就是培养一流的职业技能的人。

在实训期间，我认为我也有很多不足的地方，比如工作态度不够积极，学习不够认真等等。我相信通过我的努力，我以后一定会改掉这些缺点的。我坚信通过这一段时间的实习，所获得的实践经验对我终身受益，在我毕业后的实际工作中将不断的得到验证，我会不断的理解和体会实习中所学到的知识，在未来的工作中我将把我所学到的理论知识和实践经验不断的应用到实际工作来，充分展示自我的个人价值和人生价值。为实现自我的理想和光明的前程努力。不经历风雨，怎能见彩虹！”我相信，自己坚定的信心及个人坚定的意志，一定会实现自己美好理想，走上自己的成功之路。

软件的心得体会篇五

Maya是一款专业的三维制作软件，它具备强大的制作、动画和渲染功能，被广泛应用于游戏、电影等领域，成为了业界的标准之一。我是一名医学学生，学过一部分计算机相关的知识，而我对三维制作领域一直很感兴趣，因此我选择了学习Maya软件。在这段学习过程中，我从中领悟到了很多。以下将从“初学体验”、“学习方法”、“制作流程”、“应

用领域”和“总结体会”五个方面来阐述我的Maya软件心得体会。

一、初学体验

在刚开始学习Maya的时候，我感到非常新奇和兴奋，因为它给我带来了新颖的体验。但同时也有很多困惑和困难，一些繁琐的快捷键以及操作手法让我感到很头痛。而且Maya的界面对于初学者来说也是一个挑战，需要花一些时间去适应。但在一些在线视频学习和实践体验中，我逐渐掌握了操作技巧，理解了该软件的基本原理和特点，从而终于开始愉快地使用Maya进行三维制作了。

二、学习方法

Maya是一个非常庞大和复杂的软件，学习难度确实非常大，但我相信没有免费的午餐。在学习的过程中，我总结了以下几种常用方法。首先，通过跟随教程学习，学习书中提供的原理知识以及相关的技能操作练习。其次，我还会关注网络上其他达人所分享的Maya制作心得和方法。最后，从实践中积累经验和熟悉各种操作方法也是非常必要的。总之，持续不断地学习和实践做出了我一个成功的三维制作师。

三、制作流程

在Maya软件之下，将一个想法变为现实，需要按照以下制作流程：

4. 细节雕刻：细节雕刻是制作师能力的体现，细节一定要完善，穿着别扭或是喝水有气泡这类小问题都要尽量避免。

五、应用领域

Maya被广泛应用于游戏开发、电影制作、建筑工程等领域，

成为了最为重要的三维制作软件之一。目前已经应用于大量的游戏、电影和动画影片，如《阿凡达》、《侏罗纪公园》以及《生化危机7》等。Maya不仅影响了游戏开发、影视制作等领域，也影响了建筑行业，此后Maya虚拟的3D建模技术就被广泛应用于现实中的城市规划。

六、总结体会

通过学习Maya，我得到的精神收益远远超过了对三维制作技术的熟悉。Maya向我展示了如何通过深入学习和实践来掌握复杂的技术环节，再通过不断的应用实践和不断创新，实现自己的创意和目标。在不断探索学习过程中，我一直认为自己的目标就是掌握足够多的技巧和经验，使得自己能够产生更加独特和生动的三维制作。这让我对学习 and 生活有更深入的认识，对自己的未来也有了更多的期望。