

程序员工作总结

总结是对某一特定时间段内的学习和工作生活等表现情况加以回顾和分析的一种书面材料，它可以明确下一步的工作方向，少走弯路，少犯错误，提高工作效益，让我们来为自己写一份总结吧。总结怎么写才是正确的呢？以下是小编帮大家整理的程序员工作总结，希望对大家有所帮助。

程序员工作总结1

光阴如梭，一年的工作时间转瞬即将成为历史，伴随着新年钟声的临近，我们不得不对20xx年做一次告别。在这年终之际，现对来公司这段时间里所作的工作汇报如下：

1、某某erp项目的编码工作。

从了解新疆某某项目的背景、及计划安排，熟悉正义公司制度及业务流程，再到熟悉新能开发模式，之后我根据需求调研报告，从基本的数据库创建，到编码，完成了销售部、生产部、采购部、质检部四个模块的基本单据的制单、审核、选单、查询、打印等系列的编码工作；完成了正义项目的模块测试及流程测试。

通过这段时间的努力，使我个人的耐心、细心程度及对工作的合理安排得到了锻炼，学会了在繁忙之中找条理，危难之中找希望。同时自己也有一些不足之处，一些细节地方技术上还不太成熟，还需加以学习与钻研。

2、某某erp项目的实施工作。

从十一月初开始进行某某项目的实施，每天早起赶在企业上班前赶到企业进行erp的实施。实施期间主要是软件的安装实施及对企业的erp系统的使用人员进行软件使用培训；纪录客户使用过程中出现的问题，晚上下班后加班加点将每天的小错误及客户变更修改完毕。

通过这项工作，使我原本欠缺的业务能力得到了很大的提高，并学到了很多与客户交流的技巧及业务上的知识，更加明晰了erp系统的流程。但离一个成功程序开发人员的标准还差得很远，在今后工作中，定会多多注意，加以改善。

3、帮助和使用手册文档的编写。

帮助的编写使我熟悉了dreamweaver和fireworks的使用，为后期的oa开发也奠定一定的基础，使用说明的编写，使我更加加深了项目开发的整体思路与技术要点，总结了前期开发和实施中碰到的问题，并又一次的对软件整体进行了测试，对暴露出的小bug进行了最后的修改。

4、利用工作之余的休息时间加强学习。

平时注意收集有关pb方面的资料文件，提高自己的处理新问题和解决新问题的能力，并加强学习java及oa方面的知识(现转为学习.)，为后期的工作打好基础。

以上为本人粗略的个人工作小结，请领导审阅，如工作上有不到之处，请领导不吝指出，以便本人及时改正，从而能更好地工作。

展望临近的25年，我会更加努力、工作上认真负责，再接再厉，更上一层楼。相信自己会完成新的任务，能迎接新的挑战。

程序员的工作重在细心，所以，在以后的工作中，我将更加的细致认真，踏踏实实，为公司的发展贡献自己的一份力。

程序员工作总结2

从我x月x日进入公司到现在已经过去一年了，从一名刚刚结束实习的学生到一名独立的开发人员，角色改变了，职责也改变了。虽然已经预计了工作之中会有很多困难，可是在实际的项目开发中，自己所遇到远远不止自己想象之中的那么简单、单纯。在开发过程中，难题一个接一个的出现，要做到满足公司的产品需求，成为一名合格的程序开发人员，这个过程还很漫长。每天我都在勉励自己，要好好学，好好做，以后会好的。在此同时我衷心感谢公司给我提供了学习的机会和平台，这也使我对以后的日子多了些许的信心。

一、工作回顾

在我进入公司的这一年里，我陆续接触了公司的gps平台，智能手表定位，xx铁路局车站消防综合管理系统，xx金融款箱管理系统，xx保卫处的管理系统，指挥中心的视频监控系统，并在这期间为xxxx制作了一个展示型企业网站。在刚进入公司的那段时间里，我从没有接触过网络摄像机，对于网络摄像机根本没有任何概念，在公司的培养下我逐渐熟悉了各种摄像机，现在拿到xx的摄像机开发包，可以很熟练的进行二次开发。在工作之余，我也在努力的学习，和别人交流，学习先进的开发技术，请教别人开发技术问题。

二、主要问题

1. 由于开始对业务需求不是很熟悉，所以在写需求分析与了解所要开发的过程中多次出现因为需求的原因，而不断修改、返工的情况。在同xx金融交流的时候，这个问题多次困扰着我，对方的需求不明，每次交流的过程中都在变更需求，从而导致了效率比较低的问题。

2. 在开发中，用到很多我所不知道或很多我知道但不太熟悉的领域，在这个领域内，我需要不断的学习。

3. 在工作阶段，有时比较偏向自己的工作方便，忽略了其他同事的工作上的量与难易。有的功能自己怎么方便怎么写，如今公司在不断壮大，我们部门人员在不断的增加，这样是不利于多人合作的。

4. 工作的条理性不够清晰，要分清主次和轻重缓急；在开发时间很仓促的情况下，事情多了，就一定要有详实而主次分明的计划，哪些需要立即完成，哪些可以缓缓加班完成，在这方面还有很大的优化空间。

5. 学习的知识不够广泛；一个项目中，涉及的技术往往有多种，知识多了，就会灵活变通，以后我会加强这方面的学习。

三、工作心得

1. 每一个项目在开始着手的第一步，一定要和客户把需求沟通清楚，只有了解了项目的需求，才有可能真正做好一个项目。我们需要向客户提出要求客户提供所有涉及该项目的资料，每次与客户见面都需要熟悉业务与程序的最少一至两个程序员随时记录需求。

2. 工作中，有一个无论是技术，还是经验都比较让人肯定的前辈带领，将任务详细化，详细到，每个页面、甚至是一个页面中的图片什么时

候做好，做到什么程度，这样把工作进度有计划有方向的肯定下来，做事很有效率。和xx，xx等人合作时候一定注意要多项工作同步进行，保证每个子模块都能同步运行。

3。每天的工作小结真的很重要，这让我们每天都有计划的知道自己干了什么，不是漫无目的的工作，所以我们应该养成，日记、周记、月记、年记的工作习惯。

4。工作并不是一成不变的，也许有一天你要去其他岗位帮忙，所以同事之间的技术要互相学习，也许有一天，公司需要你发挥其他的技能帮忙，所以互相学习也是很重要的。自己的工作不能仅仅局限于编程。

程序员工作总结3

把时钟拨回到xxx年的夏天，大学毕业。那时非常迷茫，不知道能做什么，想做什么，对工作有一种期待和憧憬，只是觉得计算机、网络有关的职位都可以投递简历。

xxxx年5月12日，南下广州，开始找工作。或许，因为运气好、加上笔试不错、人也比较老实，第一份工作敲定了，任职于一家教育培训机构公司网络部，主要工作内容为web网站开发，算是自己的入行职位。

经过大概半年的努力，自己表现出来的专业能力、勤奋、以及奉献精神，得到了部门经理的认可。自己在人才招聘方面、组员工作安排方面也能参与发表一些意见和想法。同时，经过半年左右的工作学习，对该职位所需要的专业知识和技术能力都基本掌握，自己也能比较快的解决遇到的

问题。工作内容变的比较多、杂，开发web网站、公司内部管理系统、电脑网络维护、网站客服、等等，除了自学，无法接触到更专业方面的东西。

xxxx年上旬，自己萌生去意，主要原因是公司不是专业的公司，无法在技术上再提升，薪水也较低（1500），最终在xxxx年5月离职，第一份工作结束，工作时间一年多几天。

总结第一份工作，自己的收获是从学生到工作的角色转变，入行了，了解到工作是什么样子了，技术能力上也有一些成长。

因为对第一份工作怀着特别深的感情，自己没有在职先去投简历应聘，坚持用心上班到最后一天。离职后，开始考虑找下一份工作问题。当时自己想到三个职位，按优先级排为：软件测试、web网站开发、flash开发。其中软件测试是觉得测试是该职位未来比较靠经验、比较热门的职业，而flash开发则是因为在上一份工作中独自完成了的一个小。投了不少简历和参与不少面试，软件测试和web开发职位求职并不顺利。最终，6月底面试一个flash开发职位成功。

xxxx年，我们都知道，这是网页游戏开始爆发式成长的一年，各类网页游戏公司如雨后春笋般的创立，游戏产品遍地开花。市场上对flash开发人员需求急剧增大，给flash开发者们带来了无限的机会。正是在这个浪潮下，自己走上了游戏开发之路，这也是之前自己未曾料想到的。

回到刚才所说面试成功了一个flash开发职位，当时是一家香港公司外设广州的开发部门，要求使用AS3负责小游戏的开发，因为之前没有使用过AS3，所以做这份工作对自己来说压力非常巨大。正是这份意外的flash开发工作，让自己成为了flash开发程序员。这份工作只做了两个月，主要原因是团队散漫，自己与同事们没有太多交流，做的不快乐

。正好有了另外一家大型网络公司的机会，薪水相对第一份工作也已翻番，于是闪电离职。

xxxx年9月2日，新加入第三家公司，感觉非常大、非常专业，是个集团公司，创始人和管理层都是知名的业内人士，公司当时有3百多人，部门设立、规章制度感觉非常完善，刚入职有培训，福利、工作环境都不错，这份工作在当时自己看来，是非常不错的。进入公司后跟着总监进行开发，两人独立负责一个新网页游戏（后面基本就我一个人负责了）。项目开发采用flex，自己买了本书边学边开发，工作压力不是特别大。总监对自己的学习能力、开发进度、沟通能力、积极主动性都还是非常认可的。这个项目开发了大约5个月，时间来到xxxx年1月份，公司经营状况和管理层发生了大变化。公司大量裁员、项目冻结，自己由于积极的和总监其其他相关负责人沟通，正是因为这种主动的态度，自己在项目组被砍掉的情况下转入另一个、也是公司唯一一个正在开发、准备运营的项目中，而之前项目组其他同事全部裁掉了。裁员后的公司开始变的很动荡、人心浮躁、工作压力骤升，团队成员一个个离开，最终自己在6月初也离职，这份工作只做了9个月，但给自己带来了非常重要的积累，关于技术、项目管理、产品运营、开发流程、团队合作等都有了初步的认识和理解，专业方面对开发所需的基础编程知识已基本掌握，游戏模块开发方面已没有太大的问题了。

因为参与过大型游戏的经历、以及游戏市场对该职位人员的巨大需求，相对来说找下一份工作就比较好找了。当时自己的想法是离开广州，年轻就要拼搏，而拼搏就要到最有机会的地方去，游戏开发，在当时（到现在也是）北京和上海（乃至深圳）是机会最多、最好的地方，于是专门

往北、上、深三大城市的公司投递简历，包括新浪、搜狐、巨人、腾讯等大公司。虽然，当时自己做过游戏开发，但经验尚浅，要找大公司还是难度很大的，最终北、上、深的求职无果，后来到了一家位于广州相邻的城市——佛山的一家公司。

xxxx年6月，入职新公司。（因为我依旧在公司就职，就不透露公司名了，直接用“公司”二字表示，下文中涉及到开发的项目也会分别用代号表示）

网页游戏经过xxxx年的发展，市场上出现了一批挣大钱的游戏，如热血三国。大量投资者和公司开始投入网页游戏的研发当中，市面上也出现了各种不同类型的网页游戏，策略战争类、儿童社区类甚至rpg类游戏等都有成功之作。在这个大环境下，佛山公司成立了，公司老板美术出生，做个人站/专业网站近十年，之前一直在上海做公司，因为有了佛山合作的机会，独身来到佛山，组建了新公司（后面上海公司就注销了），上海公司之前主要积累在于flash动画平台资源，在游戏开发方面也没什么经验。佛山公司准备组建大概15人的研发团队，开发5—8人，美术5—8人，老板任项目经理兼策划及美术总监，研发项目为Q版儿童类社区游戏（下面称为A项目），预计研发时间为半年至一年。

入职这家公司有两个值得提的原因，一是自己想离开广州这座喧嚣的城市，想到安静的地方闭关修炼学习；而这个公司在当时从环境各方面来说都符合我的想法；二是有一个细节，就是去面试，和面试官（老板）谈完准备离开的时候，他主动给了来回车费，这个是不曾想到的。这个细节让我觉得公司老板是一个愿意分享的人、公司也是可以信赖的。虽然

说换这个工作换了城市、要搬家，但当时来说，自己没有想到会在这里一呆就是4年，并且广州离佛山也很近，自己并不需要下多大的决心去选择这个公司和这份工作。

我是在公司成立一周后开始上班的，是公司的第一批员工，算是公司的“创业元老”。当然，那时候没有什么创业的概念，只是当做一份工作，只是现在回过头去看，四年做的事情，遇到的问题、和所付出的心血我觉得与自己创业并没有太大区别。

我入职后一个月左右研发团队基本完善，工作陆续展开，一开始团队做一些简单的功能模块和基础功能点，我主要负责模块开发，时间没过多久，出现了一个偶然的機會，把自己推上了准组长的位置，担负起了主程和组长的职责，也让自己有了从另一个角度去看待问题、处理问题的机会，关注团队开发效率、关注整体。

A项目在逐步往前推进，不过现在想起来，似乎没有特别明确的开发计划和产品方向，因为整个团队都没有太多做游戏的经验，于是就照着市面上的同类型的成熟产品来做，依葫芦画瓢，觉得不好的地方加入我们的想法。以Q版儿童社区游戏为主题，展开功能，一路开发、一路摸索、一路修改。期间，调出了几个同事进行花园、牧场游戏以及一些休闲小游戏的发展，想把它们整合进游戏中去。同时，公司又接了腾讯的一个休闲游戏外包项目，由我负责客户端开发，大概持续了2个多月。

自己负责腾讯外包那个项目在那时是从工作以来感到压力最大的时候，时间紧、任务重，最主要的是遇到问题得全靠自己解决，没人能帮自己。在那段时间，开创了晚上睡公司的历史记录。最终项目虽然有些bug

和拖延，还是比较顺利上线了，对方也给了比较高的评价，也为后来和腾讯的一系列合作打下了基础。经过这个项目，自己在技术、做事方法、抗压能力方面都有了提高。

整个团队就这样的状态做了大概7个月，时间来到了xxxx年春节，此时，市面上的儿童社区游戏比09年初已经多出了很多，儿童页游市场变成一片红海，盈利状况非常不乐观，而我们的A游戏按计划还需要好几个月才能推出。春节过后，大概3月份的样子，老板决定我们需

要调整方向，改为回合制rpg游戏（因为调整特别大，这里就把调整后的游戏称为B项目吧）。这个决定在当时来看是无奈的、但是是符合市场需求的调整。整个团队就按照新目标来开展工作了。

xxxx年初，公司又有一个机会和某个事业单位合作，把A项目改造成一个和世博会相关的、适合青少年玩的项目（暂成为A+项目），公司又把大部分精力和人力转入到这个项目的研发中去了，我负责了这个项目的对外、对内沟通的职责。4月底，A+项目上线，但经历了极其悲催的事情——在线人数很少的情况下出现了服务器宕机，这件事在未来几年在团队中都留下了“阴影”。A+项目需要我写很多技术说明性的文档和PPT演示文档，那时似乎自己花在写代码上的时间不是很多，每天的事情很杂，写文档、沟通策划、沟通工作安排等等，这个经历也一定程度上锻炼了自己的文档能力和处理问题的能力。

A+项目是一个合作性的非营利性、阶段性的项目，到6月份后基本就不需要怎么管了，公司全部精力重新回到B项目。B项目做的并不太顺利，xxxx年的6月份距离09年初创公司时已经过去1年，公司启动资金已经

用完，老板只能靠借钱发工资了，各方面压力开始增大，加班也比较频繁了。9月份，B项目基本可以测试体验，10月份实现技术封测（不太记得是10月份还是11月份了）。那一年国庆，假期自己也没有回老家，和老板及技术总监一起呆在公司弄着游戏的事。产品一直在调整、修改，修Bug，与此同时，公司也在寻求新一轮的融资，和很多机构、个人、公司有接触谈判，当然，这主要是老板做的事，只是作为同事，能感受到这种环境和压力。

时间很快，又来到了xxxx年春节，又一个转折点快发生了。

xxxx年初，之前那个A+项目合作方提出新的需求，希望和我们合作继续开发一款关于宣扬低碳意识的游戏，（暂定为C游戏），于是我们继续分出几个同事对这个项目进行开发，我依旧担任项目对内外沟通的负责人。在这里值得说一下，合作方是一个政府较小的事业单位，和公司及老板有很多年合作的历史。这类游戏项目主题受限制、没有太多开发经费和盈利要求，我们也只是作为外包的态度去看待。

xxxx年春节放假前，团队拼全力在B游戏的完善上，希望发布一个比较稳定、完善的版本。而此时，市场上已经发生悄然变化，回合制战斗类产品已经多的让人眼花缭乱，其中还不乏高品质、大推广的游戏，甚至还出现了不少arpg。这样的环境给我们带来了严峻的考验，一是我们觉得的我们自己的产品似乎没有特别突出的卖点、二是我们在用户、渠道推广方面没有太多的资源和经验，更重要的是：老板层面寻求的游戏联合运营和融资方面一直没有有效的进展，公司账户一直是负数状态。春节放假期间，

老板做了一个艰难的决定：决定假期后只少数几个员工按计划上班（我是其中一个），大部分员工延长假期，待公司确定上班时间

后再通知。而上班的几个同事先重点研究、分析B项目的情况，针对项目存在的问题，有的放矢，确定未来半年这个项目的计划。

计划赶不上变化快，就在我们在对项目进行整理的那段时间里，我们又有了一个合作的机会，和国内一互联网巨头（暂就称为T公司）的游戏部门合作开发一款关于汽车的游戏，我们临时做了比较详细的准备，产品方案、开发计划，召开电话会议等，但由于一些原因最终没有合作成功。不久，T公司之前和我们有过沟通的人为我们引荐了T公司的另外一个部门，准备合作另外一个关于时尚购物的项目（暂定为D项目）。对这个新项目我们非常期待，因为T公司有着特别巨大的用户资源和平台，如果能合作成功，对我们来说，风险可以降到很低。我们积极的准备产品方案和材料，希望能得到他们的认可。和T公司的沟通大概持续了1个月时间，这段时间我们B项目和C项目的工作没有停止，公司员工陆续回来上班。一方面我们继续老项目的完善，另一方面我们在和T公司进行D项目的沟通和准备。3月底，D项目基本确定，和T公司合作开发。刚得知合作成功的消息时，公司同事还是比较兴奋的（特别是

老板），大家都对这个项目充满期待，当然，也有担忧、迷茫和疑问。（和T公司的合作，后面回过头看来，其实主要还是以我们公司为主，对方只是在初期发表一些意见和看法，他们所承诺的帮助最终由于各种原因也没有达到预定的目标）

D项目确定后，我们就把B项目彻底放弃了！从09年创立公司打算的A项目，再到把A改造成B项目，时间已经过去近2年！而如今，因为各种原因，要把B项目放弃，这是何等的无奈和遗憾。过去近两年的努力基本白费

，大家心里都有些不甘。时至今日，每每说起这个项目，心里多少都还会惋惜。

我们对D项目做了详细的开发计划，采用快速迭代开发、小步快跑的方式。开发时间准备1个半月，然后上线。当时，在facebook上有一款同类的游戏，我们以它为原型，进行修改调整符合我们本土的风格和玩法（后来，我们又做了很大的玩法上的创新和完善）。我们加班加点的赶工，晚上也在公司，假期也基本都在公司，遇到事情处理事情、遇到问题解决问题，最终通过团队的努力，6月份完成了上线内测，8月份登录空间、9月初开始收费，游戏各方面的数据都表现不错。

那时，团队也迎来了一次较大调整，陆续有同事离开，一方面工作压力巨大，另一方面公司财务长期得不到改善，用“苦”和“累”这些词语已经很难表达完自己的感受了。很多人对公司的未来、项目的未来、自己的未来充满了疑惑、迷茫，对是否坚持产生了动摇。值得一说的是，在那次团队变化过后，之后的两年里，团队就基本没有大变化了，所以我们现在的核心团队都是一起打拼了4年的同事，人数少、效率高，沟通简单、直接、高效。

D项目上线后，有了收入，相对就平稳了。公司主要工作就是收集玩家需求，开发新功能上线。差不多一年多的时间（大概持续到xxxx年的12月份），我们一直在通过各种方式增加用户、增加留存，提高付费渗透率。xxxx年4月到xxxx年12月期间，我们还上线了C项目，以及为T公司的其他部门开发了外包项目及其他合作的小项目。因为时间不是很长，也不是公司主要方向，在这里就不详细介绍了。

D项目的开发过程非常艰苦，最明显缺的就是开发人员，这么大的一个游戏项目，包我就只有2个客户端开发人员、一个半服务端开发人员（为什么算半个是因为前期有2个，后期只有1个了），没有专职测试，老板任项目经理兼美术总监兼策划兼商务。所有人都是在高压、同时又是疲惫的状态下工作。自己更是不仅要写程序，关注团队，很多时候还需要兼任客服、以及一些过往项目的对外沟通。自己不知有多少个日夜，凌晨、甚至通宵还在写代码、修Bug，新功能刚刚开发完就要赶着上线，然后无穷的Bug和错误、甚至低级的错误。很多问题是由于时间匆忙、工作流程、人手有限等各方面的原因导致的。自己那时也承受着巨大的压力和遭受了很多委屈。

值得欣喜的是D项目可以算作一个成功的项目。项目维持在20—50万左右的日活跃，每个月有几十万的流水（有几个月快接近百万），在如此激烈的竞争环境中起得这样的成绩也算是对我们辛苦付出的一个汇报，值得我们这种小团队值得高兴的事情了。因此在xxxx年春节，公司首次派发奖品：每人一台Ipad，这也是自己工作以来首次获得的大价值奖品/奖金。但从公司层面来说，从xxxx年6月到xxxx年12月，三年半时间，依旧还在贫困线上徘徊，依旧还有很长的路要走，依旧任重而道远。

xxxx年11月份后，D项目活跃人数开始缓慢下降，收入基本稳定但呈下降趋势。做了一些调整和活动但效果不明显，我们开始把人力资源转向新项目的开发了。关于新项目，本文不做详细介绍（留着下一个6年的回忆录里写），开发了大半年，时不时被暂停转去做其他事情，项目进展基本顺利，预计今年6月份内测。

程序员工作总结4

来到一个新的工作环境，最能发现自身的不足，这几个月，抱着虚心学习的态度，学习公司的开发流程，熟悉公司的企业文化，了解公司产品框架，主要技术，主动和同事沟通、学习经验，希望能更快的融入公司、融入开发团队，能够全心的投入工作。试用期期间完成的工作还十分有限，简单列了一些，公司领导批评指正：

1、熟悉公司开发流程，熟悉LifeCard系统框架，这是这一阶段的主要任务，贯穿始终，熟悉SOCKET多线程程序设计，制作LifeCard系统利用SOCKET多线程实现CLIENT端和SERVER端信息的同步收发，大体框架MINE做好，我主要是进行一些程序的细节修改：如：CLIENT端关闭SERVER端死机，占用资源管理器内存，BATCHMANAGER模块BATCH不能显示、BATCHSELECT模块不能登陆等问题，分别已经解决，开发出快打一族软件。

2、感受公司文化

我们办公室到处散播着朝气、自由、和谐的气氛，墙上挂的白板制定了详细的工作任务、计划，整个公司都是那么的清洁、干净，合口的饭菜、小卖部、乒乓球室、篮球场、AI培训室、多功能厅等，公司所做的这一切都是为方便我们这些员工，小细节反映大文化，来到公司，感受到的公司文化。

3、总结

在工作中要踏踏实实做些事情，以便和同事成为紧密的合作伙伴，真诚的希望在以后的工作中有不足支处希望领导批评指正，我会努力改进、学习、提高工作效率。

程序员工作总结5

我于20xx年x月x号进入公司，我一直对自己要求严谨，遵守公司的规章制度，参与了社保电子支付项目的开发；来到一个新的工作环境，最能发现自身的不足，这几个；公司的开发流程，熟悉公司的企业文化，了解公司产品；学习经验，希望能更快的融入公司、融入开发团队，能做到的工作还十分有限，简单列了一些：掌握java开发；职时通过一段时间学习并基本掌握了试用期个人工作总结我于20xx年x月x号进入公司的软件开发四部，担任java程序员一职。

在这段工作时间里，我一直对自己要求严谨，遵守公司的规章制度，努力完成和完善分配给我的任务，参与了社保电子支付项目的开发。现在，试用期结束了，对自己这x个月的工作情况作个总结。

前期工作回顾来到一个新的工作环境，最能发现自身的不足，这几个月，抱着虚心学习的态度，学习公司的开发流程，熟悉公司的企业文化，了解公司产品框架，主要技术，主动和同事沟通、学习经验，希望能更快的融入公司、融入开发团队，能够全心的投入工作。

试用期期间完成的工作还十分有限，简单列了一些：掌握java开发语言和环境，由于在校学习时主要是以.作为开发语言，所以在刚入职时通过一段时间学习并基本掌握了java开发技术，熟悉公司开发流程，熟悉cbp产品框架，了解了核三框架的总体结构和开发流程，并能在核三的基础上进行项目开发.参与了社保电子支付项目的开发.主要负责web端的模块开发，通过开发的过程，学习和掌握了flex界面开发，hibernate和oracle数据库。

因为自己在经验上的不足，所以，在项目的开发过程中碰到开发进度慢的问题。综合起来看原因在于：1、没有项目经验，没有经历过系统和完整的系统开发。2、对于技术的学习和掌握还不够深入。3、发现问题的能力不够，在自己以往的学习方式中，欠缺一种主动发现问题的能力。

今后，我会多注意在这些方面的学习和积累.在工作的这段时间里，我做到到很多同事的帮助.部门经理经常与我交流，指出技术上的问题，传授了很多开发经验.与同事间也经常互相请教，探讨碰到的问题，互相学习，使做到我很快就适应了公司的生活.在这期间还参加了公司的中秋晚会，感受了公司文化.总之，认真的回顾了这段时间的工作，发现了一些不足之处，这都是我在接下的工作中需要完善的同时，也会尽最大努力的学习和积累经验，逐步发展成一个全面的技术开发人员，更好的完成工作。

程序员工作总结6

本篇文章由为您精心整理，希望能对您有所帮助，如果您觉得我们站不错的话，请把它加到您的收藏夹里面以便下次访问

记得去年写总结的时候心情很差，抱怨了很多当时的工作以及领导花生，那个时候的愿望是找一份新工作。没想到刚进入12月我就找到了。

不得不说这一次求职我是认真的把它当作一个工程去做，客观得对自己进行了定位，而且非常重要的一点是明确我想要的工作到底是什么样的。我需要的是让我每天的8小时能够享受工作的快乐。

投简历面试的过程非常折磨人，尤其是我的处境（每天很大压力，完全是自我打磨的阶段）。

我清楚地记得面试现在这份工作那天是某个周六，我的经理娃娃和技术主管t同意我周末面试。一共4个小时，那绝对是一个互相争取的过程。他们对于工作的热情打动了我，觉得和这样的团队合作一定可以有火花。

真是幸运，当我正视错误，用行动做出改变的时候，找到了一份我要的工作。入职三周已经和团队磨合得很好了，用同事的话说就是觉得我已经加入很久了。

这里不得不说一句我们的团队，一个老中青结合富有战斗力的集体，而且还不乏八卦调节生活。每个人都特别，合作也会有摩擦，但是整体运作非常协调，开发速度和效率都高。从他们身上我看到不同的工作态度，生活态度。这些对我的职业规划都有着潜移默化的影响。领导“娃娃”也非常合适我目前阶段对于领导的需求。如果说几年前我初出茅庐需要的是一个有时间且肯耐心带我的领导的话，现在的我需要一个可以给予我充分信任的上司。“娃娃”信任我，从刚进入公司就如此。在熟悉产品阶段我提出的问题和建议他都认真的听了，而且给我时间让我按照自己的想法作出修改。后来我也喜欢把新想法跟他说，当我们带着创意去和老板谈的时候他是我坚强的后盾。

这一年下来我在纯技术上的提高并不多，我们所面向的客户并不要求尖端的技术。经验主要体现在理解需求上面，如果说前两年我还需要领导把需求说得很明白，还会为马后炮而耿耿于怀。那么今年应该算是个分水岭。现在的我不需要领导花很久时间来讲需求，也不用每一步都需要认可再做接下来的工作。总的来说就是技术和业务之间的距离越来越近，而且

还可以想到客户将来会需要什么（我曾经的领导应该很欣慰，他培养的人终于达到他说的big picture了）。

程序员工作总结7

时间过得真快，一眨眼我的实习生活就结束了，在这几天内，我似乎过了半年，又似乎是一瞬间，又好像做了一个很长很长的梦，梦醒的时候我就回到了我的学校。

三年时间，应该说是或多或少有些收获，可一走出校门后我才发现我什么也不是，什么也不会，所学的东西少得可怜，连九牛一毛也可以说都不知。

说真的，很有幸我进入的是××家具实业有限公司进行实习，也可以说是试聘；在××信息中心进行编程，是用软件给他们的一分厂的员工进行效益工资和计件工资方面的核算，求出他们的总工资，最后能以报表的形式表现出来，在这方面他们同进要求要个有查询的功能，也说是说输入工号可以调出一个员工三个月这内的所有的工资，同时超出三个月的可以自动消除。同时他们的工作流程是单卡流程，一个卡号，批量的进入，然后经于过员工的加工操作之后，批量的输出。在这个方面他们有个出材量和购进量之比，也就是说如何去求他们的出材率，出材率越高，就意味着生产出来的好的产品就越多，员工的效益工资就越高。比如他们有四个产品：规格料、指接、拼板、集成材、他们会对这四个产品进行定价；如生产出一立方米规格料的价格是元、指接是元、拼板是元、而集成材则是元；通过这些定价我们可以很清楚的看出工厂要求员工生产出什么样的产品。入他们的工序的材料我们称之为毛料，而产出的东西我们又称之为毛坯料，公司规

定：如果员工的出材率在%，那么超出的部分就是员工的效益工资，如果低于%，那么员工就没有效益工资，负数归位于零，按零来计算，之后他要求对员工进行效益工资分配，比如有四个工序，送料器，直边、压刨、四面刨、他们又给这些工序的员工进行效益比例的分配、比如送料器是%、直边是%、压刨是%、四面刨是%，在这里又有主副之分比例为和同时他要求我们将效益工资进行分配到员工也就是说员工可以很清楚的要看到自己一天能挣多少钱做到心中有数当然这个简单我们只须打印出报表就行了。

还有一点就是对计件工资进行核算在这方面，他们也有一定的规格比如长度宽度厚度，在那个范围内就有不同的定价，比如宽度小于定价是元如果在和之间，那么定价就可能在元左右。不看不知道，一看吓了我们一大跳，以前我们那有这样想过呀，只要能做出来，没有错误就行了，可是速度呢？人家一个小时输入的东西我们的程序可能需要一个早晨看完之后主管对我们说：这样的程序送你你会用吗？

那个打击呀，辛苦了几天几夜最终却是这样的一个结果。可打击归打击我们又得重新来做！相对而言我们这次要比以前有经验了，一次比一次成熟起来了，在经历了又一个一天一夜的奋战我们终于又有新希望了，可是心情刚好那么又传来了消息，说他们的分配比例又发生的变动，价格又有了新的调整这在以前我们也想过这个问题，也想好好的做，

可是我们又一想他们的工厂不是要实用吗？这方面变化的可能性很小，于是为了方期间我将有变量写进了代码之中，这一变无异宣布我要破产。和我在一起的几个也是这种情况，所以我们这些没有开发过软件的充当软件高手的新手们又得重新面对新的问题了失败，又一次被打败！

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要
下载或阅读全文，请访问：[https://d.book118.com/097101050101006
160](https://d.book118.com/097101050101006160)