

# **A Project Tracking System**

## **Project Execution Plan (PEP)**

**Version: 1.1**

**Team 8**

<b>Name</b>	<b>ID</b>	<b>E-mail</b>
王詠瑞	98598004	<u><a href="mailto:abe_i81189@msn.com">abe_i81189@msn.com</a></u>
蕭登益	98598010	<u><a href="mailto:htyb74@gmail.com">htyb74@gmail.com</a></u>
吳燾佑	98598025	<u><a href="mailto:Y00608@gmail.com">Y00608@gmail.com</a></u>
王宣皓	98598041	<u><a href="mailto:maxislover@msn.com">maxislover@msn.com</a></u>

**Department of Computer Science & Information Engineering  
National Taipei University of Technology**

**10/14/2009**

## 目錄 (Table of Contents)

版次變更記錄 (Change Log) .....	1
Section 1 專案規劃及查核點 (Project Planning and Milestone Checking) .....	2
1.1 專案工作內容 (Project Work Description) .....	2
1.1.1 技術方法(Technical Approach) .....	2
1.1.2 分工結構圖 (Work Breakdown Structure) .....	3
1.1.3 工作分包與工作項目估算模型與方法 (Establish Estimates of Project Attributes) .....	4
1.1.4 工作分包與工作項目總表 (List of Work Packages and Tasks) .....	5
1.1.5 工作分包與工作項目內容說明 (Descriptions of Work Packages and Tasks) .....	6
1.1.6 專案生命週期定義 (Project Life Cycle) .....	11
1.2 預定時程及查核點 (Schedule and Milestone Checking) .....	11
1.2.1 預訂查核點說明 (Milestone Checking Description) .....	11
1.2.2 預定時程 (Schedule) .....	12
1.2.3 時程與進度審查監控機制說明 (Schedule & Progress Monitor and Control Mechanism) .....	13
Section 2 專案成員工作指派 (Personnel) .....	14
2.1 工作項目或工作分包預估需求與估算之假設條件 (Task Estimation Assumptions) .....	14
2.2 計畫成員指派 (Roles and Responsibilities) .....	15
Section 3 資源需求 (Resources) .....	18
3.1 計畫經費預算說明 (Budget) .....	18
3.2 人事費用估算 (Estimations of Personnel Fee) .....	19
3.3 計畫經費預估表 (Project Cost Estimation) .....	19
3.4 預算監控機制說明 (Budget Monitor and Control Mechanism) .....	19
Section 4 資料管理規劃 (Data Management Plan) .....	20
4.1 資料管理計畫 (Data Management Plan) .....	20
4.2 列管資料總表 (List of Managed Data) .....	20
4.3 列管資料監控機制說明 (Monitor and Control Mechanism) .....	20
Section 5 風險評估 (Risk Management) .....	21
5.1 風險項目評估 (Risks Assessment) .....	21
5.2 風險監控機制說明 (Risk Monitor and Control Mechanism) (此項目為必要監控項目)	
21	
Section 6 建構管理計畫 (Configuration Management Plan) .....	22
6.1 目的 (Purpose) .....	22
6.2 建立基準 (Establish Baselines) .....	22
6.2.1 標示建構管理項目 (Identify Configuration Items) .....	22
6.2.2 運用建立建構管理系統 (Establish a CM System) .....	22

6.2.3 建立基準 (Create or Release Baselines) .....	22
<b>6.3 異動追蹤與控制 (Track and Control Changes) .....</b>	<b>22</b>
6.3.1 異動追蹤 (Track Change) .....	22
6.3.2 建構控制小組 (Configuration Control Board) .....	22
6.3.3 異動控制 (Control Change) .....	23
6.2.4 版本控制程式 (The Version Control Tool) .....	23
<b>6.4 達成完整性 (Establish Integrity) .....</b>	<b>23</b>
6.4.1 建構管理記錄 (Establish Configuration Management Records).....	23
6.4.2 建構審核 (Perform Configuration Audits).....	23
<b>Section 7 度量與分析計畫 (Measurement and Analysis Plan) .....</b>	<b>24</b>
7.1 目的 (Purpose).....	24
7.2 蒐集資訊的目的與資訊需求 (Information Needs and Objectives) .....	24
7.3 基礎度量 (Base Measurement) .....	24
7.4 度量與分析工具 (Measurement and Analysis Tool) .....	24
<b>Section 8 流程與產品品質保證計畫 (PPQA Plan).....</b>	<b>25</b>
8.1 目的 (Purpose).....	25
8.2 客觀檢視流程與產品 (Objectively Evaluate Process and Work Packages) .....	25
8.3 專案目標洞察 (Project Objective Insight) .....	25
8.4 管理架構 (Management Architecture) .....	25

## 版次變更記錄 (Change Log)

Revisions
-----------

Version	Primary Author(s)	Description of Version	Date Completed
1.0	王詠瑞、蕭登益、 吳燾佑、王宜皓	初期規劃	09/10/13
1.1	王詠瑞、蕭登益、 吳燾佑、王宜皓	依照客戶(老師&TA)要求項目而修改	09/11/19

## **Section 1 專案規劃及查核點 (Project Planning and Milestone Checking)**

### **1.1 專案工作內容 (Project Work Description)**

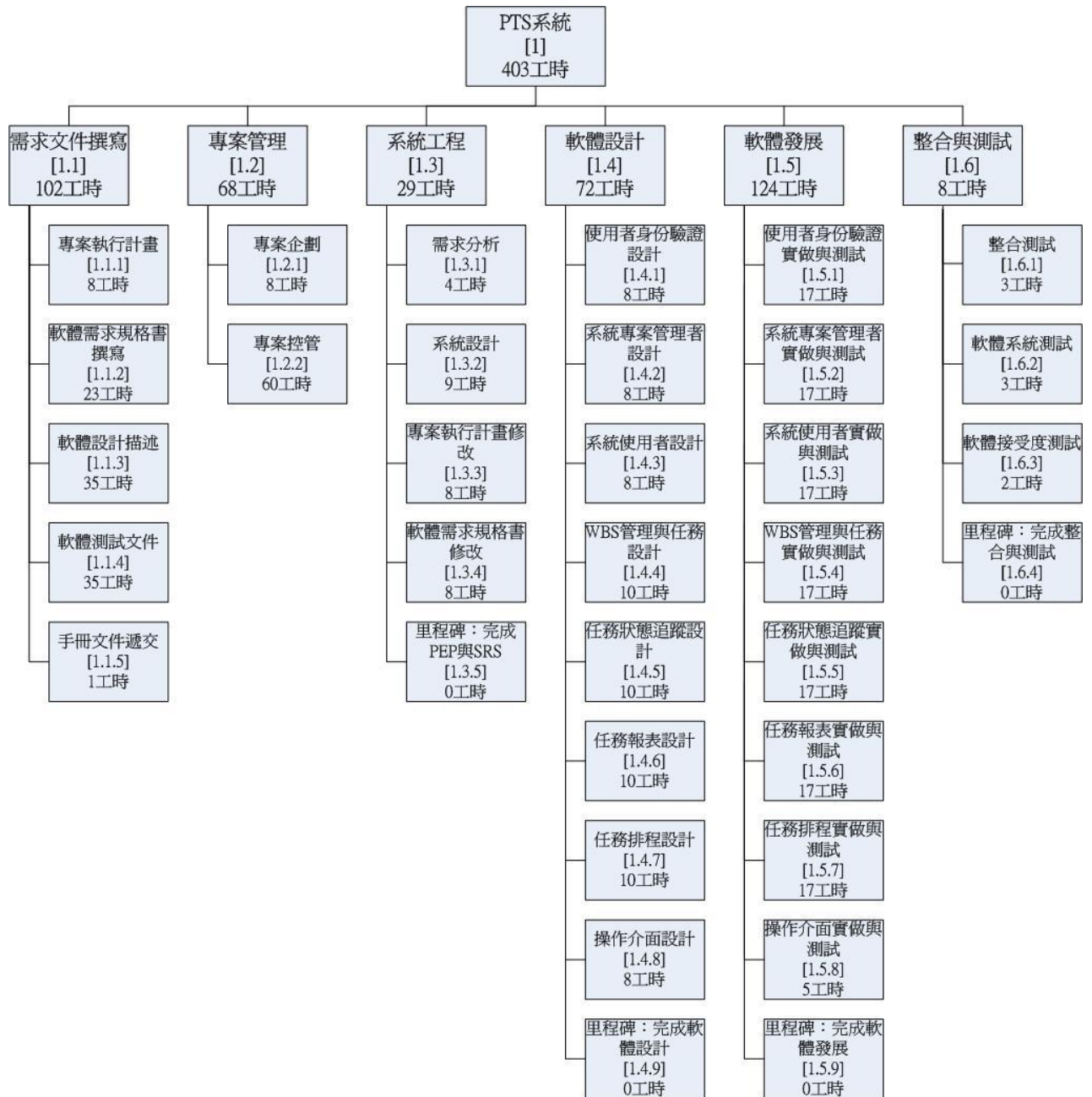
#### **1.1.1 技術方法(Technical Approach)**

本系統採用 Web Application 設計方法，讓使用者可以用簡單的網頁平台操作此系統。

此系統目的在於提供一個可以管理專案的平台，並且對於專案的發展可以持續保持著追蹤，並且可以方便管理開發過程中產生的一些 tasks 以及 stories，再利用持續整合的特性，每天自動收集專案的 tasks 與 stories 的目前狀態來產生專案進度報表，藉此每天均可以即時得知專案最近開發中的狀態，並適時地對專案做調整控制，來達到專案管理追蹤的效果。

系統開發上，網頁頁面採用 jsp 以及 ajax 技術實做出更便利性的呈現，並且對於系統效能的執行做盡可能的優化，資料庫採用 MySQL，輔助問題追蹤系統工具為 Mantis，而本系統屬於是建構在 Mantis 之上，以整合出更方便操作的系統，來負責對資料庫以及專案追蹤兩端之間的控管做處理。

## 1.1.2 分工結構圖 (Work Breakdown Structure)



### 1.1.3 工作分包與工作項目估算模型與方法 (Establish Estimates of Project Attributes)

- ☐ COCOMO
- ☐ COCOMOII
- ☐ 單元估算累加法 (Bottom-up, 將工作劃分為較小單元進行估算, 再行累加)
- ☐ 專家法(透過個人專業判斷, 進行估算)
- ☐ 經驗法(根據歷史資料)
- ☒ 其他估算方式

我們採用 Poker 方式進行估算, 彼此開發團隊每個禮拜固定開會議討論工作需求, 並且確認此需求如何去實踐, 接著彼此會有一副 Poker, 但上面只有點數: 0、0.5、1、2、4、5、10、20、40, 點數是以近似費氏數列成長, 用意在於當估算點數越大時, 其實際估算誤差可能也會越大, 因此不宜拘泥在小點數的爭執; 當點數準備妥善時, 彼此選出認為最合適的點數, 此時點數若無落差即可確認工作點數, 但當點數有落差呈現時, 必須以最高以及最低點數者負責說明原因, 之後組員再次重新分析剛剛評估的理由後再重新選出點數, 直到彼此間點數誤差到正負一即可。

#### 1.1.4 工作分包與工作項目總表 (List of Work Packages and Tasks)

	任務名稱	工期	開始時間	完成時間	工時
1	<b>- 1 PTS系統</b>	<b>68 工作日</b>	<b>98/10/5</b>	<b>99/1/6</b>	<b>403 工作小時</b>
2	<b>- 1.1 需求文件撰寫</b>	<b>68 工作日</b>	<b>98/10/5</b>	<b>99/1/6</b>	<b>102 工作小時</b>
3	1.1.1 專案執行計畫	8 工作日	98/10/5	98/10/14	8 工作小時
4	1.1.2 軟體需求規格書撰寫	23 工作日	98/10/5	98/11/4	23 工作小時
5	1.1.3 軟體設計描述	35 工作日	98/10/22	98/12/9	35 工作小時
6	1.1.4 軟體測試文件	35 工作日	98/11/16	99/1/1	35 工作小時
7	1.1.5 手冊文件遞交	1 工作日	99/1/6	99/1/6	1 工作小時
8	<b>- 1.2 專案管理</b>	<b>68 工作日</b>	<b>98/10/5</b>	<b>99/1/6</b>	<b>68 工作小時</b>
9	1.2.1 專案企劃	8 工作日	98/10/5	98/10/14	8 工作小時
10	1.2.2 專案控管	60 工作日	98/10/15	99/1/6	60 工作小時
11	<b>- 1.3 系統工程</b>	<b>48 工作日</b>	<b>98/10/5</b>	<b>98/12/9</b>	<b>29 工作小時</b>
12	1.3.1 需求分析	4 工作日	98/10/5	98/10/8	4 工作小時
13	1.3.2 系統設計	9 工作日	98/10/9	98/10/21	9 工作小時
14	1.3.3 專案執行計畫修改	8 工作日	98/11/30	98/12/9	8 工作小時
15	1.3.4 軟體需求規格書修改	8 工作日	98/11/30	98/12/9	8 工作小時
16	1.3.5 里程碑：完成PEP與SRS	0 工作日	98/12/9	98/12/9	0 工作小時
17	<b>- 1.4 軟體設計</b>	<b>40 工作日</b>	<b>98/10/15</b>	<b>98/12/9</b>	<b>72 工作小時</b>
18	1.4.1 使用者身份驗證設計	8 工作日	98/10/15	98/10/26	8 工作小時
19	1.4.2 系統專案管理者設計	8 工作日	98/10/15	98/10/26	8 工作小時
20	1.4.3 系統使用者設計	8 工作日	98/10/15	98/10/26	8 工作小時
21	1.4.4 WBS管理與任務設計	10 工作日	98/11/3	98/11/16	10 工作小時
22	1.4.5 任務狀態追蹤設計	10 工作日	98/11/3	98/11/16	10 工作小時
23	1.4.6 任務報表設計	10 工作日	98/11/3	98/11/16	10 工作小時
24	1.4.7 任務排程設計	10 工作日	98/11/3	98/11/16	10 工作小時
25	1.4.8 操作介面設計	8 工作日	98/11/30	98/12/9	8 工作小時
26	1.4.9 里程碑：完成軟體設計	0 工作日	98/12/9	98/12/9	0 工作小時
27	<b>- 1.5 軟體發展</b>	<b>39 工作日</b>	<b>98/10/22</b>	<b>98/12/16</b>	<b>124 工作小時</b>
28	1.5.1 使用者身份驗證實做與測試	17 工作日	98/10/22	98/11/13	17 工作小時
29	1.5.2 系統專案管理者實做與測試	17 工作日	98/10/22	98/11/13	17 工作小時
30	1.5.3 系統使用者實做與測試	17 工作日	98/10/22	98/11/13	17 工作小時
31	1.5.4 WBS管理與任務實做與測試	17 工作日	98/11/16	98/12/8	17 工作小時
32	1.5.5 任務狀態追蹤實做與測試	17 工作日	98/11/16	98/12/8	17 工作小時
33	1.5.6 任務報表實做與測試	17 工作日	98/11/16	98/12/8	17 工作小時
34	1.5.7 任務排程實做與測試	17 工作日	98/11/16	98/12/8	17 工作小時
35	1.5.8 操作介面實做與測試	5 工作日	98/12/9	98/12/15	5 工作小時
36	1.5.9 里程碑：完成軟體發展	0 工作日	98/12/16	98/12/16	0 工作小時
37	<b>- 1.6 整合與測試</b>	<b>8 工作日</b>	<b>98/12/21</b>	<b>98/12/30</b>	<b>8 工作小時</b>
38	1.6.1 整合測試	3 工作日	98/12/21	98/12/23	3 工作小時
39	1.6.2 軟體系統測試	3 工作日	98/12/24	98/12/28	3 工作小時
40	1.6.3 軟體接受度測試	2 工作日	98/12/29	98/12/30	2 工作小時
41	1.6.4 里程碑：完成整合與測試	0 工作日	98/12/30	98/12/30	0 工作小時



### 1.1.5 工作分包與工作項目內容說明 (Descriptions of Work Packages and Tasks)

#### 1.1 需求文件撰寫

工作項目 編號/名稱		1.1.1 專案執行計畫
工作內容說明		撰寫系統相關的執行企劃文件
工作產品/格式		PEP / 文件
與其他工作的相依性		
需求技能與知識		專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
工作時程		25
資源	人力	8 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Microsoft Office

工作項目 編號/名稱		1.1.2 軟體需求規格書撰寫
工作內容說明		撰寫軟體相關的規格書
工作產品/格式		SRS / 文件
與其他工作的相依性		
需求技能與知識		專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
工作時程		40
資源	人力	23 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Microsoft Office

工作項目 編號/名稱		1.1.3 軟體設計描述
工作內容說明		描述軟體設計的架構
工作產品/格式		SDD / 文件
與其他工作的相依性		
需求技能與知識		專案分析、軟體架構、軟體工程
工作時程		35
資源	人力	35 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Microsoft Office、Visio

工作項目 編號/名稱		1.1.4 軟體測試文件
工作內容說明		描述如何測試軟體的文件
工作產品/格式		STD / 文件
與其他工作的相依性		
需求技能與知識		軟體架構、軟體測試、專業技術

工作時程		40
資源	人力	35 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Eclipse、JUnit

工作項目 編號/名稱		1.1.5 手冊文件繳交
工作內容說明		軟體使用說明文件
工作產品/格式		說明文件 / 文件
與其他工作的相依性		
需求技能與知識		溝通與談判
工作時程		2
資源	人力	1 工作日
	硬體設備	
	軟體工具	Text

#### 1.2 專案管理

工作項目 編號/名稱		1.2.1 專案企劃
工作內容說明		規劃專案發展的企劃
工作產品/格式		PEP / 文件
與其他工作的相依性		1.1.1
需求技能與知識		專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
工作時程		25
資源	人力	8 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Microsoft Office

工作項目 編號/名稱		1.2.2 專案控管
工作內容說明		專案執行過程中的版本控制
工作產品/格式		SVN / code
與其他工作的相依性		1.4、1.5、1.6
需求技能與知識		程式設計
工作時程		60
資源	人力	55 工作日
	硬體設備	PC server
	軟體工具	SVN、Eclipse

1.3 系統工程	
工作項目 編號/名稱	1.3.1 需求分析
工作內容說明	確認專案需求，並做評估
工作產品/格式	技術文件 / 文件
與其他工作的相依性	1.1.1、1.2.1
需求技能與知識	軟體設計、軟體架構、專業技術
工作時程	8
資源	人力 4 工作日
	硬體設備 黑板
	軟體工具 Text

工作項目 編號/名稱	1.3.2 系統設計
工作內容說明	根據需求分析後的結果，設計專案
工作產品/格式	技術文件 / 文件
與其他工作的相依性	1.3.1
需求技能與知識	軟體設計、軟體架構、專業技術
工作時程	12
資源	人力 9 工作日
	硬體設備 PC
	軟體工具 Text、Visio、startUML

工作項目 編號/名稱	1.3.3 專案執行計畫修改
工作內容說明	第一次修改 PEP
工作產品/格式	PEP/ 文件
與其他工作的相依性	1.3.1、1.3.2
需求技能與知識	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
工作時程	20
資源	人力 8 工作日
	硬體設備 PC
	軟體工具 Microsoft Office

工作項目 編號/名稱	1.3.4 專案需求規格書修改
工作內容說明	第一次修改 SRS
工作產品/格式	SRS / 文件
與其他工作的相依性	1.3.1、1.3.2
需求技能與知識	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
工作時程	20

資源	人力	8 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Microsoft Office

1.4 軟體設計	
工作項目 編號/名稱	1.4.1 使用者身份驗證設計
工作內容說明	設計與規劃 1. 使用者登入畫面 2. 驗證使用者身份 3. 判斷使用者權限 4. 顯示使用者可以使用的功能
工作產品/格式	技術文件 / 文件
與其他工作的相依性	1.4.2、1.4.3
需求技能與知識	軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程	10
資源	人力 8 工作日
	硬體設備 PC
	軟體工具 UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱	1.4.2 系統專案管理者設計
工作內容說明	設計與規劃 1. 專案管理者登入畫面 2. 判斷為管理者 3. 顯示所有專案控管功能
工作產品/格式	技術文件 / 文件
與其他工作的相依性	1.4.1、1.4.3
需求技能與知識	軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程	10
資源	人力 8 工作日
	硬體設備 PC
	軟體工具 UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱	1.4.3 系統使用者設計
工作內容說明	設計與規劃 1. 專案使用者登入畫面 2. 判斷為一般使用者 3. 顯示專案基本使用功能

工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4.1、1.4.2
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		10
資源	人力	8 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱		1.4.4 WBS 管理與任務設計
工作內容說明		設計與規劃 1. WBS 管理 2. Task 管理
工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4.5、1.4.6、1.4.7
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		15
資源	人力	10 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱		1.4.5 任務狀態追蹤設計
工作內容說明		設計與規劃 1. Task 指派功能 2. Task 領取紀錄 3. Task 狀態修改
工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4.4、1.4.6、1.4.7
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		15
資源	人力	10 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱		1.4.6 任務報表設計
工作內容說明		設計與規劃 1. Task 統計 2. Task 圖表顯示

		3. Task 狀態統計 4. Task 報表設計
工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4.4、1.4.5、1.4.7
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		15
資源	人力	10 作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱		1.4.7 任務排程設計
工作內容說明		設計與規劃 1. Task 規劃表 2. Task 甘特圖 3. Task 關係表示
工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4.4、1.4.5、1.4.6
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		15
資源	人力	10 作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

工作項目 編號/名稱		1.4.8 操作介面設計
工作內容說明		設計與規劃 1. 各個功能介面的銜接 2. 介面設計
工作產品/格式		技術文件 / 文件
與其他工作的相依性		1.4
需求技能與知識		軟體架構、軟體設計、軟體系統
工作時程		5
資源	人力	8 日
	硬體設備	PC
	軟體工具	UML、Text、Visio

1.5 軟體發展		
工作項目 編號/名稱	1.5.1 使用者身份驗證實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. 使用者登入畫面 2. 驗證使用者身份 3. 判斷使用者權限 4. 顯示使用者可以使用的功能	
工作產品/格式	Code / Code	
與其他工作的相依性	1.5.2、1.5.3	
需求技能與知識	JAVA、JSP	
工作時程	20	
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.2 系統專案管理者實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. 專案管理者登入畫面 2. 判斷為管理者 3. 顯示所有專案控管功能	
工作產品/格式	Code / Code	
與其他工作的相依性	1.5.1、1.5.3	
需求技能與知識	JAVA、JSP	
工作時程	20	
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.3 系統使用者實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. 專案使用者登入畫面 2. 判斷為一般使用者 3. 顯示專案基本使用功能	
工作產品/格式	JAVA、JSP	
與其他工作的相依性	1.5.1、1.5.2	
需求技能與知識	軟體架構、軟體設計、軟體系統	
工作時程	20	

資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.4 WBS 管理與任務實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. WBS 管理 2. Task 管理	
工作產品/格式	Code / Code	
與其他工作的相依性	1.5.5、1.5.6、1.5.7	
需求技能與知識	JAVA、JSP	
工作時程	20	
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.5 任務狀態追蹤實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. Task 指派功能 2. Task 領取紀錄 3. Task 狀態修改	
工作產品/格式	Code / Code	
與其他工作的相依性	1.5.4、1.5.6、1.5.7	
需求技能與知識	JAVA、JSP	
工作時程	20	
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.6 任務報表實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. Task 統計 2. Task 圖表顯示 3. Task 狀態統計 4. Task 報表設計	
工作產品/格式	JAVA、JSP	
與其他工作的相依性	1.5.4、1.5.5、1.5.7	

需求技能與知識		JAVA、JSP
工作時程		20
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.7 任務排程實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. Task 規劃表 2. Task 甘特圖 3. Task 關係表示	
工作產品/格式	JAVA、JSP	
與其他工作的相依性	1.5.4、1.5.5、1.5.6	
需求技能與知識	JAVA、JSP	
工作時程	20	
資源	人力	17 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

工作項目 編號/名稱	1.5.8 操作介面實做與測試	
工作內容說明	實做與測試 1. 各個功能介面的銜接 2. 介面設計	
工作產品/格式	JAVA、JSP	
與其他工作的相依性	1.5	
需求技能與知識	軟體架構、軟體設計、軟體系統	
工作時程	10	
資源	人力	5 日
	硬體設備	PC
	軟體工具	SVN、Eclipse、JSP、Java

## 1.6 整合與測試

工作項目 編號/名稱	1.6.1 整合測試	
工作內容說明	測試 1. 使用者登入測試 2. 使用者權限測試 3. WBS 頁面測試	

		4. Task 指派測試 5. Task 紀錄測試 6. Task 排程測試 7. 報表測試 8. 介面測試
工作產品/格式		Code / Code
與其他工作的相依性		1.5
需求技能與知識		JAVA、JSP
工作時程		8
資源	人力	3 工作日
	硬體設備	PC
	軟體工具	Testing Unit

工作項目 編號/名稱	1.6.2 軟體系統測試		
工作內容說明	測試 1. Web application 加強測試 2. Server Loading 加強測試		
工作產品/格式	Code / Code		
與其他工作的相依性	1.5		
需求技能與知識	JAVA、JSP		
工作時程	8		
資源	人力	3 工作日	
	硬體設備	PC	
	軟體工具	Testing Unit	

工作項目 編號/名稱	1.6.3 軟體接受度測試		
工作內容說明	測試 1. 展示系統使用 2. 確認軟體需求 3. 供多個使用者測試，統計使用心得		
工作產品/格式	Code / Code		
與其他工作的相依性	1.5		
需求技能與知識	溝通與談判		
工作時程	4		
資源	人力	2 工作日	
	硬體設備	PC	
	軟體工具	Text	

### 1.1.6 專案生命週期定義 (Project Life Cycle)

- ☐ 瀑布(Waterfall)模式
- ☐ 快速雛型(Prototype)模式
- ☐ 往覆式(Iterative)模式/螺旋模式
- ☐ 漸進(Incremental)模式/螺旋模式
- ☐ 演化雛型(Evolutionary)模式 (演化法)
- ☐ V-Shaped Model
- ☐ 同步模式(Concurrent)
- ☒ 其他自訂生命週期

本系統一開始從需求分析時，團員們必須針對各個需求要有徹底的認知，之後再事先設計系統雛型，並在分析過程中探討如何實做的問題，接著才開始進入軟體設計以及軟體實做的階段。在實做過程中會一邊撰寫測試文件，並在軟體開發快結束的階段，重新修改執行計畫文件以及軟體需求規格書，再接續著軟體開發設計以及實做，因此就專案執行順序來看會是：

文件→需求→設計→實做→文件→設計→實做(整合)→全部整合→釋出

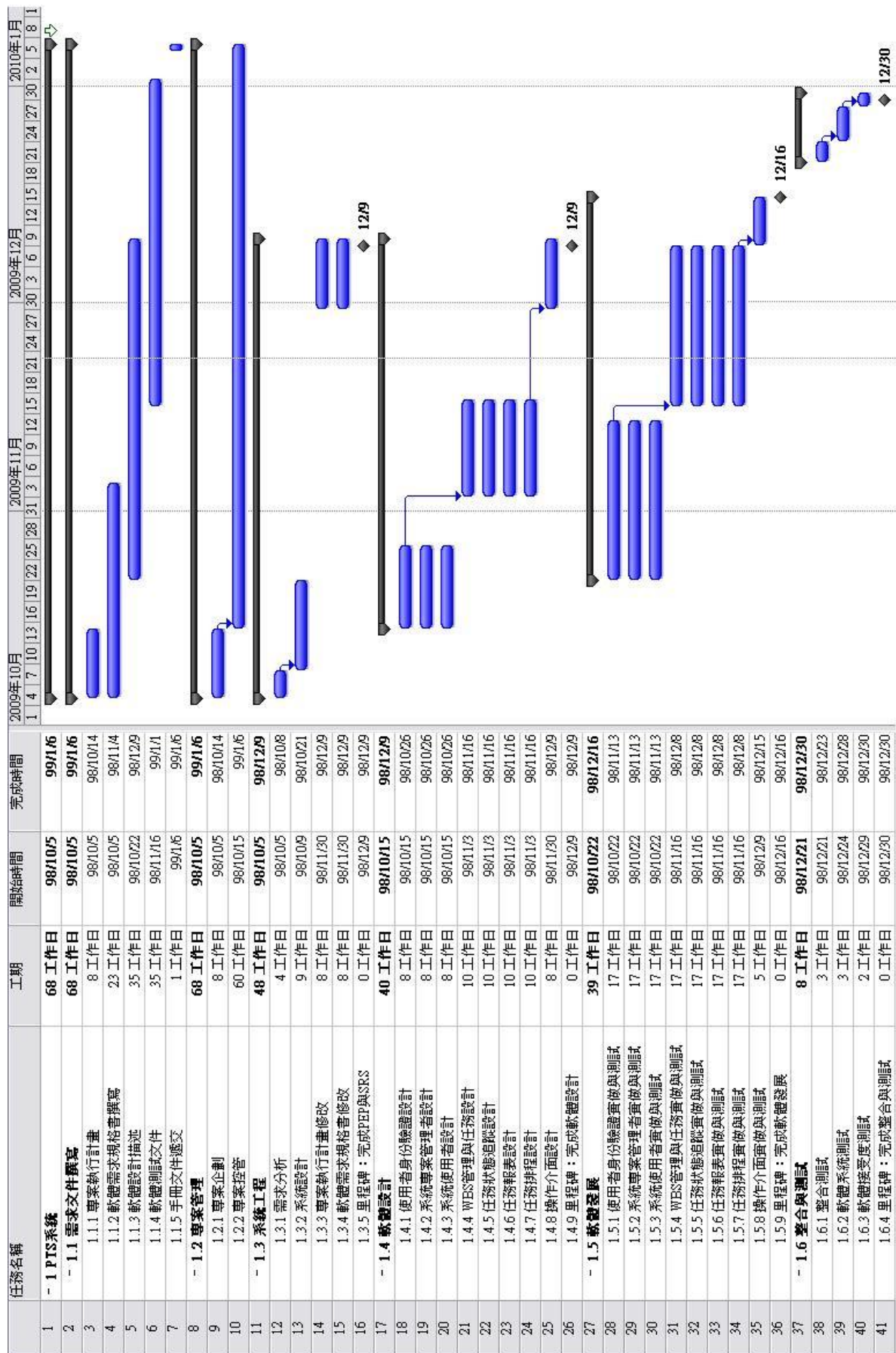
所以，我們自定了結合瀑布(Waterfall)與往覆式(Iterative)的生命週期模式。

## 1.2 預定時程及查核點 (Schedule and Milestone Checking)

### 1.2.1 預訂查核點說明 (Milestone Checking Description)

查核點	預定時間	查核點概述	技術文件/產出物
M1	98.12.09	完成 PEP 與 SRS	專案執行規劃書 系統需求規格書
M2	98.12.09	完成軟體設計	系統規劃設計書
M3	98.12.16	完成軟體發展	各系統的程式碼
M4	98.12.30	完成整合測試	系統的釋出

## 1.2.2 預定時程 (Schedule)



### 1.2.3 時程與進度審查監控機制說明 (Schedule & Progress Monitor and Control Mechanism)

本專案對於進行中的工作採用一個月監控一次，由專案負責人針對所完成的工作比例進行進度審視的方式。而需要實施矯正措施時，其基準為：

- (1) 98/10~98/11矯正基準定為20%，當進度落後超過20%必須實施矯正措施。
- (2) 98/11~98/12矯正基準定為15%，當進度落後超過15%必須實施矯正措施。
- (3) 98/12~99/01矯正基準定為10%，當進度落後超過10%必須實施矯正措施。

矯正措施為由專案負責人邀請相關人員召開會議，討論如何修改時程規劃，並實行之。本專案的監控項目如下所列：(下面為預設監控項目，但計畫執行中可依此監控項目對計畫之重要性及計畫資源情況，設定是否為監控項目)

#### (1) 系統規格分析完成

監控時間	矯正基準	矯正機制
98/12/9	SRS與PEP完成	明列未完成的部分，之後每隔2日確認完成的進度
98/12/9	SDD完成	明列未完成的部分，之後每隔2日確認完成的進度

#### (2) 軟體開發完成

監控時間	矯正基準	矯正機制
98/12/30	完成所有子系統的開發與測試	若有未完成的部分，成員於98/01/06前修訂



## Section 2 專案成員工作指派 (Personnel)

### 2.1 工作項目或工作分包預估需求與估算之假設條件 (Task Estimation Assumptions)

#### ※ 工作分包預估方式：

- ☐ 歷史資料法
- ☐ 專家法(透過個人專業判斷，進行估算)
- ☒ 其他估算法

#### ※ 參數：

- a. 文件： 1 頁 / 1 人時
- b. 系統功能： 1 個 / 8 人時
- c. 假設條件：以人事行政局公佈的年度上班時間為工作日
- d. 一日工作時數為 8 小時（加班視專案及課業程度而自行調整）

#### ※ 專業技能需求：

專業技能	需求人數
需求文件撰寫	2
專案管理	2
系統工程	2

專業技能	需求人數
軟體設計	4
軟體發展	4
整合與測試	4

## 2.2 計畫成員指派 (Roles and Responsibilities)

姓名	縮寫
王詠瑞	YR
蕭登益	DY
吳燾佑	YO
王宣皓	SH

專案人員需求規格表			
WBS	活動與交付項目	負責人員	所需的知識與技能
1.1.1	專案執行計畫	YR, DY, YO, SH	專案分析、軟體架構、軟體工程
1.1.2	軟體需求規格書撰寫	YR, DY, YO, SH	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
1.1.3	軟體設計描述	YR, DY, YO, SH	專案分析、軟體架構、軟體工程
1.1.4	軟體測試文件	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體測試、專業技術
1.1.5	手冊文件遞交	YR	溝通與談判
1.2.1	專案企劃	YR	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
1.2.2	專案控管	YR	程式設計
1.3.1	需求分析	YR, DY, YO, SH	軟體設計、軟體架構、專業技術
1.3.2	系統設計	YR, DY, YO, SH	軟體設計、軟體架構、專業技術
1.3.3	專案執行計畫修改	YR, DY, YO, SH	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
1.3.4	軟體需求規格書修改	YR, DY, YO, SH	專案分析、管理、軟體架構、軟體工程
1.3.5	里程碑： 完成PEP與SRS	YR	check
1.4.1	使用者身份驗證設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.2	系統專案管理者設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統

1.4.3	系統使用者設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.4	WBS管理與任務設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.5	任務狀態追蹤設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.6	任務報表設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.7	任務排程設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.8	操作介面設計	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.4.9	里程碑： 完成軟體設計	YR	check
1.5.1	使用者身份驗證實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.2	系統專案管理者實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.3	系統使用者實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.4	WBS管理與任務實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.5	任務狀態追蹤實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.6	任務報表實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.7	任務排程實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.8	操作介面實做與測試	YR, DY, YO, SH	軟體架構、軟體設計、軟體系統
1.5.9	里程碑：完成軟體發展	YR	check
1.6.1	整合測試	YR, DY, YO, SH	JAVA、JSP
1.6.2	軟體系統測試	YR, DY, YO, SH	JAVA、JSP
1.6.3	軟體接受度測試	YR, DY, YO, SH	溝通與談判
1.6.4	里程碑： 完成整合與測試	YR	check

### 2.3 調整專案成員 (Adjustments)

人員基本上不會有調度問題，本團隊將會盡可能發揮各自專長來完成此系統。

### 2.4 專案專業知識與技能需求 (Requirements of Knowledges and Skills)

※ 專業技能：

專業技能及知識	預估需要人數	預計受訓人員	說明
JAVA	4	0	本專案的成員已有相關經驗
JSP	4	0	本專案的成員已有相關經驗
MySQL	4	0	本專案的成員已有相關經驗
JavaScript	4	0	本專案的成員已有相關經驗
Ajax	4	0	本專案的成員已有相關經驗
UI design	0	4	宅男沒有設計概念
struts	4	0	本專案的成員已有相關經驗

### 2.5 訓練計畫表 (Training Plan)

除了使用者頁面設計概念比較不著重於技術層面，因此只能靠成員個人審美觀念去設計，而其餘技術方面的技術，團員間均有相當的開發經驗，因此只需要在實做時一邊開發一邊發掘問題並討論即可，不需要特別訓練。

### 2.6 成員參與情況監控機制說明 (Monitor and Control Mechanism)

專案進行中，每個開發階段子系統的子任務皆會做一次監控確認，以瞭解進度是否有按照規劃日期運行。當執行結果若有延後，將採取篩選需求的作法，將之後要實做系統的需求以重要性來取捨，藉此來趕上下一個篩選日期所期盼的結果；當執行結果有超前，將採取回顧需求，把以往因為重要性關係而被忽略的任務，再次加回來實做。

### Section 3資源需求 (Resources)

#### 3.1 計畫經費預算說明 (Budget)

工作編號	經費描述	設備費用	管理費用	其他費用	合計
1.1.1	專案執行計畫	21000	500		61500
1.1.2	軟體需求規格書撰寫		500		1500
1.1.3	軟體設計描述		500		1500
1.1.4	軟體測試文件		500		1500
1.1.5	手冊文件遞交		500		500
1.2.1	專案企劃		500		1500
1.2.2	專案控管		500		1500
1.3.1	需求分析		500		1500
1.3.2	系統設計		500		1500
1.3.3	專案執行計畫修改		500		500
1.3.4	軟體需求規格書修改		500		500
1.3.5	里程碑： 完成PEP與SRS		500	500	1000
1.4.1	使用者身份驗證設計		500		1500
1.4.2	系統專案管理者設計		500		1500
1.4.3	系統使用者設計		500		1500
1.4.4	WBS管理與任務設計		500		1500
1.4.5	任務狀態追蹤設計		500		1500
1.4.6	任務報表設計		500		1500
1.4.7	任務排程設計		500		1500
1.4.8	操作介面設計		500		1500
1.4.9	里程碑： 完成軟體設計		500	500	1000
1.5.1	使用者身份驗證實做與測試	5000	2000		2000
1.5.2	系統專案管理者實做與測試	5000	2000		2000
1.5.3	系統使用者實做與測試	5000	2000		2000
1.5.4	WBS管理與任務實做與測試	5000	2000		2000
1.5.5	任務狀態追蹤實做與		500		500

	測試				
1.5.6	任務報表實做與測試	5000	500		1500
1.5.7	任務排程實做與測試	5000	500		1500
1.5.8	操作介面實做與測試	5000	500		1500
1.5.9	里程碑：完成軟體發展		500	500	1000
1.6.1	整合測試	5000	500		1500
1.6.2	軟體系統測試	5000	500		1500
1.6.3	軟體接受度測試		500		1500
1.6.4	里程碑：完成整合與測試		500	500	1000
合計		66000	23000	2000	91000

(單位:NT 新台幣)

### 3.2 人事費用估算 (Estimations of Personnel Fee)

工作計畫需求人力:552 人時		總人事費用:4 員	
職級	單位(時)	人事費概算	備註
萬能研究生工作員(4 人)	552 小時	552000	萬能比較貴
其他(加班費)		0	

### 3.3 計畫經費預估表 (Project Cost Estimation)

經費項目	預定金額	說明
研究設備費	66000	個人電腦以及筆記型電腦
業務費	23000	一般業務或特殊業務之用，例如文件的產生所使用的資源費用。
人事費	552000	專案研究人員共四名之研究經費
管理費	2000	專案管理以及其他經費
合計	643000	

### 3.4 預算監控機制說明 (Budget Monitor and Control Mechanism)

本專案有關於預算的監控機制為：

- 監控頻率：每天監控一次。
- 實施矯正之基準及其措施：預算使用超過10%即必須實施矯正措施。矯正措施為開會決定如何取得資金，或是刪減專案活動。

## Section 4 資料管理規劃 (Data Management Plan)

### 4.1 資料管理計畫 (Data Management Plan)

本計畫資料管理與儲存方式將分為三種：

- 原始程式碼**：程式碼由臺北科技大學軟工實驗室提供的 SVN server，負責做版本控制，而程式碼將會在此伺服器上做管理，
- 電子文件及可執行檔**：由臺北科技大學軟體系統實驗室所提供的 ezScrum 系統，可以在記錄板上做上傳 file 的動作，因此只要將報表結果或是圖檔之類的文件，直接利用系統上做管理。
- 紙本文件或光碟資料**：由 Master 負責做管理。

### 4.2 列管資料總表 (List of Managed Data)

資料名稱	版控	建構管理	機密等級	產生週期	儲存方式	資料提供者	資料使用者
專案執行規劃書	否	否	密	Event	C	團隊	團隊
系統需求規格書	否	否	密	Event	C	團隊	團隊、使用者
系統設計規格書	否	否	密	Event	C	團隊	團隊
原始程式碼	是	是	密	Dayly	A	團隊	團隊
整合測試計畫書	否	否	密	Event	B	團隊	團隊、測試者
系統測試報告	否	否	密	Event	C	團隊、測試者	團隊、測試者
系統接受度報告	否	否	密	Event	B	測試、使用者	測試、使用者

### 4.3 列管資料監控機制說明 (Monitor and Control Mechanism)

本專案監控列管資料之矯正措施基準與機制為：

※ 監控頻率：每月監控一次。

實施矯正之基準及其措施：資料管理所列管的所有資料都必須按照資料管理計畫的方式進行，如果發現任何的資料未按資料管理計畫保管或備份，都必須立刻進行矯正，矯正措施為立即增補。

## Section 5 風險評估 (Risk Management)

### 5.1 風險項目評估 (Risks Assessment)

風險項目	發生可能性	影響程度	風險發生處理或避免方法
人事變動	5%	低	每週固定時間 Meeting，了解組員彼此情況
版本衝突	5%	低	利用 SVN 版本控管，以解決版本不一致情況
人員的訓練不足	10%	低	平日多充實自我能力、組員間彼此互相幫忙
資料庫需求變更	50%	高	降低程式的相依度
資料庫伺服器毀損	10%	高	定期備份、平日多積功德多拜拜
版控伺服器毀損	10%	高	Client 端之間交叉比較資料、平日多積功德
Scrum 伺服器毀損	10%	低	定期備份、平日多積功德多拜拜
伺服器被入侵	5%	高	定期備份、設置使用者權限

### 5.2 風險監控機制說明 (Risk Monitor and Control Mechanism) (此項目為必要監控項目)

本專案目前推估的高風險的發生均為不可預期的事件，因此只能在面對風險時才能做適時的處理，以下針對高風險議題提出基本的處理方案：

※ 資料庫需求變更—

解決方法：盡可能讓程式間相依性變低，當需求異動或需求變更，只需要修改少數資料表的可能，或者新增資料表但不影響其它資料表的運作。

※ 資料庫伺服器毀損—

解決方法：每週固定備份資料庫資料，以及當需求有重大變更時也要做一次資料庫備份。

※ 版控伺服器毀損—

解決方法：團員每日均會有開發程式，因此自身 client 擁有的程式也只會跟伺服器有一天的誤差，因此當發生資料毀損時，其實團員電腦均有原始碼存在。

※ Scrum 伺服器毀損—

解決方法：此為輔助系統開發的紀錄，於每次 sprint demo 將會有紀錄備份。



## Section 6 建構管理計畫 (Configuration Management Plan)

### 6.1 目的 (Purpose)

本專案系統開發為釋出讓使用者去使用，因此可能需要有長時間維護的工作，或是當新的需求被提出要加入時，可能需要有開發的工作，而一個良好的建構管理，即可在一邊開發的同時也可以針對早期版本發現的問題做個別修改，因此才需要此計畫。

### 6.2 建立基準 (Establish Baselines)

#### 6.2.1 標示建構管理項目 (Identify Configuration Items)

ID	資料名稱	版本控管	建構類別	產生週期	資料提供者	資料使用者
1	專案執行規劃書	否	規格書	Event	團隊	團隊
2	系統需求規格書	否	規格書	Event	團隊	團隊、使用者
3	系統設計規格書	否	規格書	Event	團隊	團隊
4	整合測試計畫書	否	規格書	Event	團隊	團隊、測試者
5	原始程式碼	是	原始碼	Monthly	團隊	團隊
6	系統測試報告	否	報告資料	Event	團隊、測試者	團隊、測試者
7	系統接受度報告	否	報告資料	Event	測試、使用者	測試、使用者

#### 6.2.2 運用建立建構管理系統 (Establish a CM System)

本專案系統採用軟體工程實驗室所建構之 SVN 機器進行建構管理。

#### 6.2.3 建立基準 (Create or Release Baselines)

由表 6.2.1 得知，沒有版本控管的書面資料，是為隨時跟著系統的開發更新，但企劃書以及一些測試報告書確認後將不會異動，因此皆不需要版本控制，唯獨原始程式碼必須要靠 SVN 機器建構 Branch-Trunk 方式，來達到 6.1 所提及的目的。

### 6.3 異動追蹤與控制 (Track and Control Changes)

#### 6.3.1 異動追蹤 (Track Change)

- 提出異動申請(異動申請單)。
- 由建構管理人員以及 Master 評估影響層面，並通知 Member。
- 由 Master 邀集受影響單位進行評估，並決定是否准予異動。
- 追蹤異動的狀態(例如異動時間)。

#### 6.3.2 建構控制小組 (Configuration Control Board)

此小組由團隊本身自行監控。

### **6.3.3 異動控制 (Control Change)**

- a. 對於異動的項目對該版本提出一個分支 (branch)。
- b. 再次確認其正確性。
- c. 確認異動後，必須對此次做異動紀錄以及異動原因。

### **6.2.4 版本控制程式 (The Version Control Tool)**

Subversion，是一個開放原始碼的版本控制系統，相對於的 RCS、CVS，採用了分支管理系統。

資料來源：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Subversion>

## **6.4 達成完整性 (Establish Integrity)**

### **6.4.1 建構管理記錄 (Establish Configuration Management Records)**

此管理記錄為建立與維護用來描述建構管理項目的紀錄。而紀錄項目以及資料僅採用 SVN 本身紀錄的欄位。

### **6.4.2 建構審核 (Perform Configuration Audits)**

為達成對於建構系統中的分支擴充性，團隊們必須將子系統開發到一定的整合後，必須再推出一分支，以利後期的除錯。

## Section 7 度量與分析計畫 (Measurement and Analysis Plan)

### 7.1 目的 (Purpose)

度量分析主要在蒐集本專案的各項資訊，以提供各種分析之用。

### 7.2 蒐集資訊的目的與資訊需求 (Information Needs and Objectives)

序號	目的	資訊需求
1	客戶滿意度	客戶的反應、支援客戶的狀況
2	時程與進度	里程碑完成狀況、工作單元進度
3	資源與成本	支出、各項資源支援的程度
4	產品品質	系統或功能品質、使用者介面的良劣
5	客戶需求的穩定程度	客戶需求的異動
6	產品大小	每個子系統的大小、功能多寡

### 7.3 基礎度量 (Base Measurement)

序號	度量	因子
1	客戶滿意度度量	經由客戶問題的反應：與客戶互動的時間
2	里程碑完成狀況、工作單元進度	里程碑完成的時間、階層中工作單元完成度
3	支出、各項資源支援的程度	專案人員投入的工作時數、實際支出數
4	系統或功能品質、使用者介面的良劣	系統或功能之錯誤數、使用者反應介面問題
5	客戶需求的異動	客戶需求異動個數、個數、無法修改個數
6	每個子系統的大小、功能多寡	每個子系統的程式行數、功能數

### 7.4 度量與分析工具 (Measurement and Analysis Tool)

本專案使用臺北科技大學軟體系統實驗室所提供之 ezScrum 系統作為分析上述各項資訊的工具。

## Section 8 流程與產品品質保證計劃 (PPQA Plan)

### 8.1 目的 (Purpose)

本系統的流程與產品品質保證計畫主要是提供專案所有人員對於產品的品質能深入瞭解其流程，亦可當作系統接受度測試的檢視，以告知使用者關於本系統的品質趨向。

### 8.2 客觀檢視流程與產品 (Objectively Evaluate Process and Work Packages)

步驟如下：

- a. Team Master 與 Product Owner 共同檢視系統執行流程，將每個頁面運作過程依照使用者手冊以及系統規格書去複查。
- b. 確認需求皆為 Product Owner 所期望的。
- c. 檢視四份文件(PEP、SRS、SDD 及 STD)，一邊展示的同時一邊複查。

### 8.3 專案目標洞察 (Project Objective Insight)

- a. Team Master 必須與 Product Owner 一邊討論一邊確認需求，以讓自己本身更瞭解 Owner 想要的結果。
- b. Team Master 將個人對於需求的認知詳細告知於 Team Member，而團員若是有任何不確定的疑問均可向 Master 詢問。
- c. 將需求紀錄於 ezScrum 系統上，並且每個 sprint demo 均可視察任務的執行結果。

### 8.4 管理架構 (Management Architecture)

本系統由王詠瑞為 Master，其餘蕭登益、吳燾佑、王宣皓為 Member，但由於並沒有 Owner 存在，因此我們四個本身也是 Owner 的一部份，當系統實做過程中，覺得系統有任何可以改善的地方，均可提出作為一個系統需求來做評估。

專案執行上採用 Scrum 執行精神，於每個 sprint 工作階段，皆是團員們互相分工合作，並不需要特別指派工作分工細項。