

第一次组会记录

【时间】: 2020.11.5 16:00-16:45

【地点】: 新食堂一楼

【参会人】: 俞思霖、张玉涵、蔡艳菲、丁溪、张乃川、洪林旭、王方璇（应到 7 人，实到 7 人）

【记录人】: 俞思霖

整体流程

- 一. 团队项目主题的确立
- 二. 功能、模块的简要构思和划分
- 三. 立项 ppt 分工

详细内容

一. 团队项目主题的确立

对于即将投入设计和实现的软件，大家轮流发表了如下构想：一个类似于 4399 小游戏的游戏盒子；针对中小学生的第一款学习编程语言的 app；一个论坛（类似于财圈 SC）；淘宝满减 app，能够根据复制的淘口令自动爬取优惠券，给出最优满减组合；

最终决定的项目主题：针对中小学生的第一款学习 python 语言的 app，可以看学习视频，进行小测验，玩编程小游戏。

二. 功能、模块的简要构思和划分

基本形式/语言设定:

- 软件支持用户学习的语言——Python;
- 软件形式——电脑 App/网页;

功能:

- 用户注册和登录功能;
- 保存用户信息的功能;
- 分年龄段设定“段位”：小学 4/5/6 年级——语法段，涉及较为基础的语法知识；初中 1/2/3 年级——算法段，涉及基础的算法和结构;

- 选择进入对应段位后，观看教学视频，完成测试解锁游戏关卡，也可以直接进行测试从而解锁小游戏。

小游戏形式：类似于微信小程序中的塔防/消除/大富翁类型，初步设想是给一行或几行语句，其中有某部分挖空，用户点击某个选项完善语句——像百词斩中的拼写单词，通过这样的方式控制游戏进度。

三. 立项 ppt 分工

负责人：

俞思霖、蔡艳菲、洪林旭

ppt 内容：

1. 小组成员介绍；
2. 软件功能介绍；
3. NABC 分析——Need（需求）、Approach（做法）、Benefit（价值）、Competitor（竞争）。