软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | 天机组 | 项目名称 | 指尖加密 |
| 组员姓名 | 潘友林  刘方宜  罗**锃**  林盛 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~20分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 16 |
| 选题报告格式 | | | 16 |
| 选题报告内容 | | | 16 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 11 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 14 |
| 总计 | | | 73 |
| 优点 | 通过指纹加密电脑上文件是一个十分让人眼前一亮的想法，可行性高 | | |
| 存在问题 | 加密安全性存在质疑；且该项目只能应用在小范围内的加密，即加密时手机与电脑的距离是有限制的；除此之外对手机遗失及指纹模糊等安全隐患缺少后续考虑 | | |
| 建议 | 可以尝试在指纹加密的基础上再增加一备用的加密解密方法，预防加密后指纹无法识别解密的情况；想办法提高软件安全性 | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | PMS | 项目名称 | 人车检测跟踪系统 |
| 组员姓名 | 黄旭  王雨勤  曾俊  叶海辉  周元 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~20分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 17 |
| 选题报告格式 | | | 19 |
| 选题报告内容 | | | 18 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 17 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 18 |
| 总计 | | | 89 |
| 优点 | 这是一个十分有潜力的项目，通过图像识别计算人、车流量，统计结果可用于交通等方面 | | |
| 存在问题 | 监控目前主要以四轮车及行人为主，暂无法识别两轮车，因此应用场景有限制，如学校里多以电动车自行车为主，功能用处不大；  同一画面中能够捕捉到的对象上上限比较模糊 | | |
| 建议 | 后续功能可以升级，提高软件识别图像的能力；可以进一步设计是软件在统计之后能分析画面情况（如拥堵） | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | 日不落战队 | 项目名称 | 小葵日记 |
| 组员姓名 | 蔡安琪  吴智慧  黄章鹏  李语恳  林炜坤  栾少 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~10分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 17 |
| 选题报告格式 | | | 16 |
| 选题报告内容 | | | 16 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 18 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 18 |
| 总计 | | | 85 |
| 优点 | 功能多样，相对于同类市场软件尝试增加了语音模式及涂鸦模式及其他小功能 | | |
| 存在问题 | 采用付费模式后面临一定市场生存问题  涂鸦模式为图片模式，而图片所占用内存 | | |
| 建议 | 在付费模式上应定好细节上的规则，防止之后可能产生的非技术性问题；  有关涂鸦模式所占内存方面的问题，找方法解决 | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | Boy Next Door | 项目名称 | 网上账单同步助手 |
| 组员姓名 | 林晗  黄显东  林松雄 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~20分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 15 |
| 选题报告格式 | | | 17 |
| 选题报告内容 | | | 17 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 16 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 14 |
| 总计 | | | 79 |
| 优点 | 对于经常使用网上支付又想了解自己付费情况的人来说很有用 | | |
| 存在问题 | 首先在与支付宝微信等支付手段的申请开发上仍存在问题  方案不够完善，  个人认为该软件可能存在安全隐患，如信息泄露等  功能比较单一简单 | | |
| 建议 | 如果是要做这样一款软件，那么首先要确保其用户信息安全性，此外有关技术开发上的问题也应该尽快解决 | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | 洛基小队 | 项目名称 | 生存类RPG游戏 |
| 组员姓名 | 张峻雄  陈非易  李佳莹  苏媛  郭圳源  王文智 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~10分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 16 |
| 选题报告格式 | | | 17 |
| 选题报告内容 | | | 18 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 17 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 16 |
| 总计 | | | 84 |
| 优点 | 采用碎片式的游戏模式利于玩家在繁忙之中休息片刻，而又不会耽搁太多时间 | | |
| 存在问题 | 世界架构如人物交流系统、战斗体系等还未完善  像素类游戏受众少  非moba竞技类游戏，且缺乏特色 | | |
| 建议 | 在世界体系架构上应该进一步完善，做好每个人物的设定  可以尝试着加入一些有趣的设定 | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 |  | 项目名称 | 实验室信息管理系统 |
| 组员姓名 | 可达鸭  郑浩晖  陈汉森  吴海林  廖兴桔  郑书豪  左文航 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~10分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 18 |
| 选题报告格式 | | | 18 |
| 选题报告内容 | | | 18 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 18 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 19 |
| 总计 | | | 91 |
| 优点 | 方便了acm集训队里关于知识的整理，提高了集训效率  便于组队初对于队员的选择和了解  题型，知识总结 | | |
| 存在问题 | 项目主要面对集训队内部而非普通吃瓜群众  在收集题型方面属于链接跳转，可能在跳转至国外网站时存在被墙的问题 | | |
| 建议 | 待定 | | |

软件设计评审表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名 | Massivehard | 项目名称 | 上一次 |
| 组员姓名 | 吴晓辉  程一飞  刘帅珍  陈斌豪  陈锦谋 | | |
| 评审内容 | 每项内容总分20分，按1~5,6~10,11~15,16~10分为四个等级 | | |
| NABCD模型分析是否清晰 | | | 15 |
| 选题报告格式 | | | 15 |
| 选题报告内容 | | | 15 |
| ppt（ppt排版、内容） | | | 15 |
| 演讲情况（讲述条理是否清晰、内容、回应质询情况） | | | 10 |
| 总计 | | | 70 |
| 优点 | 主题有情怀，功能实用 | | |
| 存在问题 | 需求分析不够细化，功能模块不够清楚 | | |
| 建议 | 细化需求，多和组员沟通需要实现的功能模块。 | | |