|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 指尖加密 | | 成员列表 | | 潘友林、刘方宜、罗锃、林盛 | | |
| 分析（35） | 19 | 格式（10） | | 7 | | 内容（35） | 20 |
| PPT（15） | 7 | 演讲（15） | | 8 | | 总分（100） | 61 |
| 优点 | 市场空白 | | | | | | |
| 缺点 | 各厂商指纹识别方案不一致，正确率无法保证，密钥丢失后处理比较困难。 | | | | | | |
| 存在问题 | 指纹识别的出现是用来方便解锁的，避免了密码解锁这个相对较复杂的过程，该组的应用反而让指纹识别应用的更加繁琐，对于手机和电脑需要在一个局域网，这个条件就比较麻烦。如果手机丢失或者？那么怎么处理。 | | | | | | |
| 建议 | 我觉得可以使用USB连接来实现指纹信息的传输 | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | YOUR EYES | | 成员列表 | | 王雨勤 黄旭、曾俊 叶海辉、周元 | | |
| 分析（35） | 26 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 26 |
| PPT（15） | 14 | 演讲（15） | | 13 | | 总分（100） | 87 |
| 优点 | 产品目的明确 | | | | | | |
| 缺点 | 实用性不高，市场上的竞争对手强大 | | | | | | |
| 存在问题 | 单单检测没有识别，对于准确率影响很大。对于信息提取，非人类的活动，例如一个矿泉水瓶被风吹过来等问题 怎么处理。 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小葵日记 | | 成员列表 | | 蔡安琪、吴智慧、黄章鹏、李语恳、林炜坤、栾少 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 26 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 9 | | 总分（100） | 79 |
| 优点 | 大部分免费、语音功能调用已有的优先产品降低开发难度 | | | | | | |
| 缺点 | 产品功能太过齐全 | | | | | | |
| 存在问题 | 社交功能很难实现,用户群体太少 关于日记APP质量的问题，主要原因在于用户太少，缺少了用户的推动，就缺少了开发者的维护，对于日记功能，不如一个备忘录来得爽快。看起来很酷，但是没什么卵用。喜爱文字记录的人，谁还会用APP记录呢。。。不如一根笔，一本本子。 | | | | | | |
| 建议 | 定位好自己的核心功能，先完成最基础的东西 | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | wonderland | | 成员列表 | | Z 班 书豪、海林、浩晖，  K 班 文航、汉森、兴桔 | | |
| 分析（35） | 32 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 31 |
| PPT（15） | 11 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 93 |
| 优点 | 明确需求分析，能随时与核心用户交流 | | | | | | |
| 缺点 |  | | | | | | |
| 存在问题 | 圈外人员难以享用系统成果 | | | | | | |
| 建议 | 可以试试做一下预估比赛成绩的功能 | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | GAME | | 成员列表 | | 张峻雄 陈非易 李佳莹 苏媛  郭圳源 王文智 | | |
| 分析（35） | 23 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 23 |
| PPT（15） | 13 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 78 |
| 优点 | 抓住用户时间的碎片化 | | | | | | |
| 缺点 | 利用团队成员的交际圈逐步推广，效率低下 | | | | | | |
| 存在问题 | 每年新出游戏成百上千,而得到关注的游戏一年只有几个，没有突出的亮点的话，难以脱颖而出 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | WEB账薄管家应用 | | 成员列表 | | 林 晗 黄显林松雄东 | | |
| 分析（35） | 25 | 格式（10） | | 8 | | 内容（35） | 23 |
| PPT（15） | 12 | 演讲（15） | | 11 | | 总分（100） | 79 |
| 优点 | 功能简洁.专注于自己的核心功能 | | | | | | |
| 缺点 | 无移动端 | | | | | | |
| 存在问题 | 支付流水怎么自动获取？用户的信息安全如何保证？消费记录怎么归类？与当前的一系列产品有什么区别？ | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 上一次APP | | 成员列表 | | 吴晓晖 陈斌豪 程一飞 刘帅珍 陈锦谋 | | |
| 分析（35） | 20 | 格式（10） | | 6 | | 内容（35） | 18 |
| PPT（15） | 12 | 演讲（15） | | 10 | | 总分（100） | 66 |
| 优点 | 产品创意新颖 | | | | | | |
| 缺点 | 使用麻烦，比较难以吸引用户 | | | | | | |
| 存在问题 | 产品的具体内容，核心功能不够清晰。 | | | | | | |
| 建议 |  | | | | | | |

软工实践立项报告评审表