

项目启动文档

NBAlabala



2015-3-8

nbalabala团队

# 团队名称

NBAlabala团队

# 团队组成人员

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **团队成员** | **学号** | **角色** | **工作职责** |
| 丁霄汉 | 131250207 | 项目经理、软件工程师 | 分配职责，协调分工，进度控制 |
| 梁思宇 | 131250129 | 文档编写、软件工程师 | 文档管理，监控软件是否与文档符合 |
| 陈云龙 | 131250181 | 技术经理、软件工程师 | 技术攻关，软件架构设计 |
| 曾婧 | 131250159 | UI设计师、软件工程师 | 人机交互设计与实现 |

# 成员通讯录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **电话** | **电子邮箱** | **QQ** |
| 丁霄汉 | 15850595970 | dxh13@software.nju.edu.cn | 690474178 |
| 梁思宇 | 15850783279 | lsy13@software.nju.edu.cn | 864986781 |
| 陈云龙 | 15850560153 | cyl13@software.nju.edu.cn | 948557407 |
| 曾婧 | 15850539065 | zj13@software.nju.edu.cn | 361290835 |

# 工作时间表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **周一** | **周二** | **周三** | **周四** | **周五** |
| **一二节** |  | 有课 | 有课 | 有课 |  |
| **三四节** | 有课 |  |  |  | 工作 |
| **五六节** | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 |
| **七八节** |  | 工作 |  |  |  |
| **晚上** | 曾婧有课 | 例会 | 丁霄汉有课 | 工作 | 梁思宇有课 |

# 沟通计划：

例会制度：

1. 每周二19:00~21:00召开例会，讨论团队进度、完成的任务、遇到的困难、目标修订、达成的共识等。所有成员需在开会前准备好以上内容。
2. 例会由丁霄汉记录并形成小结，结束后1小时提交Git。

# 沟通规范

团队成员找到的所有相关资料提交Git。

关于例会和共同开发时间变动等通过电子邮件通知。

使用统一的编码、命名、注释规范。

# 团队成员职责

1. 项目经理完成启动阶段的项目计划，协调分工，控制进度，保证质量。
2. 技术经理负责解决重要的技术问题，主要的算法、体系结构设计。
3. UI设计师负责构建界面原型，设计良好的人机交互方式。
4. 文档管理员负责更新维护文档，并随时已完成功能和文档是否一致。

# 制定相关赏惩条例

如果团队成员无故拖延任务完成时间，以电子邮件形式通报每位成员，并敦促完成。

如果任务完成的拖延有情可原（如陈云龙遇到高难度技术难题），可由其他团队成员给予帮助共同解决（如由梁思宇以适当之方式给予激励）。

# 版本控制规则

1. 项目过程中所有代码和文档等过程产出物提交至Git
2. 所有成员至少每天提交一次自己的工作成果，当有新的修改完成后需要及时提交。
3. 每次提交对本次修改和增添内容尽量详细描述。

# 10.项目启动会议

## 10.1项目描述

NBA信息查询系统NBAlabala是为方便用户查询NBA球队、球员信息所开发的系统，开发的目标是通过对NBA比赛中基本数据的处理和分析，为用户提供对NBA球队以及球员的相关信息的查询。

## 10.2项目目标

通过NBA信息查询系统NBAlabala的应用，期望为用户提供一个良好的查询体验，建立一个以NBA球员和球队信息为主题的信息查询平台。

## 10.3交付产物

具有图形界面的，运行在PC端本地的NBA信息查询系统。

## 10.4项目假设

1）团队成员严格履行自己的职责，保证完成分配的任务，确保项目的成功完成。

2）严格执行项目计划，遵守项目时间表。

3）与用户（老师）保持密切沟通，解决关于软件需求的疑问。

# 11.项目初步计划

1）项目完成时间：13周

2）三次迭代，每个迭代周期：3周、5周、5周

3）风险预估：新开发工具的学习、新知识的学习、团队成员之间的磨合、进度安排等