学生运动会管理系统的迭代计划（按SCRUM设计）

本项目的前三大风险：

1. 需求风险。最大的风险是用户的需求将在开发过程中不断变更，因此在项目启动时，建立界面原型，尽早获得用户反馈，使软件需求更稳定。
2. 架构风险。第二个风险是项目组对SSH框架缺少开发经验，因此在第一个冲刺（Sprint1）时首要进行了架构设计，并开发架构原型。
3. 进度风险。第三个风险是开发时间紧的风险，因此采用三个冲刺（Sprint1、Sprint2、Sprint3）来增量式实现功能。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **迭代** | **任务描述** | **成果** |
| 项目启动  7月1日~7月8日 | 需求调研与分析；  开发界面原型，与用户沟通，并根据反馈进行改进；  项目立项。 | 完成产品待办事项，即确定软件需求 |
| Sprint 1 (两周)  7月9日~7月22日 | 架构分析与设计；  架构实现与搭建；  R1的需求分析、设计与实现；  系统测试，并获得用户反馈，进行缺陷修复与改进。 | 完成系统版本1（R1）的开发 |
| Sprint 2 (两周)  7月23日~8月5日 | 在R1的基础上进行R2的需求分析、设计与实现；  系统测试，并获得用户反馈，进行缺陷修复与改进。 | 完成系统版本2（R2）的开发 |
| Sprint 3 (两周)  8月6日~8月19日 | 在R2的基础上进行R3的需求分析、设计与实现；  系统测试，并获得用户反馈，进行缺陷修复与改进。 | 完成系统版本3（R3）的开发 |
| Sprint 4 (两周)  8月20日~8月31日 | 安装R3，撰写用户手册，对用户进行培训，系统上线运行，并根据系统运行反馈进行缺陷修复与改进。 | 完成系统版本3的发布 |

迭代计划对主要功能进行了进一步的细化，三个系统版本的目标功能罗列如下：

* 系统版本1（R1）必须实现的功能：
  1. 从师生信息管理系统导入用户信息，建立数据库接口，实现登录功能
  2. 系统管理员的权限管理功能
     + 能够挑选运动会管理员
  3. 运动会管理员的管理比赛项目功能
     + 包括增加、删除、修改、查询比赛项目
* 系统版本2（R2）必须实现的新功能：
  1. 学生报名项目功能
     + 有多类限制，如一名学生最多可报三个比赛项目等
  2. 运动会管理员审核报名信息功能
  3. 运动会管理员安排比赛日程功能
     + 每项比赛根据参加人数，可安排多场比赛
* 系统版本3（R3）必须实现的新功能：
  1. 运动会管理员挑选比赛裁判功能
     + 挑选裁判人员
     + 为每场比赛安排裁判
  2. 裁判登记比赛成绩功能
  3. 用户查询比赛日程与比赛成绩功能