

项目会议纪要

团队名称：Ex咖喱棒

系统名称：天天爱消除PC协作版

完成人：王琨

完成时间：2014年6月15日

项目概况

2014.2.20-2014-6-20 天天爱消除PC协作版

项目组成员及主要职责如下：

人员	角色	职责	学号
王琨	项目经理	1.Pusher 推动项目进展。 2.分配任务与资源 3.控制开发进度,管理开发过程	121250151
吴晓晨	软件质量工程师	1.测试评估错误与缺陷 2.敢于吐槽	121250167
石文磊	配置管理员	1.对开发过程进行版本控制,约束 规范 2.负责 SVN 的维护,解决冲突	121250127
王天宇	技术经理/人机交互顾问	1.领导协调团队技术活动 2.游戏人机交互设计与评估	121250156
沈静怡	美工	1.界面、图标、音效设计	121250121
缪晓伟	软件工程师	1.根据需求分析和架构设计完成 软件设计和开发	121250101

项目收获：

技术收获

- 加深JAVA编码能力
- 提高算法能力
- 学习了Socket通信机制，深入了解了通信同步知识
- 加深了对多线程的了解
- 对Java Swing编程有了进一步的了解

软件过程收获

- 体验了团队软件过程的全过程，全组人员了解了软件工程的各个步骤
- 对需求的获取与分析有了更深入的理解。锻炼了自身需求获取的能力
- 对螺旋模型有了一个更好的理解，同时锻炼了自己分析风险的意识与能力
- 对项目的计划有了一定的接触与了解

项目不足：

技术不足

- 界面层与控制层的设计逻辑不合理
- 界面设计不够精致
- 同步机制依旧不完善

软件过程不足

- 对任务的估算有很大差距，对任务定义不准确
- 时间的安排不合理，无法按照计划执行相应任务
- 项目成本出现较大的估算误差
- 项目维护与测试工作没有做完善

• 第二循环成本预估与实际对比

ID	成本预估	实际执记录	实际-预估
1	6人日	5人日	-1人日
2	6人日	8人日	2人日
3	6人日	4人日	-2人日
5	2人日	2人日	0人日
6	4人日	5人日	1人日
7	12人日	16人日	4人日
8	12人日	14人日	2人日
12	4人日	2人日	-2人日
13	3人日	2人日	-1人日

• 第二循环成本预估与实际对比

ID	成本预估	实际执记录	实际-预估
1	4人日	5人日	1人日
2	7人日	8人日	1人日
3	3人日	2人日	-1人日
5	5人日	6人日	1人日
6	4人日	6人日	2人日
7	18人日	16人日	-2人日
8	5人日	6人日	1人日
9	20人日	22人日	2人日
10	3人日	2人日	-1人日

团队个人评分和自我评价（10分满分）

王琨：（8分）

团队成员都好忙，很难找到时间聚一起工作或开会。项目进展相对缓慢，好歹前期做的工作比较充足，最后还是勉强赶上进度。好累==再也不想玩天天爱消除了。。最为TeamLeader依旧分配了相当一部分的代码量，但是此次项目还是尽量让每个成员都接触到了一部分编码工作。同时项目过程中一直按照最初的职责分配来分配工作，相对比较科学。

石文磊：（7分）

这学期写的文档的比代码多，锻炼了自己写文档的水准，也能更多的参考其他人的代码风格，学到了不少知识和技巧。配置管理的工作量不大，但对于软件质量控制至关重要，我表示很有成就感，而且学到了配置管理软件的使用方法。

吴晓晨：（7分）

这学期做了一些数据存储和界面上的工作，这都是我之前不擅长的领域，经过这学期的锻炼，我觉得我的水平有了不少的提高。在文档方面，虽然依旧不熟练，但是在自己的努力下，也可以写出合格的文档。质量管理的工作虽然单调无聊，确实非常重要的一关，及时发现程序的bug并且在第一时间报告给编码人员，这对于减少软件后期的维护成本是有着极大帮助的。

沈静怡：（7分）

作为队伍的美工，负责界面设计、图标制作等工作，在本项目过程中能够完成基本的工作，但是在细节的优化和处理方面不够主动，希望能尽量改掉这个问题，为团队做出更多贡献。同时，代码量较少，应当进行更多的自我提升以配合团队工作。

缪晓伟：（8分）

作为团队的架构设计师，负责了软件产品的整体架构设计。在这个项目中，完成了最初的架构设计，但之后对架构实现与变更的关注力度不够。除了架构设计，还全权负责了服务器部分的代码，同时给UI部分救了急。项目进展到后期时，对工作的积极性没有开始那么强，今后的项目开发需要调整好项目进展到后期时的心理状态。

王天宇：（7分）

对于这个学期的代码能力的培养自己认为尚可。算法的这一部分的逻辑修改了很多次也推倒重新写了2次判断的算法。除了底层的逻辑，还负责了整体界面的主要配色设计和界面的交互。