团队第一篇报告

1.团队介绍

团队名称： EggssTeam

团队 GitHub 账户： [EggssTeam](https://github.com/EggssTeam)  
团队项目仓库： <https://github.com/EggssTeam/Egg>

团队成员信息：

| 成员姓名 | 个人 GitHub ID | 个人 GitHub 链接 |
| --- | --- | --- |
| 贺子泰 | Fluoroantimonic-H | <https://github.com/Fluoroantimonic-H> |
| 葛东豪 | GeFuyi | <https://github.com/GeFuyi> |
| 王开跃 | wkiao | <https://github.com/wkiao> |
| 吴志超 | carchesey | <https://github.com/carchesey> |

团队成员介绍：

贺子泰（组长）：团队的中流砥柱，坚实的技术后盾，拥有优秀的编程技术与指导技巧，团队核心功能的实现者。

葛东豪：团队基础的搭建者，善于运用各种网上工具进行工作，完成具体编码的实现。

王开跃：团队的协调者，负责文档工作与技术工作的统筹进步，保证需求与实际的跟进。

吴志超：团队的质量测试者，关注用户体验与服务，协助团队进行系统的测试，审查团队文档并更新。

团队特色：

我们是 EggssTeam，一个注重协作、注重工程实践的学生开发团队，由四名性格互补、技能多样的成员组成。团队的名字来源于“Egg”，寓意简单、朴实，但富有生命力与成长潜力。我们分工明确，强调规范，注重用户体验，开放学习。

1. 对构建之法相关章节的随笔

第一章：概论

本章主要介绍了俩个问题，包括软件是什么？软件工程是什么？其次，对于第一个问题，题目明确表示，软件＝程序＋软件工程，对于软件而言，兴趣使然使得一个简单程序得以建立，在这个简单程序的基础上进行不断的探索，由此而产生相应的技术功能增加与功能完善，这个增加的过程就是所谓的软件开发周期（玩具阶段—业余爱好阶段—探索阶段—成熟的产业阶段）。而对于第二个问腿，我认为，软件工程并不等同于软件开发的过程，它更强调一个社会性活动

| 对比维度 | 软件开发 | 软件工程 |
| --- | --- | --- |
| 核心强调 | 技术能力 | 管理与协作 |
| 成果目标 | 实现功能 | 提交高质量、可持续的软件 |
| 方法体系 | 个人为主，灵活开发 | 有流程、有角色、有规范的团队操作 |
| 示例 | 独立写小游戏 | 多人开发完整Web系统 |

编程能力固然重要，但软件工程更多是“社会活动”而非“纯技术活动”，它不仅涵盖了编程工作这一技术活动，更多的还包含了从调研到做出用户满意项目再到质量检测、维护保证的整个过程。

第五章：团队和流程

团队与非团队有着本质上的区别，非团队只是一群乌合之众，临时组成的不具有坚固关系的群体，而团队是有一致目标、分工明确共同合作的team。团队具有多种多样的形式（这里不过多赘述）。想要完成一个团队的建设，最重要的是沟通交流的进行以及明确的分工与清晰的流程。

流程，大体上就是1.开发流程：从需求 → 设计 → 编码 → 测试 → 发布，2.沟通流程：每日站会、周会、需求讨论，其中文章详细描述了瀑布模型及其变种，本质上是想让我们在进行项目开发之前就对该项目有一个大致的架构，进行软件开发流程的说明，一步一步解决问题。

第八章：需求分析

需求分析是软件工程中至关重要的一个步骤，它解决了众多核心问题，包括软件要做什么？用户是谁？用户为什么需要用到？什么是必要的什么是不必要的？什么时间需要等等。

对于软件需求，我认为比较现实的是从功能性、开发过程、非功能性、综合需求方面进行分析；对于用户需求，则需要进行市场调研与用户调研；对于竞争性需求分析，则用到NABCD模型进行模拟。

个人见解：为什么学生项目更要重视需求分析？

很多学生项目失败不是因为不会写代码，而是不知道自己在做什么。没有需求分析就，后果是做一半“方向变了”，白白浪费精力。

我们团队（EggssTeam）需要在项目启动前，花时间讨论清楚：

谁是我们的用户？

我们的产品在解决什么问题？

最小可行版本（MVP）需要哪些功能？

有哪些功能是“想做”而非“必须做”的？

第十六章：IT行业的创新

本章开门见山的提出了关于创新的迷思，告诉了我们创新的误区，创新并不是灵光一现，不是空中楼阁一样的突然实现，他是需要基础的，对于我们这个学生项目，他并不一定需要创新，我们只需要完成我们认定的需要完成的工作，实现基本需要的功能，她就已经是一个较好的项目了，而过于自主的创新，不仅不会对项目有所帮助，还会因为耗时耗力而浪费资源，造成基本项目的不能完成。

个人见解：我们学生团队如何理解“创新”？

错误理解：“我们要写一个别人没写过的系统”；“我们要搞一个特别复杂的新算法”。

正确理解：“我们有没有解决某类用户真正痛点？”；“我们有没有用更简洁、便宜、快速的方式达成目标？”；“我们能不能让产品在使用上有微创新（例如交互、提示、场景切入）？”

EggssTeam 应该如何创新？

场景创新：从真实需求中寻找细分场景（如：特定人群、特定操作流程）；

交互创新：哪怕功能一样，但更顺畅的操作流程就可能是亮点；

简化体验：创新不一定是“做更多”，而是“做到刚好”。