项目思路补充

1.团队规模较小 --> 实现需求有限，列出优先实现的需求并实现。

2.民主团队模式 --> 效率不高，需要前期合理地计划与后期灵活地执行。

3.组员能力不互补 --> 需要合理的分工。

分工面临的影响因素：

1. 开发前，大家对后端都较为熟悉，而对前端只会做静态页面甚至一无所知，更别提前后端交互。然而对于宝贵的前端学习实践机会，每个人都不愿意浪费。
2. 项目实现难度低，规范开发更为重要，如高内聚低耦合，杜绝循环依赖问题。

分工思路变化

1. 按角色分工

优势：个人对角色越来越熟悉，开发效率也随之提高。沟通成本低。

劣势：由于不同角色工作量差距极大，多者多劳，还可能导致因max（工作/能力）导致项目延期。

1. 按前后端分工

优势：对接方便；开发效率高；现代化的开发方式。

劣势: 部分组员失去学习机会，对前端依旧一无所知；沟通成本高，实践中易出现互相等待的死锁。

1. 按需求分工

优势：大家都能获得学习机会，同时能对整个项目的交互有更深理解；沟通成本低，debug单人可以从前端de到后端到数据库，把对接的时间节省给互相答疑；组员间不会重复实现需求（如用户头像与酒店图片，网站优惠与酒店优惠）。

劣势：分工麻烦，需要兼顾工作量、个人能力、重复需求等；一般来说，较2开发效率略低；需要腾时间给大家学习三件套和vue。

由于项目复杂度较低（导致2和3效率几乎无差别），且大家学习前端意愿较高，综合其它因素考虑后，最终我们选择了按需求分工。

会议安排：

讨论与分工会议 🡪 评审完成情况会议 （🡪 跟踪会议）

坑：

Git commit信息乱写

循环依赖

提交有bug的代码

提交风格错乱的代码

……

经验：

1. 不囿于别人或自己的开发经验，因项目制宜，选择最合适的开发方式。
2. 善用工具，可以节省大量时间。
3. 多看官方文档。

……