**迭代计划**

制定日期：2023.2.25

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 19 | 项目名称 | 游戏交友网站 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 计划起止日期 | 2023.2.27 - 2023.3.14 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 发布问卷，调研需求 | 2023.2.27-2023.2.28 | 余润泽、王乐峰 | | 2 | 考察类似应用软件，例如Discord，KOOK，soul，探探 | 2023.2.27-2023.2.28 | 余润泽、王乐峰 | | 3 | 编写Vision文档和use-case模型 | 2023.3.1-2023.3.2 | 高肖健，陈英昊 | | 4 | 学习HTML & CSS & JavaScript | 2023.2.27-2023.3.4 | 全体成员 | | 5 | 掌握React工具的使用和开发技术 | 2023.2.27-2023.3.4 | 全体成员 | | 6 | 进行界面设计，实现界面原型 | 2023.3.5-2023.3.14 | 全体成员 | | 7 | 小组内部评审  改进需求文档和界面原型 | 全体成员 | | 8 | 编写《迭代评估报告》 | 全体成员 | | | | |
| 预期成果：   * 《Vision文档》、use-case模型 * 实现界面原型的相关代码：React项目 * 《迭代评估报告》 | | | |
| 主要的风险和应对方案：   * 进度风险：无法按照规定时间完成项目的迭代   缓解和应急措施：增加每天的工作时间  预防措施：细化迭代计划，将项目分割成一个个2天以内的小计划，并要求小组成员严格执行，并且定时开会检查进度   * 需求风险：界面原型开始实现以后频繁更改需求，导致实现内容频繁调整   预防措施：多调研、多分析，避免需求更改   * 技术风险：无法采用选定的技术满足项目的某个具体需求   预防措施：实现界面原型前做充分调查，避免选择不合适的技术  缓解和应急措施：学习新的技术，并用新的技术进行开发 | | | |