**Reflection on the software engineering process**

Quality

* We use scrum methodology to manage our developing. Dividing requirements into small parts and one week sprint for a visible demo make us find our problems in requirements and coding more quickly. It makes us adjust our work towards the right direction.

Requirements

* 通过队员们的头脑风暴结合平时接触的相关游戏，通过适当的修改，做出有我们自己特色的游戏

Design

* 最初在纸上描绘出大概的界面框架
* 能够较快的在组员们的脑海中呈现答题的框架，同时组员们可以在开发中不断地去修改完善界面设计

Implementation

* 实施工具： Android Studio、ps、Android系统手机
* Android Studio的开发环境十分方便，使用安卓手机也可以及时的了解游戏的进展

Testing

* 测试工具：Android Studio 、Android系统手机
* Android系统手机测试速度快，而且效果明显；Android Studio 运行速度慢。

Evolution

* 不断美工整个app
* 扩展游戏中便利功能，如暂停，游戏时间栏等

Changes

* 所有的分工都是组员们一起讨论的结果，当当个人遇到问题时，所有人都会抽出时间一起讨论解决问题，不可行时，就先放下，先处理完手上的其他期限部分，之后再研究。无论有任何变化，都要进行小组交流，达到一致。

Team

* 团队的每个人都贡献了自己的一份力，文档、代码、素材、美工、研究方法、整合、处理问题等都是由大家共同完成的。代码方面比较大贡献的是张埕瑜，文档的编辑和软件的测试有较大贡献的是肖晓星，曹钰和颜启胜在这两个方面也都贡献了自己的一份力。总之，这份作业是大家共同的成果。

Communication

* 交流一般是现实口语交流，这样比较迅速和方便。有时会用qq或微信沟通。

General process

* 每周上课stand up meeting，确定下一个sprint要做的事
* 然后分工，互相讨论，开始自己的任务
* 规定时间内，完成自己的任务，有问题或困难可以相互讨论研究