**项目总结会议纪要**

**团队名称：**Mosaic

**系统名称：**IceBreaker

**完成人：**Jocelyn

**项目概况**

2014.2.23-2014.6.8 IceBreaker消除游戏

项目组成员及主要职责如下：

Jocelyn(蒋秉洁):项目经理，软件工程师

Rhett（黄嘉伟）：技术经理，软件工程师

Hsinchu(黄新竹)：配置管理员，软件工程师

Hedy（花霞），James（蒋俊杰）：软件工程师

Hary（胡元）：软件质量工程师

**项目收获**

技术收获：

1. 对java程序设计更加熟悉。
2. 对分层架构结合MVC架构的理解更为深入。
3. 利用线程和图片桢实现动画效果。
4. 采用了线程队列技术，线程的执行按序进行。避免的线程之间的冲突，以及执行次序的混乱。

软件过程收获：

1. 体验了团队软件工程的全过程，全队人员了解了软件工程的各个步骤。
2. 对需求的获取、需求的分析有了更深入的了解，需求分析不仅是记录需求的过程，更主要的是要对需求内容进行分析、筛选、排列优先级等，这才是需求分析的过程。
3. 在开发过程中，要坚持持续集成。
4. 需求变更要进行评审，变更通过之后要及时记录，及时修改。

**项目不足**

技术不足：

1. 对比软件可维护性的检查表，发现部分类的耦合度太大
2. 界面设计有很多细节不够标准化，用户体验较差
3. 对于多线程的处理还不够完善

软件过程不足：

1. 需求阶段对互斥需求的分析不够，引入了部分错误的需求
2. 分工大体上比较合理，但部分模块的分配还需要调整。
3. 对任务估算还是有一定差距，问题主要来源于对任务的定义还是不够清晰和准确。
4. 持续集成做的不够，只是在hudson上设置了自动集成，但是在对持续集成重要性和作用的理解上不够透彻，并没有充分利用。
5. 开发的后期，存在赶工现象，文档的版本控制，以及需求的变更控制等过程都没有及时记录。

项目计划跟踪：

第二循环：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **任务ID** | **成本预估** | **实际执行记录** |
| 1 | 2人日 | 2人日 |
| 2 | 3人日 | 3人日 |
| 3 | 2人日 | 2人日 |
| 5 | 1人日 | 1人日 |
| 6 | 2人日 | 2人日 |
| 7 | 3人日 | 3人日 |
| 8 | 7人日 | 7人日 |
| 总计 | 20人日 | 20人日 |

第三循环：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **任务ID** | **成本预估** | **实际执行记录** |
| 1 | 3人日 | 3人日 |
| 2 | 4人日 | 4人日 |
| 3 | 2人日 | 2人日 |
| 5 | 3人日 | 3人日 |
| 6 | 1人日 | 1人日 |
| 7 | 1人日 | 1人日 |
| 8 | 1人日 | 1人日 |
| 9 | 2人日 | 2人日 |
| 总计 | 17人日 | 17人日 |

第四循环：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **任务ID** | **成本预估** | **实际执行记录** |
| 1 | 6人日 | 4人日 |
| 2 | 23人日 | 27人日 |
| 3 | 8人日 | 8人日 |
| 4 | 1人日 | 1人日 |
| 5 | 1人日 | 1人日 |
| 总计 | 32人日 | 32人日 |

**团队个人评分和自我评分（10分满分）**

Jocelyn:7分

在项目整个过程中保持持久的信心和热情，同时还要让组员有持久的信心和热情是很不容易的，任何负面情绪都必须要自己处理掉。自己有时候太pushy,可能给组员造成了一定压力。不管怎么样，整个开发过程还是愉快且有收获的。

Rhette:8分

认真完成项目，设计好体系结构后没有马上作出详细设计，过程不够顺利。

Hsinchu:7分

跟随团队改进了不少编程习惯，更加有条理，编程能力也加强了，但有点高估了自身能力以致影响团队进度。进行了不少美工方面的工作，这方面的技术有一点提高。

Hedy:8分

争做码霸，不做码渣。工作不拖沓，能够按时完成任务。但有些方面能力不足，如美工，需队友帮助。

James:9分

沟通好的团队才能成为高效的团队，勤奋的leader手下才会有勤快的码农，感谢大腿们带我飞。

Hary:8分

虽然只负责了数据库部分和测试，内容较为简单，但都尽心尽力完成，很有团队感和责任感，但在技术上还有很大的提升空间，期待以后的表现。跟大家合作很愉快。