HRMS

酒店预订管理系统

项目评价文档

LLLH小组

学 院：南京大学软件学院

成 员：卢忆卿 李紫欣 刘钰 黄飘

完成日期：2016/12/24

1. **概述**

HRMS酒店预订管理系统的开发历时三个多月的时间，期间有的地方做的不错，比如组内频繁的沟通交流和有次序的工作顺序，但也有需要改进的方面，比如界面的风格，这些都为以后的团队合作提供了参考经验。

1. **项目评审**
2. **项目所使用的过程是什么？**

按照课程要求，使用瀑布模型。中间穿插了测试驱动开发，集成次数较少（一般集中在作业提交前一两天）。

1. **实际的过程和原先确定的过程有什么不同？**

实际上的过程基本是按照教材的过程，没有什么大的变化。

1. **进度表是如何随着时间变化和改变的？**

按照老师给的deadline一个一个完成。

1. **有多少个同步点和里程碑按时达到或错失？**

小组活动基本上是按照deadline的要求执行的，绝大都是在deadline要求的时间之前完成（只有一次因为打包不成功的问题少交了部分作业项目），基本与老师的课程要求保持了同步。代码的开工阶段较晚，因为在详细设计阶段耗费了大量时间。除了界面耗费的时间较多，写代码过程以及构造阶段都进行的较为顺利，因此大的里程碑基本都按时达到了。

1. **过程的哪些部分运行的好？**

提示信息充足,给客户很好的交互;查看日志界面很好,提高了系统的完备性;客户下订单界面会在选择好房间类型和数量后,随着入住时间的变化而实时计算价格;网站营销人员策略分得具体,而且界面简单美观易操作

1. **过程的哪些部分应该运行的更好？**

在详细设计阶段对controller的位置没有详细的研究，因此详细设计的时候又花费了较多时间讨论具体的controller的位置；在体系结构阶段写的桩和驱动，没有考虑具体的作用，有些桩和驱动是重复的，导致后期测试阶段使用率不高；界面层的风格可以更为统一一些；view较为复杂，导致逻辑层的代码较少；这次的大作业构造阶段我们组员内交流十分顺畅，毕竟是一个宿舍组队，但是我们在初级阶段的交流还是不够充分，导致了大的设计方向有些偏差，界面风格也有些不够统一；由于没有对每一部分的新代码进行测试，导致后面的代码堆积，单元测试时有些困难。

1. **工具支持这个过程吗？**

主要使用了Github，没有使用重量级的过程工具，持续集成的一系列工具可以正常使用（Maven，Jenkins），度量的一些轻量级工具（比如Matrix）也可以工作。

1. **从整体上讲，这个过程运行的有效吗？**

整体上讲，是有效果的。过程中每一个步骤，从某种意义上是有助于项目顺利开展的。

1. **在今后，尤其要对哪些方面进行改进？**

所有的方面都还需要努力，这可能和经验的增长有一定的关系，最需要提高整体风格设计的质量、需求分析的质量和测试的质量。

1. **在每个阶段的每项任务上花费的时间是多少？**

需求开发：2015.9.15-2015.10.2

软件设计：2015.10.3-2015.11.14（体系结构设计和详细设计各占一半）

软件实现：2015.11.15-2015.12.12

软件测试：2015.12.12-2015.12.24

1. **在项目的上面周期中，产品是如何变化的？**

产品逐渐成形，这个问题也许对迭代式的模型更有意义.

1. **有没有出现重要的产品返工的情况？如果有，在什么时候？**

没有比较重要的返工，一般都是局部的调整与修改。

1. **工具支持产品的制造、维护和测量么？**

支持测试、度量和集成构建

1. **产品最后的规模有多大？**

LOC：29296（client）+6124（server）=35420

1. **产品的质量如何？**

产品的质量被认为基本达到预期，详见总测试报告。

1. **团队（个人）工作中哪些风险发生了，其影响又是怎样的？**

总体来说，团队的合作还是很愉快的。存在一些小问题如下：

1、由于开始码代码的时间偏晚，因此最后代码完成的有些仓促，且在检查项目发布后又进行了功能的改动。

2、没有按照分层风格进行人员分工，小组成员基本都是独自实现自己负责的模块，并且构造阶段刚开始的时候也没有将一些可能可以复用的方法讨论并抽离出来，导致界面部分重复的代码略多。

1. **在何时做出了哪项重要决定？**

1、构造阶段决定修改定义好的部分接口

2、构造阶段决定放弃部分优先级低的用例的实现。

1. **这个决定又是如何影响这个项目的？**
2. 方便实现，但是需要修改一部分的文档内容
3. 使更多的精力集中到重点完成的用例中。
4. **所遇到的主要问题是什么？**

最主要的问题在于，由于写文档的时间太紧，完成文档最初稿的时候对整个系统的认识还不够全面，导致在进行构造的阶段时对用例和接口有频繁的修改。最开始的文档产物有很大一部分都是无效的，这是后期文档方面的工作量较大的一个很重要的原因。

1. **对这些问题的解决方法产生了什么效果？**

解决的方案就是频繁交流然后进行修改。这是必须的而且是使得项目能够成功、质量过关的唯一方法。

1. **开发团队成员是如何看待自己的职责的？**

总得来说，团队成员都较为负责，能够认真完成分配的任务，对项目有一定的责任感。