项目启动文档

团队名称：三杯巧克力

提交时间：2015年3月7日星期六

团队组成人员：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 人员 | 角色 | 职责 | 备注 |
| 顾恒清 | 项目经理/软件工程师 | 负责分配任务和资源、管理软件和开发过程、保证团队目标一致性、确保项目质量；根据需求和架构设计完成软件的具体设计和开发工作 | 无 |
| 孟腾飞 | 配置管理员/软件工程师 | 对开发过程进行版本控制和产品规范；根据需求和架构设计完成软件的具体设计和开发工作 | 无 |
| 杨怡承 | 软件质量工程师/软件工程师 | 通过各种测试方法评估软件并报告发现的错误和缺陷；根据需求和架构设计完成软件的具体设计和开发工作 | 无 |
| 李煜超 | 技术经理/软件工程师 | 确立项目整体结构、对整个项目的技术活动和工作进行领导和协调；根据需求和架构设计完成软件的具体设计和开发工作 | 无 |

团队建设：

成员通讯录：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 电话 | 电子邮箱 | QQ |
| 顾恒清 | 15850567516 | 1677160278@qq.com | 1677160278 |
| 孟腾飞 | 18305186559 | 1304138563@qq.com | 1304138563 |
| 杨怡承 | 15850591897 | 495557880@qq.com | 495557880 |
| 李煜超 | 15850591581 | 382351559@qq.com | 382351559 |

工作时间表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 周一 | 周二 | 周三 | 周四 | 周五 |
| 8:00~10:00 | 有课 | 有课 | 单空 | 有课 | 有课 |
| 10:00~12:00 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 |
| 14:00~16:00 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 |
| 16:00~18:00 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 | 有课 |
| 18:30~21:30 | 有课 | 有课 | 小组例会 | 集体开发 | 集体开发 |

沟通计划：

例会制度

1. 每周三晚上18：30~21：30召开例会，讨论团队进度、完成的任务、遇到的困难、目标修订、达成的共识等，所有成员在开会前要准备上述内容。
2. 例会由杨怡承记录并形成小结，结束后群发给团队成员。

沟通规范：

信息共享、透明公开

1. 团队成员所找到的所有项目相关的资料为集体共有，需上传到版本控制系统；
2. 任何有关项目开发的变更需要及时告诉所有人。

正式沟通渠道

1. 技术讨论用email以统一的格式抄送给团队所有成员；
2. 非正式讨论用QQ，保存聊天记录并导出备份；
3. 源代码有统一规范，相关定义有统一规定。

团队成员职责：

分配合适的任务给每位成员

1. 项目经理完成启动阶段的项目计划。
2. 技术经理初步确定项目的技术方案。
3. 配置管理员设定配置管理系统的参数，制定版本控制方案。
4. 软件质量保障员学习所需的基本测试方法，挑选合适的测试工具。
5. 软件工程师学习具体的开发技术，与技术经理保持沟通联系。

制定奖惩条例

项目经理是团队成员职责的监督者和仲裁者，由他核定每位成员的任务是否完成。如果有成员无故拖延任务完成时间，项目经理以电子邮件形式通报给团队每位成员，并给出最终期限要求该成员必须完成相应工作；如果有成员表现积极，提前完成任务，项目经理以电子邮件形式通报给团队每位成员以示表扬。

版本控制规则：

1. 项目开发过程中所有代码和文档等过程产出物必须上传到GitHub。
2. 所有成员至少每天提交一次自己的工作成果，有新的修改完成后需要及时提交到GitHub。
3. 系统自动生成的文件不必提交，如编译自动生成或工作空间自动生成的文件。
4. 没有通过编译的代码不必提交。
5. 每次提交时尽可能详细的描述修改的内容。
6. 项目经理每天查看团队各成员的工作完成情况，如发现未按时完成工作的，及时敦促完成并提交到GitHub。
7. 上传的版本命名约定如下：

①上传的文件命名格式为：“阶段名+文件名”。

②按开发的不同阶段建立目录。

③严格区分文件名的大小写，避免混乱。

项目启动会议报告：

项目描述：

在已经提供的 1230份比赛数据，30 份球队数据，446 份球员数据的基本数据(每份数据都单独存放在一个TXT文件中 )以及实时更新添加的数据基础上，通过对基本数据的处理和分析，为用户提供NBA球队以及球员的相关信息查询，为用户提供一个良好的体验,建立以 NBA球员和球队信息为主题的信息查询平台

项目目标：

为用户提供一个良好的体验，建立以NBA球员和球队信息为主体的信息查询平台。

交付产物：

为普通用户提供以NBA球员和球队信息为主体的信息查询平台

项目假设：

1）团队成员须严格履行自己的职责，保证完成分配的任务，确保项目的成功完成

2）严格执行项目计划，遵守项目时间表

项目初步计划：

1）项目完成时间：3个月（截止到6月14）

2）每个螺旋周期的时间为：

第一周期：3月7日--3月22日

第二周期：3月23日--5月10日

第三周期：5月11日--6月14日

（以迭代产物提交时间为准）

3）风险评估：新开发工具的学习、新知识的学习、团队成员之间的磨合、进度安排等