

苏州大学实验报告

院、系	计算机学院	年级专业	21 计科	姓名	吴佳骏	学号	2127405056
课程名称	课程名称 软件项目管理					成绩	
指导教师	朱斐	同组实验者	吴佳骏,彭光, 赵紫楚,方浩 楠	实验日期	2023.11.30		

游戏装备买卖平台 Part10 项目质量计划

1.项目概述

项目名称：游戏装备交易平台

目标和背景：应对电子游戏产业快速增长带来的虚拟物品和装备交易需求。目前市场上的交易平台多数缺乏安全、透明和可靠的交易方式。

项目目的：创建一个安全、透明的交易平台，满足玩家购买和出售游戏内虚拟物品的需求，同时为开发者和第三方销售商创造收入来源，打击非法交易，促进社交互动，延长游戏寿命。

2. 质量目标

提供安全、便捷、公平的交易环境。

高用户满意度和良好的用户体验。

系统稳定性和高性能。

3. 质量标准和指标

符合法律法规和行业标准。

系统性能指标包括响应时间和并发用户数。

安全性标准包括数据加密和防欺诈措施。

4. 质量控制流程

需求管理

定期会议：每月与主要利益相关者召开会议，讨论需求变更、项目进展和潜在挑战。

需求跟踪：使用需求管理工具（如 JIRA）跟踪需求的变更和状态，确保所有团队成员都能访问最新的信息。

需求验证：每个需求都要经过验证，以确保其与项目目标和用户期望相符合。

设计审核

月度设计会议：每月定期召开设计评审会议，审查系统架构、数据库设计和界面设计等。

参与团队：设计团队、技术团队和关键利益相关者参与会议，提供反馈和建议。

审查记录：记录会议决策和行动事项，确保设计调整被适当跟踪和实施。

代码审查

双周代码审查：每两周进行一次团队内部代码审查，以确保代码质量和一致性。

性能和安全焦点：特别关注性能优化、代码效率和安全漏洞。

代码审查工具：利用自动化工具（如 SonarQube）进行代码质量和安全性分析。

测试策略

自动化测试覆盖：自动化测试覆盖率目标设定为 $\geq 80\%$ ，以确保大部分功能和场景都被测试。

安全渗透测试：定期进行安全渗透测试，以识别并修复安全漏洞。

持续集成：在持续集成环境中进行测试，以确保新代码的集成不会破坏现有功能。

用户验收测试（UAT）

用户群体选择：选择多样化的目标用户群体进行测试，包括不同游戏经验和技术背景的用户。

UAT 计划和脚本：制定详细的 UAT 计划和测试脚本，确保涵盖所有关键功能和用户场景。

反馈收集和处理：设置反馈收集机制（如在线调查、焦点小组），并将收集到的反馈整合到产品改进中。

实时监控和支持：在 UAT 期间提供实时技术支持，以确保测试顺利进行。

测试环境：为 UAT 提供与生产环境相似的测试环境，以确保测试结果的准确性和有效性。

测试报告：编制详细的 UAT 报告，包括测试结果、发现的问题和推荐的改进措施。

5. 质量改进机制

收集用户反馈：定期收集和分析用户反馈，用以指导产品改进。

持续监控：监控系统性能，进行维护和优化，保证稳定运行。

培训和知识分享：定期组织培训和知识分享会，提升团队技术和管理水平。

6. 风险管理

技术风险：应对安全攻击（如 DDoS 攻击或黑客攻击）和技术实现的困难。

经济风险：应对运营成本超出预期和平台接受度低的风险。

市场风险：关注新竞争对手的出现和游戏产业变化对平台需求的影响。

法律风险：应对游戏开发者不允许第三方平台交易的法律风险和法律变化的影响。

7. 质量保证团队

组成：

技术团队：负责开发和维护平台，确保安全、稳定、可扩展和用户友好性。

商业团队：了解游戏产业和市场动态，制定有效的商业策略。

运营团队：提供客户支持、推广和运营管理。

角色和职责：

技术团队：

进行详细设计，包括技术架构、数据库设计、用户界面设计和安全策略。

负责系统的开发，包括前端和后端开发，确保编码符合设计和质量标准。

制定测试计划，包括功能测试、性能测试、安全测试和用户验收测试。

进行功能测试、性能测试和安全测试，确保项目的各个功能按照需求工作。

参与用户验收测试，邀请最终用户参与测试，以确保他们对项目功能和性能满意。

进行问题跟踪和修复，在测试过程中记录并解决出现的问题。

进行预发布测试，在生产环境之前确保系统正常运行。

负责上线计划的制定，包括系统部署、数据迁移、用户通知和域名配置。

负责监控和性能优化，以确保系统稳定性和性能。

管理日常运营，包括服务器维护、数据库备份、安全监控和问题解决。

定期更新系统，包括添加新功能、漏洞修复和安全性提升。

持续监测系统性能，确保满足用户需求。

商业团队和运营团队：

参与需求分析，与客户、利益相关者和最终用户沟通，明确项目规格和特性。

提供用户培训和支持，帮助用户适应新系统。

提供客户支持和反馈，处理用户查询和问题，收集用户反馈以改进系统。

项目管理：

确保项目的交付满足约束条件、规格和用户需求，提交最终的项目成果物。

对项目的整体性能和成果进行评估，包括预算执行、项目交付、用户满意度等。

撰写项目总结报告，包括项目成功的关键因素、经验教训和建议。

关闭项目，包括合同结算、资源清理和团队解散。

责任方	职责
项目经理 (方浩楠)	- 管理整个项目的计划和执行
	- 确保项目按计划进行，达到质量和时间要求
	- 风险管理和问题解决
技术团队	- 开发和维护游戏装备买卖平台的技术
	- 实施项目的技术要求和功能
	- 进行单元测试和集成测试
质量保证团队 (彭光)	- 确保项目质量达到预期标准
	- 开展功能测试、性能测试和安全测试
	- 负责质量度量 and 报告
安全团队 (赵紫楚)	- 确保平台的安全性，进行安全测试和评估
	- 识别和应对潜在的安全风险
项目干系人 (吴佳骏)	- 提供项目需求和反馈
	- 参与需求分析、评审和用户测试
	- 提供客户满意度反馈

8. 时间计划和里程碑

初步需求确认：项目启动后的第一个月完成。

设计阶段完成：项目启动后三个月内完成。

开发阶段的里程碑：项目启动后六个月达到。

系统测试：项目启动后九个月完成。

用户验收测试（UAT）：项目启动后十一个月进行。

项目发布：预计项目启动后十二个月完成。

9. 文档和记录

需求文档

内容：详细记录所有功能需求、非功能需求和界面需求。

格式：使用清晰的模板，包括需求描述、优先级、来源和接受标准。

更新：需求变更时及时更新文档，并记录变更历史。

设计文档

系统架构：详细描述系统的组件、服务和它们之间的交互。

数据库设计：包括数据库模型、实体关系图和数据字典。

界面设计：提供界面原型、用户流程图和界面规范。

测试报告

单元测试：报告每个模块的测试覆盖率和测试结果。

集成测试：描述模块间接口的测试情况和发现的问题。

系统测试：记录整个系统的测试结果，包括性能和稳定性。

用户验收测试：汇总用户反馈、测试问题和解决方案。

代码审查记录

审查过程：记录审查日期、参与人员和审查的代码范围。

发现问题：详细列出发现的问题和改进建议。

解决方案和行动项：记录针对审查问题的解决方案和后续行动计划。

项目会议记录

会议概要：包括会议日期、参与者、讨论主题和主要决策。

行动项：记录会议中确定的行动项、负责人和预期完成日期。

决策依据：详述作出决策的背景和理由。

10. 沟通和报告

周报

项目进展：总结本周完成的工作和达到的里程碑。

下一步计划：概述下周的工作计划和目标。

问题和挑战：汇报目前面临的问题和潜在风险。

月报

详细项目状态：提供项目整体进度、预算使用情况和资源状态。

成就和亮点：强调本月达到的主要成果和亮点。

风险和问题：更新项目中的风险和关键问题，以及应对策略。

里程碑报告

进展概述：详细描述自上一里程碑以来的项目进展。

里程碑评估：评估是否达到了里程碑的目标和标准。

下一步计划：介绍接下来的工作计划和预期目标。

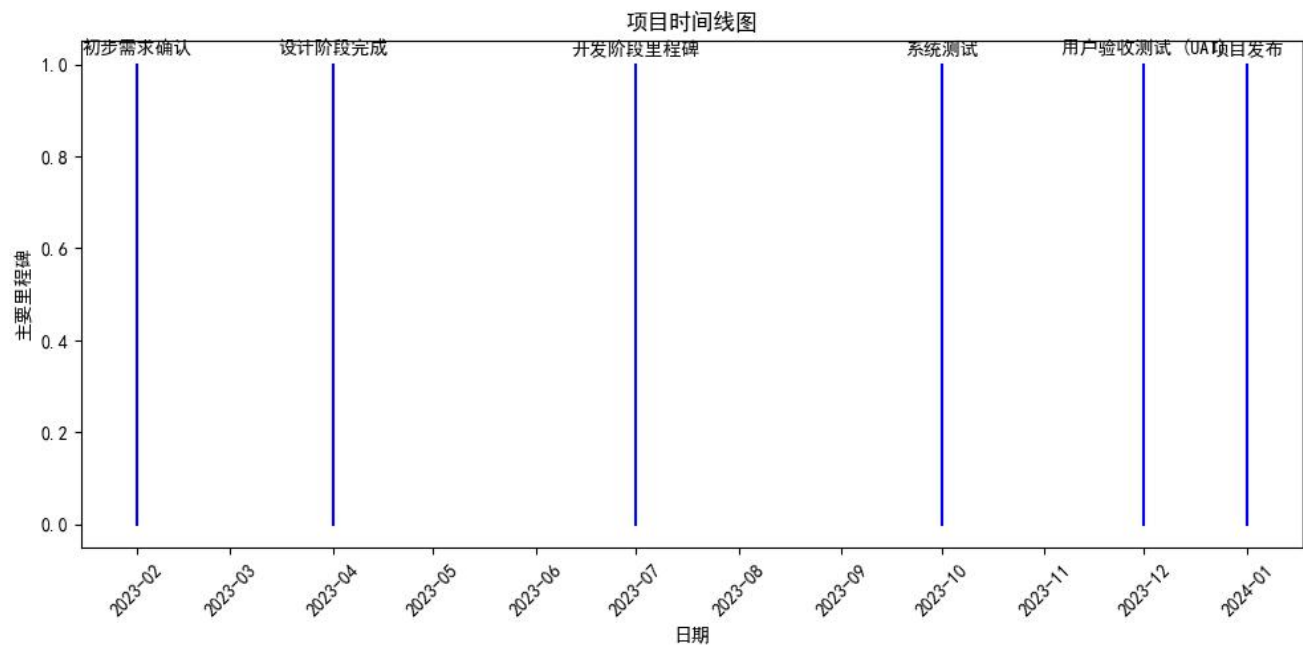
风险管理报告

风险评估：定期更新风险评估，包括可能性和影响。

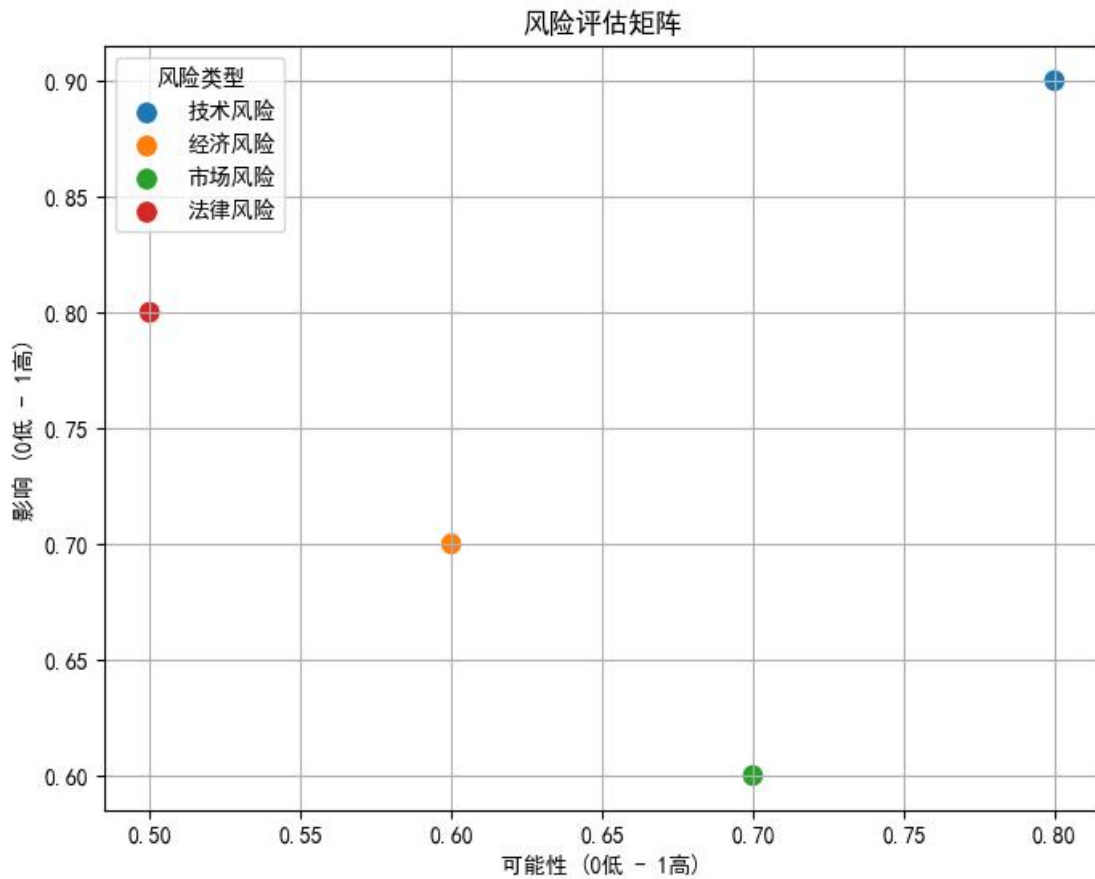
应对策略：针对每个风险制定和更新应对策略。

风险监控：记录对风险的监控活动和结果。

项目时间线图：显示项目的主要里程碑和预计完成日期。



风险评估矩阵：展示不同风险的可能性和影响。



质量控制流程图：展示质量控制的步骤和责任分配。



