

# 游戏装备买卖平台 Part5 项目资源估算

2023 年 11 月 30 日

## 苏州大学实验报告

院系	计算机学院	年级专业	21 计科	姓名	方浩楠	学号	2127405048
课程名称	软件项目管理					成绩	
指导教师	朱斐	同组实验者	方浩楠, 赵紫楚, 彭光, 吴佳骏		实验日期	2023 年 11 月 30 日	

### 1 项目资源估算概述

项目估算是需求分析、设计、编码、测试、集成交付等整个软件开发过程所花费工作量、时间、成本等的预测。是软件研发中最难的工序之一。

软件系统的规模、功能越来越复杂，难于理解，必须通过某种方法对软件的规模、工期、成本进行度量、预计，从而能更好的控制软件开发活动。项目估算是制定合理的项目计划的基础。

### 2 资源特征描述

在规划本项目——游戏装备交易平台的资源配置时，我们采取了一系列细致的措施来确保项目资源的最优使用。以下的表格详细列出了所需的各类资源，并对其进行了详细的特征描述。每项资源都被赋予了明确的定义，包括它们的可用性、所需时间以及使用持续时间，这为我们的项目管理团队提供了一个清晰的资源视角和计划安排。

资源名称	可用性说明	需要该资源的时间	该资源被使用的持续时间
开发人员	全职可用，每周 5 天	项目开始时	整个开发周期
系统分析师	前期工作量较大	需求分析阶段开始	需求分析完成后偶尔参与
项目经理	全职，管理多个项目	项目启动前	整个项目周期
UI/UX 设计师	按需可用，高峰期全职	初期概念设计阶段	设计阶段及用户测试调整时
质量保证工程师	开发进度，逐渐全职	开发中期	从中期开始至项目结束
系统架构师	兼职或顾问形式	需求分析后	系统设计初期及技术决策时
数据库管理员	按需可用，设计阶段全职	数据库设计阶段	设计初期及系统上线后维护
运维工程师	后期全职，后续监控	系统部署开始	从部署开始到项目结束及后续支持

表 1: 人力资源分析

例如，我们选择了具有强大社区支持的集成开发环境（IDE）和版本控制系统，这不仅加快了开发速度，而且降低了潜在的技术风险。服务器资源如 AWS EC2 和 RDS 实例按需租用，根据实际使用量计费，从而实现成本效益最大化。我们还整合了 Stripe 支付网关，以确保交易处理的安全性和便捷性。硬件资源

考量了开发者的工作效率和测试过程的多样性，我们配置了高性能的工作站和多种测试设备来满足这些需求。外部服务的选择如邮件服务和云存储，旨在提升用户体验和数据处理的效率。

资源类型	资源描述	可用性说明	需要该资源的时间	该资源被使用的持续时间
软件资源	集成开发环境 (IDE) 如 IntelliJ IDEA	已购买企业许可， 可供全团队使用	项目开始第一天	整个项目周期
版本控制	Git	免费开源，需要设置私有仓库	项目开始第一天	整个项目周期
开发服务器	AWS EC2 实例	按需租用，根据实例大小计费	开发环境搭建完成后	开发和测试阶段
数据库服务器	AWS RDS 实例	按需租用，根据实例大小和存储空间计费	开发环境搭建完成后	开发、测试和生产阶段
支付网关	Stripe API	按交易比例收费，需要企业认证	功能开发开始时	测试阶段到项目结束
硬件资源	开发者工作站 (如 Dell XPS 15)	购买，考虑团队规模和成员需求	项目开始前	至少整个项目周期
	测试设备 (多种手机和平板)	购买或租借，确保设备多样性	开发中期，准备测试时	测试阶段
外部服务	邮件服务如 SendGrid	月度订阅费，基于邮件量计费	开发邮件通知功能时	开发、测试和生产阶段
云存储服务	AWS S3	按存储量和访问量计费	开发需要存储大量数据时	开发、测试和生产阶段
复用构件	开源前端框架如 React	免费使用，社区支持	前端开发开始时	前端开发周期
	加密库如 OpenSSL	免费使用，社区支持	开发安全相关功能时	开发和生产阶段

表 2: 软硬件资源分析

此外，本项目特别重视开源构件的使用。我们选择了 React 作为前端框架，以及 OpenSSL 进行数据加密，这些构件的稳定性和社区支持使得我们能够专注于平台特有功能的开发，而不是重新发明轮子。这种战略性的资源分配和选型，确保了项目按预定时间线高效推进，同时控制了成本和风险。

3 项目角色

在本次游戏装备交易平台项目中，我们明确了各个关键角色的职责和所需技能，以确保项目从概念到最终交付的各个阶段都能得到有效管理和执行。项目的成功依赖于一个多学科团队的紧密协作，团队中的每个成员都在其专业领域内发挥着重要作用。我们的目标是通过明确的角色定义和职责分配，实现资源的最佳配置和项目目标的顺利实现。

项目经理位于项目团队的核心位置，负责整个项目的指导和协调。他们需具备强大的领导力和决策制定能力，以保持项目的进度、预算和范围控制。而 UX/UI 设计师则关注于创建一个直观且引人入胜的用户界面，他们通过研究和设计，提升用户的整体体验。

开发团队由前端和后端开发者组成，他们分别负责实现设计师的视觉构思和构建强大的服务器端技术。QA 工程师确保所有功能在发布前都经过彻底测试，而 DevOps 工程师则通过自动化和持续集成保证开发和运维的高效协同。

数据库管理员 (DBA) 负责维护数据的完整性和性能，而系统架构师则确保技术架构的可持续性和扩展性。每个角色都需要特定的技能集，从技术知识到沟通和解决问题的能力，这些能力对于完成他们的职责至关重要。

以下列表详细说明了这些角色及其在项目中的职责和重要性：

#### 1. 项目经理

- **职责:** 定义项目目标、制定计划、管理预算、监控项目进度。
- **工作量:** 高。
- **工具:** 项目管理软件、MS Office。
- **重要性:** 极高。
- **技能:** 领导力、决策制定、项目管理、沟通能力。

#### 2. UX/UI 设计师

- **职责:** 界面设计、用户体验研究、交互设计原型制作。
- **工作量:** 中至高。
- **工具:** Sketch、Adobe XD。
- **重要性:** 高。
- **技能:** 设计思维、交互设计、用户研究。

#### 3. 前端开发者

- **职责:** 实现界面设计、前端逻辑编程。
- **工作量:** 高。
- **工具:** HTML/CSS/JavaScript、前端框架如 React。
- **重要性:** 高。
- **技能:** 前端编程、响应式设计、框架和库的知识。

#### 4. 后端开发者

- **职责:** 服务器端逻辑、数据库设计和管理。
- **工作量:** 高。
- **工具:** Node.js、Python、数据库系统。
- **重要性:** 高。
- **技能:** 服务器端编程、数据库管理、API 开发。

#### 5. QA 工程师

- **职责:** 质量保证、编写和执行测试计划。
- **工作量:** 中至高。
- **工具:** 测试框架如 Selenium、性能测试工具如 JMeter。
- **重要性:** 高。

- **技能:** 测试方法论、自动化测试、敏捷测试。

6. DevOps 工程师

- **职责:** 系统自动化、持续集成和持续部署。
- **工作量:** 中。
- **工具:** Jenkins、Docker、Kubernetes。
- **重要性:** 中至高。
- **技能:** 自动化脚本、系统管理、容器化技术。

7. 数据库管理员 (DBA)

- **职责:** 数据库维护、优化查询、确保数据安全。
- **工作量:** 中。
- **工具:** SQL、数据库管理系统如 Oracle 或 MySQL。
- **重要性:** 中至高。
- **技能:** 数据库设计、性能调优、数据安全和恢复。

8. 系统架构师

- **职责:** 架构设计、系统性能评估、技术选型。
- **工作量:** 中。
- **工具:** UML 工具、架构设计软件。
- **重要性:** 高。
- **技能:** 抽象思维、系统集成、架构模式。

4 人员分配

在本项目中，人员分配至关重要，以确保每项任务由最适合的团队成員承担。下面的表格提供了一个详细的分配矩阵，概述了各項目角色在不同任务中的职责和参与程度。我们采用了以下标记来标识每个角色的责任水平：'A'（负责人）表示该角色是任务的主要执行者；'P'（参与者）表示该角色在任务中有具体的参与，但不是主导者；'R'（审查者）代表该角色需要对任务结果进行审查；而'S'（支持者）则意味着该角色在需要时提供支持或咨询。这样的分配确保了任务的顺利执行，并促进了跨职能团队间的协作。

任务	项目经理	UX/UI 设计师	前端开发 者	后端开发 者	QA 工程 师	DevOps 工程师	数据库管 理员
需求分析	L	P	S	S	S		
设计	L	L	P	P	S		
前端开发			L				
后端开发				L		P	
数据库设计				P			L
测试			P	P	L	P	
部署						L	
维护	L				P	L	P

表格 3 – 续前页

任务	项目经理	UX/UI 设计师	前端开发者	后端开发者	QA 工程师	DevOps 工程师	数据库管理员
项目管理	L	S	S	S	S	S	S

表 3: 项目人员分配矩阵

5 人月神话

在进行软件项目管理时，我们经常遇到“人月神话”这一术语，它源自 Fred Brooks 的著名观点，即增加人手到一个已经延期的项目中，并不能导致更快的完成速度，这主要是因为增加的人手需要培训和沟通的时间，而这本身就会进一步延误项目。这一理念提醒我们，项目管理不仅仅是数字游戏，更多的是对团队协作和沟通流程的深刻理解。

在下表中，我们详细列出了游戏装备交易平台项目的各个模块，以及相关任务的时间和资源估算。这些估算基于对各任务复杂性、团队能力、以及必要的协作和沟通时间的理解。我们采用了保守的估算方法，考虑到潜在的风险和未知因素，确保即使在面临挑战时，我们也能保持项目的进度和质量。

表格展示了从项目规划和准备到项目上线和推广的各阶段工作量的分配。每一项任务都根据其在项目中的重要性，被分配了相应的时间和人力资源。通过这种方式，我们可以确保即使在最优资源配置的情况下，我们也不会落入人月神话所描述的陷阱。

请参考下面的资源估算表，了解各任务的时间估算以及对应的人月资源需求。这个表格将作为我们项目管理策略的基石，帮助我们监控项目进度，确保按时交付。

模块	任务	时间估算（周）	资源估算（人月）
项目规划和准备	需求分析	2-4	2
	团队组建和计划	2-3	0.75
用户模块	用户注册和登录功能	2-3	1.5
	用户个人资料管理	1-2	1
	管理员功能	2	0.75
商品管理模块	游戏装备上下架	2-3	1.5
	商品搜索和筛选	2	0.75
	商品分类和标签管理	1-2	0.75
交易处理模块	购买和支付功能	3-4	2.5
	订单管理和交易记录	2-3	1.5
	实时聊天系统和交易评价	3-4	2.5
安全性和防欺诈模块	用户数据安全和加密	2-3	1
	欺诈检测系统	2-3	1.5
用户体验和界面设计	用户界面设计和交互体验	3-4	1.5
	移动端适配和响应式设计	2	0.75
管理和运维模块	管理员后台管理	3-4	1.5
	服务器部署和性能优化	2-3	0.75
测试和质量保证	单元测试和集成测试	3-4	1.5
	用户验收测试 (UAT)	2-3	1
	性能测试和安全性测试	2-3	1
	缺陷修复和质量保障	2-3	1

模块	任务	时间估算（周）	资源估算（人月）
文档编写和培训	用户手册和开发文档	2-3	1
	内部培训和知识分享	1-2	0.5
项目上线和推广	线上环境部署和推广	2-3	1
	用户反馈和改进	1-2	0.5

表 4: 项目资源估算表