

迭代二项目启动文档

变更记录

日期	参与者	说明	版本号
2020.03.07	陈耿阳、田晨江、赵文祺、孙逸伦	草稿	2.0
2020.03.14	陈耿阳、田晨江、赵文祺、孙逸伦	调整项目描述	2.1
2020.04.17	孙逸伦	修正错别字	2.2

目录

迭代二项目启动文档

变更记录

目录

一、变更说明

二、团队名称

三、团队组成

四、团队建设

1.成员通讯录

2.工作时间表

五、沟通计划

1.例会制度

2.沟通规范

3.团队成员职责

4.奖惩条例

5.版本控制规则

六、项目启动会议

1.会议时间

2.会议地点

3.会议议题

4.会议报告

1.项目描述：

2.项目目标和交付产物：

3.项目假设：

4.初步计划

1.项目完成时间：

2.分为三个迭代周期：

3.风险预估：

一、变更说明

下文中，使用 **加粗的斜体** 来注明与迭代一不同的部分。

二、团队名称

171250662_Rubik's Cube

三、团队组成

成员	角色	职责
孙逸伦	组长 软件工程师 技术经理	根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计和开发； 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。
陈耿阳	组员 软件工程师 项目经理	负责分配任务和资源、管理软件开发过程、保证团队目标的一致性、 确保项目质量、获取需求等
田晨江	组员 软件工程师 软件质量工程师	根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计和开发； 通过各种测试方法评估软件并报告发现的错误和缺陷。
赵文祺	组员 软件工程师 配置管理员	根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计和开发； 对开发过程进行版本控制和产品规范。

四、团队建设

1.成员通讯录

姓名	电话	QQ
孙逸伦	17705278069	595033456
陈耿阳	15861000300	1085684645
田晨江	18852083577	1051025271
赵文祺	15123052642	1027572886

2.工作时间表

	周一	周二	周三	周四	周五	周六	周日
8:00 - 9:50		有课	有课	有课	有课		
10:10 - 12:00	有课		有课	有课	有课		
14:00 - 15:50		有课		有课			
16:10 - 18:00		有课		有课			
18:30 - 21:30	有课			有课			
21:30 - 22:00	例会		例会		例会		例会

上表中空白部分为空闲时间。

空闲时间视项目进度进行调整和安排，参见 [第四部分1.例会制度](#)。

五、沟通计划

1.例会制度

- 如果没有其他安排，**每隔一天**进行一次**不超过一小时**的例会，讨论完成的任务、遇到的困难、达成的共识，并且按照当前进度制定下次会议前的短期目标。所有成员需在开会之前准备好以上内容。
- 原则上会议不允许迟到，如有特殊情况需要提前说明。
- 小组成员按学号升序轮流进行会议记录，会议结束后按日期命名（如，2020-02-14.pdf），并上传到小组对应仓库的DevelopDocs / Discuss_Log目录下。
- 如果项目遇到重大问题，或需求出现重大变更，可以临时增加会议。
- 定期进行技术总结并形成文字，形成知识库和自查表，并上传到小组对应仓库中。

2.沟通规范

1. 信息共享，透明公开

- 团队所有成员找到的所有项目有关资料为集体共有。
- 任何有关项目开发的变更需要及时QQ通知当事人，涉及到全体成员的需求变更或设计改动需要在QQ群内发公告，提醒大家注意。

- 升级项目版本需要在QQ群内通知全体成员。

2. 沟通渠道

技术讨论在线下进行，或在线上通过Email进行。非正式的技术讨论在QQ群内进行。

3. 团队成员职责

1. 队长要完成项目启动阶段的项目计划，并确定初步的技术方案。
2. 队员学习具体的开发技术，与队长保持沟通联系。
3. 团队成员应当完成自己的角色所应当完成的任务。具体如下：
 1. 成员都应当根据需求分析和架构设计来完成当前目标下的软件的具体设计和开发；
 2. 技术经理应当确立项目整体结构、对整个项目的技术活动和工作进行领导和协调；
 3. 项目经理应当负责分配任务和资源、管理软件开发过程、保证团队目标的一致性、确保项目质量、获取需求；
 4. 软件质量工程师应当通过各种测试方法评估软件并报告发现的错误和缺陷；
 5. 配置管理员应当对开发过程进行版本控制和产品规范。

4. 奖惩条例

1. 开会迟到的同学请吃棒棒糖🍭。
2. 队长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完成情况，并给出最终的限定期限，要求该成员必须完成工作。如果无故拖延项目进度，需要请其他人恰汉堡🍔。
3. 如果按进度顺利完成，每个迭代结束后，团队进行相应的团建活动，如聚餐，喝🍷。

5. 版本控制规则

1. 项目开发过程的所有过程产物必须上传到GitLab上的对应项目中。
2. 前后端分离，各自制定自己的开发规范。
 - 前端遵守eslint vue/essential + **vue/prettier** + vue/typescript。
 - 后端遵守《阿里巴巴Java开发手册 1.4.0》。
3. 采用Git Flow的工作流。具体细节如下：
 - master分支：产品代码。只能从其他分支合并，**不允许**直接修改。
该分支会触发CI/CD。
 - develop分支：开发分支，用于充当开发的基线。主要从其他分支合并。
该分支会触发CI/CD。
如果有需要，可以在经过讨论后，将尚未完成或未稳定的feature分支合并到本分支，并在提交信息中注明WIP(Working In Progress)。如：
`wip(user-info)：增加用户个人档案`
 - feature分支：用于开发新功能。功能开发完成后，将分支内容合并到develop分支，并删除该分支。
该分支命名为 `feature/[功能名]`。
 - release分支：用于发布新版本。版本发布完成后，将分支内容合并到master和develop分支，并删除该分支。

该分支会触发CI/CD。

该分支命名为 `release/[版本号]`。版本号格式规定如下：`x.y.[z]`，其中x为当前迭代数，y为该迭代已发布的功能数 + 1，***z为该版本的修复补丁数，为0时可以不写***。例如，迭代一的第一个功能发布后，版本号应为1.1。初始版本号为1.0。***对迭代二的第一个发布版本进行修复后，版本号应为2.1.1***。

- hotfix分支：用于修复已发布版本中的bug。版本发布完成后，将分支内容合并到master和develop分支，并删除该分支。

该分支命名为 `hotfix/[错误名]`。

4. 每次提交必须有明确的意义，并且在Commit Message中描述清楚。具体细节如下：

- 格式：`type[(scope)]: message`，如 `fix(search): some message`。其中，type为提交类型（具体类型将在下一点中说明），scope为本次修改的范围（功能），message为本次提交的信息。
- 提交类型如下：
 - build：修改项目构建信息
 - ci：调整CI流程
 - chore：调整项目配置
 - docs：修改文档
 - feat：发布功能
 - fix：修复bug
 - perf：优化性能
 - refactor：进行重构
 - revert：回退版本
 - style：调整格式
 - test：增加测试
 - ***wip：尚未完成的功能***
- 提交信息使用小驼峰。

5. 如果提交遇到冲突，必须与当事人沟通解决，**禁止**私自对他人的分支和代码进行修改。

六、项目启动会议

1.会议时间

2020.03.07

2.会议地点

线上

3.会议议题

编号	名称	说明
1	对迭代一的总结和反思	对迭代一的完成工作情况做了总结。
2	确定迭代二项目目标和交付产品	探讨大作业需求，对最终的项目产出得出基本一致的观点。
3	确定迭代二分工	确定项目团队成员各自的角色。
4	确定迭代二项目所需的资源和团队成员的职责	进行技术选型和任务分配。
5	确定迭代二开发工具和版本控制工具	确定开发工具和版本控制工具。
6	初步的迭代二项目计划	确定要完成的任务和进度安排。 分析潜在风险，确定重要环节的时间进度。
7	其他内容	进行下一次会议的准备。

4.会议报告

1.项目描述：

Rubiks系统能够分析、处理给定的数据源。用户通过Rubiks学术关系图谱系统，能够及时、清晰的了解到自己所关注的学术论文、学者信息，并且可以把握相关研究领域的整体变化情况，并且能够对科研领域的入门者提供一些建议。

2.项目目标和交付产物：

在项目计划时间内，高质量地提供一个简洁、实用、快速的学术关系图谱系统。

3.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。

4.初步计划

1.项目完成时间：

4个月。

2.分为三个迭代周期：

1. 迭代一：3月8日（第三周）前。
2. **迭代二：4月8日（第八周）前。**
3. 迭代三：6月8日（第十六周）前。

3.风险预估：

1. 新开发工具的学习与使用；
2. 地理上分散带来的团队成员之间的配合问题；
3. 课程安排（如，调课，以及作业）对本项目时间的挤压；
4. 突发状况和不可抗力因素（如，疫情）带来的进度延迟。

4.风险处理原则：

1. 在保证质量的基础上，确保每周在项目上最低的投入时间以正常推进项目。
2. 尽量将软件团队内部产生的风险降到最小。
3. 可工作的代码胜于文档。