工作日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 工作内容 | 备注 |
| 2022年3月17号的软工课堂上 | 在今天的软件工程课上，我们团队成员进行了会议。这次会议上，我们初步掌握了软件的功能、集体讨论了项目中存在的风险并细化风险。给根据老师课上要求的软件开发模型的调研与确定、Case工具的调研以及可行性分析报告的完善编写进行了分工。  我负责对软件开发模型中的敏捷方法和可转换模型进行调研，记录其主要特点和优缺点。  我负责调研确定CASE工具的查看源码工具。  我编写可行性分析报告的第四部分影响，即对设备的影响、对软件的影响、对用户单位机构的影响、对系统运行过程的影响等。 | 确定软件功能  集体讨论风险并细化风险  Case工具调研的小组分工  软件开发模型调研的小组分工  可行性分析报告编写的分工 |
| 2022年3月17号 | 我分别调研了敏捷方法和可转换模型，记录了它们的主要特点以及它们的优缺点在哪里。  可转换模型  定义：通过去除某些主要开发步骤来设法减少出错的机会。利用自动化手段的支持，转换过程使用一系列转换把需求规格说明变为一个可交付使用的系统。其图形化表示为：    缺点：需要一个精确表述的形式化规格说明，这样才可以基于它进行操作。  优点：见定义。  敏捷方法  提出原因：许多软件开发方法都试图在软件构思、文档化、开发和测试的过程中强加某种形式的严格性，为了强调灵活性在快速有效的软件生产中所发挥的作用。  四条原则：  1.个体和交互的价值胜过过程和工具；  2.可以工作的软件胜过面面俱到的文档；  3.客户合作胜过合同谈判；  4.响应变化胜过合同谈判；  典型方法：极限编程、水晶法、并列争球法、自适应软件开发。  极限编程（XP）：  四个特性：交流、简单性、勇气和反馈  十二条准则：规划游戏，小的发布，隐喻，简单设计，首先编写测试，重构，对编程，集体所有权，持续集成，可以忍受的步伐，在现场的客户，代码标准。  缺点：其有效性的证据很少，很多极限编程的实践是相互依赖的，如果其中一个被修改，其他的都会受到影响。  并列争球法（Scrum）  定义：一种迭代的循序渐进的开发方法。以需求为中心，注重交互和协作，积极响应需求的变化。按照需求的级别来实现产品。通过频繁交付和过程控制来提高产品的竞争优势。减少文档，努力实现全局视图和软件源代码一起演化。  与瀑布模型对比的优势：  1.灵活性强：开发方法强调灵活，主动拥抱需求变化，能够迅速反应用户需求；  2.开发成本低：降低了文档维护成本，交流沟通成本和时间成本；  3.最大化生产率：以有价值的交付为核心目标，能迅速反应市场需求；  4.项目风险低：开发交付时间短，产品迭代速度快，可以有效应对市场变化，降低项目风险； | 敏捷方法和可转换模型的主要特点、优点和缺点 |
| 2022年3月18号 | 今天我对可行性分析报告的第4部分进行了编写。为影响，即对设备的影响、对软件的影响、对用户单位机构的影响、对系统运行过程的影响等（详见可行性分析报告）。 | 编写可行性分析报告的第4部分 |
| 2022年3月19号 | 今天我调研并确定了case工具的查看源码工具： Source Insight  因为通过工程的管理，SI可实现多文件代码中的变量、函数的快速定位和搜索，并且对每个打开的源程序（C或C++代码）中的变量和函数的程序语句进行彩色显示等功能，便于我们在一个相对而言很大的工程中快速定位自己所要寻找的函数和程序段、定位变量和函数的定义和声明，非常方便于我们上下文跳转去阅读，可以大大节省我们的时间 | 调研并确定了case工具的查看源码工具： Source Insight |
| 2022年3月20号 | 我们小组通过腾讯会议进行了会议，集中讨论自己的生命周期模型的调研情况、case工具、对项目中存在的安全性风险提出解决策略。  首先，我们小组成员各自展示了对于自己负责的软件开发模型的调研成果，包括模型的主要特点以及它的优缺点等。经过我们所有成员的发言与最终讨论，我们认为V模型最符合我们的软件开发项目，所以我们确定我们的软件开发模型为V模型模式，即测试活动是与分析和设计相联系。  接着各自展示了对于自己负责的Case工具的调研，然后集体讨论总结了项目中的风险及解决策略（在小组工作日志里有展示）  最后我们整合了小组成员的可行性报告，形成了完整的可行性分析报告。 | 软件开发模型调研分析  确定项目组开发模型为V模型  展示调研的case工具  集体讨论总结了项目中的风险及解决策略  可行性分析报告汇总 |