**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2020-9-14

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 21 | 项目名称 | My PC Logo |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 计划起止日期 | 9.14-10.5 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 调研、分析、定义需求，制定迭代计划 | 9.14-9.15 | 全体 | | 2 | 业务逻辑语言，框架，相关知识学习（前端添加命令行，简单编译） | 9.16-9.17 | 全体 | | 3 | 图形化界面语言选择，相关知识学习（前端绘图） | 9.18-9.19 | 全体 | | 4 | 总结本周工作，细化下周迭代计划 | 9.20 | 全体 | | 5 | Vision文档（1,2,3） | 9.21-9.23 | 焦明胜 | | 6 | Vision文档（4,5） | 9.21-9.23 | 谢厚 | | 7 | Vision文档（6,7,8） | 9.21-9.23 | 蒋钊 | | 8 | Vision文档（9,10） | 9.21-9.23 | 郑世民 | | 9 | 软件需求规约（简介，整体说明） | 9.24-9.26 | 蒋钊 焦明胜 | | 10 | 软件需求规约（Use-case模型等） | 9.24-9.26 | 郑世民 谢厚 | | 11 | 汇总文档，周末总结，细化下周迭代计划 | 9.27 | 全体 | | 12 | 开始界面原型设计（界面元素设计及完成——命令行等） | 9.28-9.29 | 焦明胜 谢厚 郑世民 | | 13 | 开始界面原型设计（界面元素设计及完成——画布等） | 9.28-9.29 | 蒋钊 | | 14 | 静态的主要界面设计 | 9.30-10.1 | 谢厚 郑世民 蒋钊 | | 15 | 命令行解释器（命令行解释到画布） | 9.30-10.1 | 焦明胜 | | 16 | 主要界面布局，完成界面原型设计（添加界面元素） | 10.2 | 全体 | | 17 | 小组总结，内部评审和改进需求文档和界面原型，编写《迭代评估报告》 | 10.3-10.4 | 全体 | | | | |
| 预期成果：  《Vision文档》、use-case模型、《软件需求规约》，原型界面设计（主要界面以及主要界面元素），合适的开发框架和GUI开发语言，《迭代评估报告》。 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  1. 技术风险，对于pc logo项目可能存在的技术风险有图像化界面的开发和命令行及编译，如何开发出user-friendly的界面是项目小组可能面临的问题。  应对方案：充分研究已有成熟的开发技术，尽量使用已有的组件和框架。在项目的前期技术学习上投入更多时间。结合项目实际情况选择相应的开发方案。   1. 进度风险，实际进度由于意外原因的影响与计划安排有所出入。   应对方案：每周进行进度总结，根据不同任务的不同进度进行统筹调配，特殊情况下适当调整迭代计划。前期准备工作可以适当加快，给后期关键工作预留时间，同时加班加点完成进度相对滞后的任务。  3. 需求变更导致需求分析和原型设计的变化  应对方案：及时响应需求的变化，选择灵活的开发框架。需求变更后及时调整迭代计划，加班完成新的需求。  4. 时间风险，任务时间限制，小组成员的时间安排不统一  应对方案：在各自灵活安排的基础上，规划统一的时间，进行需求分析、开发、评审、迭代。小组成员任务合理分配，每个成员的任务尽量独立，提高并行度。 | | | |