**参与项目情况报告**

**1、项目基本情况**

Stream游戏推荐系统是一款能够供用户浏览、评论、打分、收藏游戏的多功能游戏推荐系统。整个项目管理过程分为需求分析阶段、系统设计阶段、编码实现阶段、测试设计阶段、部署验收阶段。

**2、承担的主要工作情况**

个人在整个项目管理过程中负责游戏商场界面的编码实现、接口测试、介质文档一致性测试和自由测试。

**3、项目实施过程中遇到的问题及处理结果**

在游戏商城的编码实现过程中，因为第一次接触项目使用的Next.js技术，所以在正式开始编码工作前，阅读了张琛同学提供的链接中的示例代码，再结合自己所学的Vue相关知识，得以初步掌握Next.js技术。

测试过程中的问题是对测试本身没有相关知识。

接口测试中，开始时对于怎么写测试用例、怎么执行测试计划没有想法，在查阅资料后，了解了接口测试的测试内容、测试方法和多款测试工具。最后在诸多的测试工具中选择了Postman。

介质文档一致性测试中，个人对于它的理解仅仅止步于系统设计文档内容和系统实现是否一致，而忽略了部署手册和用户使用手册。但在老师的指导下，发现了这个问题并进行对应的改进。对于部署手册，我个人一开始打算使用Node.js下的pkg库将项目打包为windows平台下的可执行文件，但在验证技术时发现pkg无法打包项目，需要将项目转换为Js文件后才能使用pkg。最终，小组采用了另一种方法来执行项目安装。

在测试过程中，最大的问题时没有对测试过程本身的保存，只提交了测试用例。

**4、参与项目过程的体会与项目评价**

通过参与项目过程，我第一次感受到一个完整的商业项目流程。商业项目不同于学业中所做的项目，需要统一的项目管理、合理的分工、标准化的流程、清晰的目标群体和尽可能傻瓜化的操作。个人高度评价Stream游戏推荐系统，整个项目过程充分体现了统一的项目管理和合理的分工，但存在有着几个遗憾。其一、流程的制定并没有充分标准化，尤其是测试过程的流程制定；其二、目标群体并没有非常清晰，系统既没有区分游戏的平台限制和分级，又没有说明游戏推荐算法是由用户评价还是媒体评价亦或开发者评价制定；其三、开发时没有考虑目标群体的计算机操作水平，没有制定项目的部署方法。