**参与项目情况报告**

# 1项目基本情况

本项目是基于NextJS框架构建的全栈式游戏推荐平台，旨在解决玩家在海量游戏中面临的信息过载问题。针对新用户面临的社区访问受限、游戏详情获取困难、登录流程复杂等问题，以及现有平台存在的游戏质量参差不齐、评价体系不透明等痛点，我们致力于打造更人性化、智能化的游戏推荐解决方案。

# 2承担的主要工作情况

## 2.1统筹管理项目进度

作为小组组长，在整个项目开发过程中，我负责统筹协调整体进度并分配任务，以及组织每周一次的例会。当成员遇到困难时，我会与他们一起商讨有哪些可行的解决方案，并根据实际情况及时调整项目规划。

## 2.2探索AI模块并实现

AI模块作为本项目的画龙点睛之笔，虽然比较新颖，但是实现难度较大，对开发人员的探索能力和知识整合能力有较高要求。鉴于之前有过大模型开发的相关经验，我主动负责这部分内容的探索与突破，最终成功让AI模块落地。

## 2.3配置后端数据库

本项目的数据库使用Supabase提供的一站式后端服务，我主要负责在其中建立数据库表，并将需要的非结构化数据存储在Supabase的对象存储服务中，从而通过URL访问对应的非结构化数据。

# 3项目实施过程中遇到的问题及处理结果

## 3.1技术层面

就我个人而言，技术层面遇到的问题并不很多，主要是因为之前有过NextJS+Supabase的项目开发经验，所以实现这部分时是比较顺利的。

遇到问题的主要有一下两方面：

1. AI模块的实现

近两年AI发展日新月异，市面上也衍生出大量的在网页应用中调用AI的框架。起初我使用的是OpenRouter提供的API调用服务，然而在使用时发现，虽然标注说调用API免费，可使用时却只能调用个位数次，API key即会失效，这显然不能被应用于该应用。在一番探索下，我从github上找到了一个提供免费API key的仓库，在该仓库的帮助下，成功接入gpt4o-mini模型，且每天有200次访问额度，满足项目的需求。

1. 使用Figma组织团队进行页面设计

在本次项目中，我们尝试性地使用市面上流行的网页设计工具——Figma来进行网页的页面设计，因此难免遇到新技术上手苦难、团队协作困难的问题，好在在团队成员的共同努力下，这些问题都被一一解决。

## 3.2管理层面

这是我第一次尝试执掌一整个开发团队，带领大家共同完成一个网页设计项目，由于管理经验的缺乏，过程中难免遇到一些管理问题。

其中最主要的是团队沟通交流效率低下。我们的沟通方式采用的最简单朴素的面对面表达和QQ聊天的方式，缺乏成文的、标准的沟通标准和流程，不过得益于团队本身的小而精，这样的沟通方式最终还是承载着我们完成了整个项目的开发。此外，由于沟通效率低下，团队成员在遇到问题时也不是很能及时的向我反馈，让我一起参与到问题的解决中去。

# 4参与项目过程中的体会与项目评价

这次项目开发加深了我对软件项目管理过程的理解和认知，同时也进一步了解了NextJS和Supabase的开发流程。更重要的是，我首次担任组长一职，扮演团队掌舵人的角色，这是一次难得的宝贵经历，增强了我管理团队的能力和人际交往能力。

关于项目本身，首先我觉得在团队所有人的共同努力下，我们的项目取得了超乎我所预期的水平，作为一个课程项目而言，我认为我们做到了圆满且出色的完成。但是不可置否的是，项目本身扔存在许多优化空间，比如，测试不到位、功能点偏少、安全性尚未达到一个标准的网页应用的标准等，如果日后还有机会在当前基础上进行改进，我想我们一定能够更上一层楼。