# 参加项目的情况

## 项目的基本情况

我们的项目是“stream游戏推荐平台”，在立项之初，正是《黑神话：悟空》爆火的时候。那时候，steam涌入了一大批的新用户，其中有很多人都是为了体验《黑神话：悟空》而来。但是，对于普通的新手用户来说，使用steam平台有诸多不便：“无法访问社区、无法进入游戏详情页、登录耗时过长”，所以我们旨在设计这样一款新的平台，帮助更多的新手用户降低上手难度。

同时，steam上面有着很多游戏，但是游戏品质参差不齐、鱼目混珠。我们设计的平台也可以帮助用户更好了解游戏的真实品质，允许用户们对游戏进行打分、评价、收藏等等，并且将这个游戏的所有评价和玩家打分真实的展现在所有用户面前，降低用户在筛选优质游戏上所耗费的时间。

## 承担的主要工作情况

在项目初期，我们共同完成了对于平台的页面设计、学习react架构、node.js语言。

在编码阶段，我负责完成功能“排行榜”，使所有游戏能够按照“评分”和“发布时间”两种不同的标准进行排序。同时，用户可以点击排行榜中任意一款游戏，跳转到这款游戏的详情页面，获取这款游戏更具体的评价，并且进行打分、收藏等等。

在测试环节，我完成了测试设计中的“功能测试”和“性能测试”。在“功能测试”中，我对于项目的各个功能进行了测试，并且反馈了“内接AI无法使用”的问题，最后检验后发现是我们使用的AI接口本身具有使用次数限制。在“性能测试”环节，我使用了JMeter对于最可能发生拥堵的环节——登录——进行了压力测试，测试100个用户同时进行登录操作时，每个用户所需要的平均登录时间。

在最终的项目收尾阶段，我还编写了《用户使用手册》，为每个用户提供我们网页的详细使用说明，帮助新用户更好的上手。

## 项目实施过程中遇到的问题及处理结果

在最初期，我遇到了react架构难以理解、前端语言不熟练的问题。对于这两个问题，我是在互联网搜集的相关资料来学习，同时也运用Deepseek来对这方面的知识进行了总结、提炼，以求更好的掌握。

在编码部分，我负责的“排行榜”功能中也遇到不少问题：

第一点是，如何从supabase数据库中获取到游戏图片、发售时间、玩家打分。对于这个问题，我是阅读了其他同学负责的代码，并且从中学习了应该如何连接数据库。在获取游戏图片、发售时间等等具体数据时，我先创建了Game接口，涵盖我可能会用到的数据库数据，这样在代码中就能直接调用到数据库内部的数据。

第二点是，“评分”和“发售时间”两个按钮的制作。因为这两个按钮要记录鼠标是否点击过，所以我用了handleTitleChange方法，在点击不同按钮是，访问数据库中不同类型的数据，从而完成了排行。

在测试阶段，我遇到了下列问题：

在“性能测试”阶段，需要得到网页跳转、相应等等的具体时间数据，所以需要我使用技术工具或者编写一个小程序来记录跳转或者响应的用时。

## 参与项目过程的体会与项目评价

参加这次项目，让我开始体验到了真正的并发式开发的经历，明白了一个项目应该如何分工、如何从需求分析再到具体设计、如何进行测试。所以，总体而言，这次经历让我对于软件项目开发、软件项目管理有了更加深刻的理解，对于项目开发的各种流程有了掌握。