**项目总结报告**

日期：2016年9月10日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 5140219102 | 姓名 | 苏昱凡 |
| 项目名称 | 校园里的那些事 | | |
| 编程语言 | Java | 开发平台和框架 | SSH2框架 |

|  |  |
| --- | --- |
| **软件需求特性** | |
| [列出所实现软件的需求特性，即已实现的概要的功能和非功能需求。]  活动基本信息管理  活动结束后统计反馈  个人或团队发布活动  普通用户浏览，报名，退出活动  个性化推荐感兴趣的活动  根据用户历史行为划分社区  系统网站对于小屏手机有界面优化  系统响应时间不超过5秒 | |
| **软件设计和技术特点** | |
| [列出所实现软件的架构风格、所采用的设计模式、所具有的技术特点等。]  系统采用SSH2框架搭建  B/S物理架构  三层逻辑架构：视图层，模型层，控制层 | |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 5000 |
| 复用他人代码行数： | 600 |
| 类的个数： | 54 |
| 是否全部完成软件开发和测试： | 是 |
| 工作量： | 60人天 |

|  |
| --- |
| 经验、教训和建议   * 项目开发过程中应注重由简入繁，循序渐进。 * 每日的commit十分必要，保证了代码不会丢失。 * 预先做好迭代的规划才能保证迭代完成的质量。 |