**迭代评估报告（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2011-07-18

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 5090379171 | 姓名 | 马仕青 |
| 项目名称 | 太阳系系统 | | |
| 迭代名称 | 第一次迭代 | 实际起止日期 | 2011-07-03~2011-07-14 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）   1. 完成了技术的选择，开发工具的选择等。 2. 进行了相关技术的学习，和相关的天文学知识的学习。实现了基本的openGL使用，包括简单的变化，光照，纹理等的使用。同时，查找了相关的天文学数据和资料。了解了行星运动和计算的基本只是。 3. 基本解决了需求风险，完成了《SRS文档》。并经过了两位助教老师的询问和评审。基本通过。 4. 设计了界面原型，并完成。实现了一个简单的ＭＦＣ为框架的openGL程序（但是其中的openGL部分并未完成实现动画效果），和一个纯粹的openGL程序（实现了预期中的各项技术和功能的使用）。 5. 进行了本次迭代的评估工作，并书写了计划评估报告。 | | | |
| 评审和(或)测试情况：（时间、工作量、发现的缺陷、结论等）   1. 本次迭代计划中大概占用了两周半的时间。但是，由于其他课程等的影响，占用了很多时间。本次迭代时间并没有计划中的充分。因此，也就相对的紧张了一些。 2. 理论上讲，工作量虽然不大，但是由于个人从未进行相关的图形学的开发工作，因此，需要学习的技术等都非常的多。同时，还要包括对MFC的复习和研究，以及和openGL的整合。所以，感到本次迭代的工作难度比较大。 3. 本次进行的迭代工作没有解决所有的技术问题。实际中遇到的技术难题比想象中的要大很多，因此需要更多的学习。 4. 用来做界面的MFC和openGL并没有完美的结合在一起，其中的功能都没有实现完美的整合。这也是本次迭代的不足之处。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  遇到了较多的技术问题，openGL和天文学只是比想象中的更为困难，并没有解决所有的难题。但是由于本次迭代式第一次迭代，暂时并没有很大的影响。但是需要下一阶段，进行更多的投入学习开发工作。但未发现有工作需要进行返工工作。 | | | |
| 经验和教训：   1. 不能够过于乐观。要提早安排进度，实际中遇到的问题要比现象中的困难大得多。提前学习技术，解决可能出现的各种风险，而不是遇到一个解决一个，这样将导致进度不再控制之下，产生拖延等现象。 2. 合理安排时间，为每项工作安排合理的时间，合理计划。使得多项任务同时进行的状态下，也不至于牺牲某项工作来满足其他工作的检查和要求。 3. 应当善于和同学交流、请教，从而使自己不再很多小的细节上耽误太长的时间。从而，可以将更多的时间和精力投入到重要的工作中去。善于交流和寻求帮助，纠正自己在某些方面的错误认识。 4. 应当善于记录自己的想法，记录下来。不要重新发明已有的东西。这样会导致自己的时间会被大量的占用，效率非常低下。 5. 在对工作有了整体上的宏观把握之后开始进行计划，在计划之后开始行动。盲目的工作会导致后期的返工。这将导致大量的时间浪费。同时，还可能带来性的技术上的风险。从而使得项目有更大的变数。 | | | |