

迭代一：项目启动文档

1. 团队名称 SMTC
2. 团队组成人员
3. 成员通讯录
4. 工作时间表
5. 沟通计划
6. 沟通规范
7. 团队成员职责
8. 制定相关赏罚条例
9. 版本控制规则
10. 项目启动会议
 - 10.1 项目描述
 - 10.2 项目目标:
 - 10.3 交付产物
 - 10.4 项目假设
11. 项目初步计划

1. 团队名称 SMTC

2. 团队组成人员

团队成员	角色	工作职责
胡晓通	项目经理	分配开发任务和资源给团队成员、管理开发过程、控制开发进度、保证团队目标的一致性
陈籽为	技术经理	确立软件架构、领导并协调团队的技术活动和开发工作
陶泽华	软件工程师	根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计和开发工作
丁笑宇	软件质量工程师	测试评估所开发的产品并报告发现的错误和缺陷

3. 成员通讯录

姓名	电话	电子邮箱	QQ
胡晓通	17302597797	191250048@nju.edu.cn	1413170963
陈籽为	18160899215	191250015@nju.edu.cn	1374238766
陶泽华	19850355091	191250133@nju.edu.cn	1923928217
丁笑宇	18861848756	191250025@nju.edu.cn	2524658608

4. 工作时间表

	周一	周二	周三	周四	周五	周六	周日
10:00–12:00	有课	集体开发	集体开发	有课	有课	集体开发	集体开发
12:00–12:30	休息	开会	休息	休息	休息	休息	
14:00–16:00	有课	有课	有课	集体开发	有课	集体开发	
16:00–18:00	有课	集体开发	集体开发	集体开发	集体开发		
19:00–21:00	有课	有课	集体开发	有课	集体开发		
21:00–24:00	集体开发	集体开发	集体开发	集体开发	集体开发		

5. 沟通计划

例会制度

- 每周二12:00~12:30进行例会，讨论团队进度、完成的任务、遇到的困难、目标修订、达成的共识等，所有成员需在开会前准备好以上内容。
- 例会由专人记录并形成小结，结束后1小时发放给其他小组成员。

6. 沟通规范

信息共享、透明公开

团队成员找到的所有项目相关的资料为集体所有，需上传到QQ群；任何有关项目开发的变更需要及时以群聊、口述等形式告知所有人。

正式沟通渠道

技术讨论需通过QQ群进行并保证所有人可见；非正式的讨论可以通过日常对话，一但涉及大范围内容修改或接口更改仍应通过群聊通知所有人。

7. 团队成员职责

- 项目经理要完成启动阶段的项目计划，并在之后的开发过程中持续关注开发进度，如果开发方向错误，应立刻提示团队其他成员修正。
- 技术经理要初步确定项目的技术方案，并持续参与后续的开发过程，和软件工程师、软件质量工程

师一起保证项目开发的持续性和高质量性。

3. 软件质量工程师学习挑选合适的测试工具，并根据开发接口定制对应的完备的测试用例，并根据测试用例是否通过修补项目中的错误。
4. 软件工程师学习具体的开发技术，与技术经理、项目经理保持沟通联系，根据规定的接口按时完成前端、后端的开发。

8. 制定相关赏罚条例

团队中每个成员都是职责的监督者和仲裁者，每个人都可以核定其他成员的任务是否完成，如果有成员无故拖延任务完成时间，其他成员可以批评这位成员，并且监督他后续的开发过程按时完成。

9. 版本控制规则

1. 项目开发过程中的所有代码和文档必须上传到gitlab中。
2. 所有成员至少每天提交一次的工作成果，每次提交前必须即使获得最新代码并进行整合。
3. 每次提交时，须在commit中尽可能详细地描述本次修改内容。
4. 胡晓通每天查看团队各成员的工作完成情况，如果发现有未完成工作任务的，即使督促其完成。同时也应检查各位成员代码提交情况，题型成员每天更新代码。

10. 项目启动会议

10.1 项目描述

这个项目是一个众包测试平台，发包方可以在该平台上发布自己的任务，众包工人可以在平台上接受任务并且离线完成任务，并提交报告。发包方可以看到众包工人提交的报告。

在这个众包测试平台上，发包方和众包工人被更紧密地联系起来，高效率地完成测试任务，双方可以较为愉快地完成合作。

10.2 项目目标:

提供一个软件提供方和众测工人进行众测信息提供以及反馈的网站。

10.3 交付产物

为众包工人和发包方提供交流和工作的平台。

10.4 项目假设

1. 项目成员严格遵守分工，按时完成每日任务。

2. 严格执行项目计划，遵守制定的时间表。
3. 项目成员制定完善的接口规范并遵守提交规则。

11. 项目初步计划

1. 项目完成时间：5个月
2. 每个迭代的周期为1到2个月。
3. 风险预估：新开发工作的学习、新知识的学习、团队成员间的磨合、进度安排、课程和开发过程冲突等。