

# MovieReview

## 项目启动文档

南京大学软件学院

infinity 团队

帖佳韵 宋奎熹 薛恺丰 杨思佳

2017.03.03

1. 团队基本信息	3
1.1. 团队名称	3
infinity	3
2. 团队建设信息	3
2.2. 沟通计划	4
2.3. 沟通规范	4
2.4. 激励制度	4
2.5. 团队成员职责	4
2.6. 制定赏惩条例	5
3. 版本控制规则	5
4. 项目启动会议	5
4.1. 项目描述	5
4.2. 项目目标	6
4.3. 交付产物	6
4.4. 项目假设	6
4.5. 项目初步计划	6

# 1. 团队基本信息

## 1.1. 团队名称

infinity

## 1.2. 团队组成

人员	角色	职责
帖佳韵	项目经理，软件工程师， UI 设计师	分配任务和资源给团队成员，保证团队目标的一致性；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；进行 UI 设计
宋奎熹	软件工程师，配置管理员	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；对开发过程进行版本控制，约束产品规范
薛恺丰	软件工程师，数据分析师	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；对数据进行分析和处理
杨思佳	软件工程师，软件质量工 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；测试评估所开发的产品并报告发现的错误和缺陷

# 2. 团队建设信息

## 2.1. 成员通信录

人员	电话	邮箱	QQ
帖佳韵	18260069257	141099096@smail.nju.edu.cn	380558655
宋奎熹	18795963603	141210026@smail.nju.edu.cn	1056245944
薛恺丰	15050580882	151250176@smail.nju.edu.cn	827011867

人员	电话	邮箱	QQ
杨思佳	18801589791	151250182@smail.nju.edu.cn	1030518209

## 2.2. 沟通计划

1. 每周二晚召开团队例会，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。
2. 除例会时间外，根据实际任务情况，团队成员在任意时间均可与其他成员交流。如有必要，可进行当面讨论交流。
3. 每次团队交流由团队成员轮流记录，并在当晚上传到 GitLab 的团队交流目录下。
4. 如遇特殊情况不能参加例会，必须提前告知团队成员并说明理由，得到大家同意。

## 2.3. 沟通规范

1. 信息共享，透明公开：团队成员所找到的所有项目相关的资料为集体共有，需上传到版本控制系统上；任何有关项目开发的变更需要及时告知全体成员。
2. 正式沟通渠道：团队讨论交流用统一的格式记录并及时上传到 GitLab；非正式讨论交流用 QQ；文档格式有统一规范、源代码格式有统一规范、相关定义有统一规定等。

## 2.4. 激励制度

每一阶段工作顺利完成后，团队可考虑进行一次集体活动，增进感情，增加士气。

## 2.5. 团队成员职责

1. 项目经理要完成启动阶段的项目计划。
2. 软件工程师学习具体的开发技术，与其他软件工程师保持沟通联系。
3. UI 设计师保持和软件工程师的沟通联系，确定各个界面所有元素。

4. 配置管理员设定配置管理系统的参数，制定版本控制方案。
5. 软件质量保障员学习所需的基本测试方法，挑选合适的测试工具。

## 2.6. 制定奖惩条例

项目经理是团队成员职责的监督者和仲裁者，由他核定每位成员的任务是否完成，如果无故拖延任务完成时间，项目经理通报给团队每位成员，并给出最终限定期限要求该成员必须完成相应工作。

## 3. 版本控制规则

1. 项目开发过程中的所有代码和文档等过程产出物必须上传到 GitLab。
2. 所有成员至少每天提交一次自己的工作成果，当有新的修改完成后需要及时提交 GitLab。
3. 系统自动生成的文件不必提交，如编译或工作空间自动生成的文件。
4. 没有通过编译的代码不必提交。
5. 每次提交时，要尽可能详细地描述清楚本次修改的内容。
6. 项目经理每天查看团队各位成员的工作完成情况，如发现有未按时完成工作任务的，及时敦促完成并提交 GitLab。
7. 每次的 Commit Log 格式遵从规范。
8. 严格区分文件名的大小写，避免造成混乱。
9. 遇到版本冲突是需联系冲突方共同解决，不得单方面覆盖代码。

## 4. 项目启动会议

### 4.1. 项目描述

通过对 Amazon 电影评论数据，进行展示和用户数据的分析展示，来帮助电影爱好者查找或推荐到自己感兴趣的电影，了解相关电影的一些基本信息和有意思的分析结果。

## 4.2. 项目目标

提供一个方便用户查找到自己感兴趣的电影，并了解相关电影的一些基本信息的软件。

## 4.3. 交付产物

为用户提供查询信息功能的软件。

## 4.4. 项目假设

1. 团队成员须严格履行自己的职责，保证完成分配的任务，确保项目的成功完成。
2. 严格执行项目计划，遵守项目时间表。

## 4.5. 项目初步计划

1. 项目完成时间：14 周。
2. 每个迭代耗时分别为 3 周、5 周、6 周。
3. 风险预估：新开发工具的学习、新知识的学习、团队成员之间的磨合、进度安排等。