

软件工程导论第三次作业

三、敏捷开发

- ① 为什么迭代过程更容易管理变更?是不是本章所讨论的每一个敏捷过程都是迭代的? 只用一次迭代就能完成项目的敏捷过程是否存在? 说明原因。

答:

1. 迭代过程更容易管理变更的原因在于它将项目拆分成多个独立的迭代周期, 每个周期都包含了需求分析、设计、开发、测试等活动。当需求变化出现时, 只需要在下一个迭代中进行适应性调整, 而不会对整个项目造成过大的影响。
2. 本章讨论的敏捷过程有 scrum、看板、极限编程(XP)以及书中提到的动态系统开发(DSDM)、敏捷建模(AM)和敏捷统一过程(AUP)都是迭代的

Scrum 是一个轻量级的项目管理的框架, 它的核心就在于迭代。

看板通过可视化工作流程和控制工作数量来管理任务, 在每个迭代中, 团队根据实际情况动态地选择和处理工作。

极限编程中开发团队通过短周期的迭代来持续交付软件功能, 每个迭代通常持续几周, 开发团队在每个迭代中完成特定的开发任务, 并进行集成、测试和优化。

DSDM 使用迭代软件过程, 每一个迭代都遵循 80%原则, 即每个增量只完成能够保证顺利进入下一增量的工作, 剩余的细节则可以在知道更多业务需求或者提出并同意变更之后完成

AM 是基于迭代和增量原则的建模方法, 旨在以合作和沟通为核心, 通过持续的迭代循环快速构建和改进系统模型。AM 强调模型的可视化和简化, 避免过度设计和文档化。

AUP 采用了一个“在大型上连续”以及“在小型上迭代”的原理构建计算机系统, 因此也是迭代的。

3. 通常情况下, 单次迭代无法完成整个项目的敏捷过程。这是因为敏捷方法强调持续改进和反馈循环, 在敏捷宣言遵循的原则中提到“我们最重要的目标, 是通过持续不断地及早交付有价值的软件使客户满意”, 因此需要不断根据用户需求和市场变化进行调整。通过多次迭代, 团队能够逐步实现产品的功能, 并且通过每个迭代的学习和反馈来提高质量和用户满意度。

- ② 写一个用户故事, 描述“发货”这个用户故事。

作为一个用户(商家), 我想要能够方便地发货, 为了及时将商品送达给我的客户。

验收条件:

实例 1、成功发货并且顾客成功收货(快乐路径)

假设商家成功发货, 那么物流公司将前来收取快件, 之后将其运给顾客, 当顾客成功收货时商家会受到提示说顾客收货成功

实例 2、成功发货但是顾客没有成功收货

假设商家成功发货, 物流公司在运输快递的过程中发现顾客填写的地址有误或者顾客撤销了订单, 那么快件应该退回给商户

实例 3、成功发货并收件但是顾客收到的商品与订单信息不符

假设商家成功发货, 顾客收到商品后发现并非自己所购买的商品或者商品信息 with 订单信

息不符，商家应该及时与顾客进行沟通，并且提供退换货服务。

实例 4、发货失败，无法送达顾客手中

假设商家出现发货问题，例如商品数量不足，导致顾客无法收到商品，商家应该及时与顾客进行沟通并给出解决方案，例如补发商品或者进行退款等操作。

实例 5、顾客想要更改收货地址

假设顾客因为个人原因需要更改收货地址，商家应该允许顾客修改收货地址，同时需要确认顾客修改的地址是否正确并且符合商家所能够覆盖的区域范围。