

项目启动文档

团队名称: Mosaic
提交时间: 2013/2/27
团队组成人员:

团 队 成 员	角 色	工 作 职 责
胡元(Harry)	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
黄嘉伟(Rhett)	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
黄新竹(Hsinchu)	配置管理员	对开发过程进行版本控制, 约束产品规范
蒋秉洁(Jocelyn)	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
花霞(Hedy)、蒋俊杰(James)	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

团队建设:
成员通讯录:

姓 名	电 话	电 子 邮 箱	QQ
Harry	13338145490	954714789@qq.com	954714789
Hedy	18052094595	377470624@qq.com	377470624
Rhett	15962275538	191119140@qq.com	191119140
Hsinchu	15950563528	625337640@qq.com	625337640
Jocelyn	15950562632	479314762@qq.com	479314762
James	18052094813	724471020@qq.com	724471020

工作时间表:

	周 一	周 二	周 三	周 四	周 五
8:00~10:00	有课	有课	集体开发 (可选时间)	有课	有课
10:00~12:00					
14:00~16:00		有课	有课		
16:00~18:00					
19:00~21:00		有课	有课		小组例会

沟通计划:
例会制度
1) 每周五 17: 30~21: 30 召开例会, 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) 例会由 Hedy 记录并形成会议小结, 结束后 1 小时内群发给团队成员。
3) 周三上午与周末可按需进行集体开发。集体开发和小组例会在图书馆研讨室进行。项目经理 Jocelyn 在例会开始前至少一天告知所有成员所订研讨室的号码、例会的主题和讨论内容, 以便让其他团队成员在开会前做好准备。

沟通规范:
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以群发邮件或抄送给全体成员的方式告知所有人。也可通过 QQ (群) 进行即时沟通。
正式沟通渠道
技术讨论 E-mail 用统一的格式并且抄送给团队所有成员; 非正式的讨论用 QQ, 但要保存聊

天记录并导出备份；源代码格式有统一规范、相关定义有统一规定。

激励制度：

我们在每周拥有 2~3 次在半固定开发地点进行讨论的机会，但由于地点是研讨室，无法利用白板或海报的形式进行团队激励，故改用 Excel 表格统计每位团队成员的工作完成情况并抄送给全团队成员。我们设计并填写的第一周（项目启动阶段）表格如下：

第一周	To Do	Doing	Done
Harry	<input type="checkbox"/> 学习使用测试工具	<input type="checkbox"/> 学习掌握基本质量控制方法	
Hedy	<input type="checkbox"/> 准备启动会议的资源	<input type="checkbox"/> 学习比较开发系统的平台与工具	
Rhett	<input type="checkbox"/> 设计 IceBreaker 架构	<input type="checkbox"/> 协助 Jocelyn 进行工作任务的初步划分	<input checked="" type="checkbox"/> 了解每位团队成员的知识技能背景
Hsinchu	<input type="checkbox"/> 维护版本控制软件	<input type="checkbox"/> 学习使用不同版本控制软件 <input type="checkbox"/> 与团队商定版本控制规则	<input checked="" type="checkbox"/> 确定使用版本控制工具 SVN
Jocelyn	<input type="checkbox"/> 准备启动会议相关材料 <input type="checkbox"/> 与团队成员商定启动会议的时间和地点	<input type="checkbox"/> 召开第一次小组会议：介绍团队成员使之相互认识并熟悉，与团队商定沟通交流制度以及团队的考核评估制度	<input checked="" type="checkbox"/> 寻找合适成员，组建团队
James	<input type="checkbox"/> 准备启动会议的资源	<input type="checkbox"/> 学习比较开发系统的平台与工具	

团队成员职责：

分配合适的任务给每位成员

- 1) 项目经理要完成启动阶段的项目计划。
- 2) 技术经理要初步确定项目的技术方案。
- 3) 配置管理员设定配置管理系统的参数，制定版本控制方案。
- 4) 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。
- 5) 软件工程师学习具体的开发技术，与技术经理保持沟通联系。

制定赏罚条例：

Jocelyn（项目经理）是团队成员职责的监督者和仲裁者，由她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，项目经理以电力邮件或 QQ 形式通报团队每位成员，并给出最终限定期限要求该成员必须完成相应工作。

没有按时完成任务的成员须主动请全队喝水或吃饭来寻求原谅，并将错误铭记在心，保证以后能按时完成任务。任务完成良好的成员可得到 Jocelyn 的肯定和表扬。

版本控制规则：

在启动阶段，我们依照要求以及自己团队对版本控制工具的熟悉和使用情况选择了 SVN 和 Hudson，并共同讨论决定了项目开发中的版本控制规则。

Hsinchu 搭建了 SVN 和 Hudson 的配置管理环境，负责维护整理版本控制软件上的文件，并写邮件要求所有团队成员对这两种工具进行学习与熟悉。此外，我们还就此对本团队的配置管理规则做了如下约定。

- 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 SVN 和 Hudson 中。
- 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。
- 系统自动生成的文件不必提交，如编译自动生成的或工作空间自动生成的文件。
- 没有通过编译的代码不必提交，Jocelyn 需在部署和协调团队成员工作环境时注意保证所有

成员下载下来的代码能在本地编译运行。

- 每次提交时，尽可能详细地描述本次修改的内容，这部分内容可作为注释部分呈现。
- Jocelyn 每天查看各位团队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。
- 上传的版本命名约定如下。
 - 上传的文件命名格式为：“阶段名+文件名”。
 - 按开发的不同阶段（循环）建立目录。
 - 严格区分文件名的大小写，避免造成混乱。

项目启动会议报告：

项目描述：

以腾讯公司游戏“天天爱消除”为原型开发的消除类游戏，玩家可以在登陆后进行个人模式、双人娱乐模式、双人竞技模式进行游戏，并有成绩排行榜记录玩家成绩来相互 PK。

项目目标：

开发一款能在一般 PC 机上流畅运行、基本无缺陷的消除类游戏。

交付产物：

为广大游戏爱好者提供一款方便安装使用的游戏。

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。
- 3) 如有困难，请在“请问和建议”一栏填写。

项目初步计划：

- 1) 项目完成时间：4 个月。
- 2) 每个螺旋周期大约为 1 个月。
- 3) 风险预估：各科目大作业之间的协调、新开发工具的学习、新知识的学习、进度安排、美工的学习等。