

软 件 工 程 实 验

**基于区块链EOS平台的美食点评系统**

**-----小众点评**

**个人工作总结**

**编写人：黄雨鹤**

**编制时间：2020年6月12日**

# 个人工作介绍，工作收效和问题分析

个人工作的主要部分在于实验4（软件测试）中，负责测试需求规格说明书的撰写以及测试过程的执行。除实验4以外，个人工作还包括：在选题时推荐了EOS平台，并且在选题之后和小组成员分享了一些与EOS相关的基础知识；在实验准备时，负责了平台技术的优势部分文字介绍，以及应交付成果的整理；需求分析阶段，对系统环境进行了规定；需求评审阶段，参与了对2个组的需求评审；软件开发初始，收集了一些资料与开发成员分享，并推荐了登录模块实现方式；测试评审时，整理了开发同学给出的资料以撰写测试须知，参与了对2个组的测试评审，对4个组返回的评审意见进行了相应的回复；在Github上上传了实验4和实验5的部分文档；对2次会议进行了记录；在课上共进行了3次汇报，内容包括软件测试和软件测试评审回复。

对文档的贡献进行统计，包含约18535个字和37张表。软件测试时，编写了20行代码。个人参与了除实验6（软件项目计划与监控）和实验8（软件工程实验追踪与分析）之外的所有实验过程，以实验4（软件测试）和实验5（软件测试评审）为主。

遇到的问题主要是对非功能性需求的软件测试时，很难规定一个客观的测试方案。当时的解决方案是通过探索性测试，通过规定一些指标并要求测试人员自定测试步骤，若测试时所有指标均被满足则判定为通过。

# 体会和建议

个人体会主要是团队协作非常重要。组内的分工方式是按照需求、开发和测试来分配人员，这可以说是一个渐进的关系，开发依赖需求，测试依赖需求和开发。由于个人主要负责测试这块，当对需求有疑问时需要联系负责需求的同学，测试过程中遇到的问题需要反馈给开发。这个过程如果没有团队协作将会无法进行。很幸运能遇到其他6位非常好的队友，在此表示感谢。

个人建议能够更加有效地控制同学发言的时间，最开始的上课时长有点超出预期。