**第二次迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2022.12.16

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 8 | 项目名称 | 基于元宇宙平台的场景搭建系统 |
| 迭代名称 | 场景编辑模块 | 实际起止日期 | 2022.12.16 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  ·场景编辑  ·场景搭建物体基础类  ·UI界面布局  ·物体高亮  ·物体多选择  ·视角控制  ·物体移动、旋转、缩放  ·物体贴面移动  ·场景网格绘制  ·操作切换  ·资源面板  ·资源面板的各个组件  ·文件选择器模块，读取文件路径  ·支持文件拖拽  ·序列化（场景导入、导出）支持  ·模型关联信息的序列化 | | | |
| 评审/测试的结果：（执行了哪些评审和测试？评审和测试的结果如何？）  ·功能测试  ·对物体的各类编辑操作进行测试，均能正常操作。  ·对相机的视角控制与视角切换进行测试，能正常进行视角的控制。  ·易用性测试  ·对用户在系统中进行的操作进行测试，操作比较简捷、一致；重点内容比较显眼；未出现误操作  ·兼容性测试  ·测试Win、Mac Os、ios、Android、WebGL的兼容性问题，各平台正常运行  ·界面测试  ·测试指定文件夹内的资源正确渲染，能正常渲染。  ·测试界面UI风格是否一致，按钮操作是否正常，能正常响应按钮的点击事件，UI风格一致。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  ·最初是后续重心放在场景编辑的各项功能的优化与逐渐添加小功能，丰富与完善编辑功能。经过中期答辩后，需求发生变更，后续工作重心调整为与服务组对接，实现自己搭建好场景，可以进入自己搭建的场景进行物体交互的效果。 | | | |
| 经验和教训：  ·团队由一周一次的工作汇报，转为一天一次的工作汇报与交流。  ·团队每人的技术擅长与经验不同，需要进行积极的沟通交流，必要时应帮助其它的负责区域。 | | | |