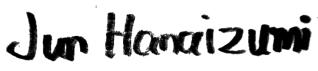
**项目总结报告**

日期：2023.1.10

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 8 | 项目名称 | 基于元宇宙平台的场景搭建系统 |
| 编程语言 | C# | 开发平台和框架 | Unity |

|  |  |
| --- | --- |
| **项目工作小结** | |
| 1.是否实现了项目立项时的所有需求？列出实现的新增需求和未实现的需求。  实现了项目立项时的所有需求。  新增需求：  ·选中物体高亮  ·物体的多选择  ·场景物体添加交互  ·拖拽实现物体、模型的添加  2.采用哪种架构风格？哪些设计模式？  采用的架构风格是层次架构。  软件生存周期模型为演化模型，开发过程采用Scrum敏捷开发，开发方法为面向对象方法。  3.技术方案有哪些亮点？  ·平行移动功能替换为贴面移动功能  ·Blender中，移动控制器的中心有平行与相机平面的平移功能，但使用频率低。  ·而Blender的上方的小菜单中有贴面功能，场景搭建中使用频率高。  ·因此决定本系统的移动控制器中心给予贴面移动功能下的平移，提高初级用户的使用体验。  ·动态生成旋转坐标轴  ·基于Line Render实现的圆形坐标轴需要额外添加碰撞处理器。  ·因此决定采用动态生成圆形mesh，添加mesh collider作为碰撞器。  4.是否做了单元测试？是否做了系统功能测试？是否做了性能测试？是否做了兼容性等其他非功能测试？  没有做单元测试，因为实际上项目功能很零碎又难以找API和实现方法，完成的代码复杂性是比较低的，而这种低复杂性的代码不需要进行单元测试。  功能测试、性能测试、兼容性测试、易用性测试、界面测试等都进行了。 | |
| **项目组成员对项目的贡献度（%）** | |
| 花泉润：40% 叶鹏鹏：33% 封琪：27% | |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 13,320 |
| 复用他人代码行数： | 10,417 |

|  |
| --- |
| **经验、教训和建议** |
| ·在经过一段时间的开发后，团队考虑到进度风险，逐渐转换为每个模块的并行开发模式，这能有效降低各工作成果的衔接的成本。  ·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。  ·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。  ·项目开发最好还是线下合作比较好，效率会提高很多。  ·面对突发状况，团队成员需要第一时间紧急开会，协商出意见一致的解决办法。 |

项目组各成员签字：