**项目总结报告**

日期：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 2 | 项目名称 | Hobbitat |
| 编程语言 | Python | 开发平台和框架 | Flask |

|  |
| --- |
| **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。  本小组按照项目立项时的需求进行开发设计，基本实现了项目立项时的所有需求。  实现的新增需求： （1）用户之间聊天，相互关注；（2） 用户可以收藏发布的内容  （3）使用协同过滤实现推荐系统 （4）用户自定义个人中心 （5）灵活的通知系统  2.采用哪种架构风格？哪些设计模式？  采用3 Tiers架构，分为应用层（表示层）、业务逻辑层、数据访问层三层。  采用的设计模式有： （1）Facade 模式用于数据库操作的封装 (2)用 Bridge 模式设计“动作——作用对象”的处理等  3.技术方案有哪些亮点？  （1）打造了专用于兴趣交流分享的网络社区 （2）使Socket技术实现了用户聊天并可以发送图片等功能。（3）使用协同过滤实现了小数据量下的推荐系统（4）使用额外的扩展使用户可以用富文本编辑器编辑内容，且自定义图片的位置  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？  进行了单元测试，后端语句覆盖率超过90%；  进行了系统功能测试，详见附件《系统测试报告.docx》和《系统测试用例.xlsx》；  进行了性能测试，详见附件《系统测试报告.docx》和《系统测试用例.xlsx》；  进行了兼容性等其他功能测试，详见附件《系统测试报告.docx》和《系统测试用例.xlsx》。 |
| **项目组成员对项目的贡献度（%）** |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 姓名 | 需求 | 设计 | 编码 | 测试 | 项目管理\* | 小计 | | 张康宁 | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | | 戴语彤 | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | | 徐雨杰 | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | | 牟冠多 | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% | 25% |   注： 项目管理包括项目计划、报告、沟通与协调等。 |

|  |  |
| --- | --- |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 15000-16000 |
| 复用第三方代码行数： | 2000-3000 |
| 类的个数： | 27 |

|  |
| --- |
| **经验、教训和建议** |
| 经验:  1. 熟练地利用git进行多人开发，更好地实现版本更新以及项目回滚。  2. 每周安排会议，进行总结与汇报，加速项目进展，同时定下下一周的计划。  3. 小组成员之间合理分工，提高效率  4. 软件的架构等设计同样十分重要，对之后的代码编写起着指导作用  教训：  1. 对软件最初的定位和功能设计等仍然不清晰，浪费了一定的开发时间。  2. 对软件工程等理论知识的掌握欠缺，将其应用到项目中的能力仍然有待提高。  3. 因为最初对职责的划分不明确，因此导致了一定的返工和重复工作。 |

项目组各成员签字：张康宁，戴语彤，徐雨杰，牟冠多