

# 第二循环

## 解决方案风险分析

第 10 组 大保天天健

组员：	陈俭军	121250010
	陈鹏	121250013
	蒋秉良	121250058
	焦紫顺	121250063
	李淳雨	121250066
	李豪俊	121250067

<b>ID 标识说明：</b>
1—需求获取
2—需求分析
3—需求规格说明
4—需求验证
5—需求管理
6—工程管理

问题描述和解决方案描述表 1：

要素	内容	
<b>ID</b>	1-1	
<b>提出者</b>	陈鹏	
<b>关联者</b>	全员	
<b>问题的描述</b>	在第一次需求获取中遗漏对个人游戏数据统计的需求	
<b>问题的影响</b>	将导致功能点的缺失	
<b>解决问题的目标</b>	进一步明确个人游戏数据统计的需求	
<b>解决方案</b>	方案描述	申请第二次需求交流
	业务优点	无
	代价	全员需要再次为交流活动做准备

问题描述和解决方案描述表 2：

要素	内容	
<b>ID</b>	1-2	
<b>提出者</b>	陈鹏、李豪俊	
<b>关联者</b>	全员	
<b>问题的描述</b>	是否需要增加自定义的额外需求，包括联网大厅功能、好友功能、游戏等级制度、对战游戏模式、游戏背景建立	
<b>问题的影响</b>	直接影响后面的设计阶段的实施	
<b>解决问题的目标</b>	进一步界定需求范围，确定游戏联网的方式即通过与其他玩家进行游戏的途径	
<b>解决方案</b>	方案描述	采用联网大厅其他玩家进行游戏，增加游戏等级制度、对战游戏模式、游戏背景， <b>不做好友功能</b>
	业务优点	采用联网大厅较为容易实现（减少开发时间）；增加游戏整体趣味性，能体现游戏策划和游戏内涵，使得每个游戏都有合理的游戏背景（增加评价）

	代价	需要明确每个附加需求的每一细节，增加游戏逻辑复杂度，定义附加需求的优先级以防备后续风险
--	----	---

问题描述和解决方案描述表 3：

要素	内容	
ID	2-1	
提出者	陈俭军	
关联者	焦紫顺	
问题的描述	游戏规则需求过于复杂	
问题的影响	容易忽略特殊情况的考虑	
解决问题的目标	明晰游戏所有规则	
解决方案	方案描述	小组内讨论并自定教师不做要求的细节规则，进行需求评审，在需求规格说明书说明详细游戏规则
	业务优点	提供清晰一致的游戏规则说明
	代价	需花时间

问题描述和解决方案描述表 4：

要素	内容	
ID	2-2	
提出者	李淳雨	
关联者	蒋秉良、李豪俊、陈鹏	
问题的描述	小组不熟悉界面原型设计	
问题的影响	影响界面跳转关系设计	
解决问题的目标	了解基本整个游戏界面布局及相关功能入口	
解决方案	方案描述	陈鹏在三天内完成界面原型设计草图，并通过会议进行讨论
	业务优点	无
	代价	无

问题描述和解决方案描述表 5：

要素	内容	
ID	2-3	

<b>提出者</b>	李豪俊	
<b>关联者</b>	蒋秉良、李豪俊、陈鹏	
<b>问题的描述</b>	如何将游戏背景融入游戏中	
<b>问题的影响</b>	游戏背景设计	
<b>解决问题的目标</b>	将游戏背景融入游戏中	
<b>解决方案</b>	方案描述	以七龙珠为背景，在单人模式中通过游戏中的“攻击”及游戏分数获得游戏角色的“修炼”，通过关卡设计和等级制度体现“修炼”过程；在合作模式中通过双方协助进行对“敌人”的战斗，战斗成果共享；对战模式则是双方角色对决（仅通过分数比较进行），融入称号系统。
	业务优点	丰富而有特色的游戏体验
	代价	增加界面设计工作，增加数据持久化处理，需要采用数据库进行储存信息

问题描述和解决方案描述表 6：

要素	内容	
<b>ID</b>	3-1	
<b>提出者</b>	李淳雨	
<b>关联者</b>	陈俭军、李豪俊、陈鹏	
<b>问题的描述</b>	需求表述不确切（非功能需求的描述不可度量）	
<b>问题的影响</b>	软件设计	
<b>解决问题的目标</b>	提高文档质量	
<b>解决方案</b>	方案描述	表明需求表述的粒度和书写规范，组长提供书写规范模板，并对文档进行验证
	业务优点	无
	代价	无

问题描述和解决方案描述表 7：

要素	内容	
<b>ID</b>	5-1	
<b>提出者</b>	李淳雨	
<b>关联者</b>	全员	
<b>问题的描述</b>	若需求发生变更如何处理	

<b>问题的影响</b>	需求的解决方案和实现	
<b>解决问题的目标</b>	控制需求变更，形成小组内一致的需求认识	
<b>解决方案</b>	方案描述	建立需求变更制度，若变更提出者为教师则集中成员进行讨论，若变更提出者为组员，则提交需求变更表并集中评审
	业务优点	能确保需求完整性和一致性，减少成员之间的理解差异造成的冲突
	代价	申请过程繁琐

问题描述和解决方案描述表 8：

要素	内容	
<b>ID</b>	6-1	
<b>提出者</b>	焦紫顺	
<b>关联者</b>	全员	
<b>问题的描述</b>	由于时间原因附加需求可能有一部分不能实现	
<b>问题的影响</b>	产品完整度	
<b>解决问题的目标</b>	应对时间紧迫情况下开发策略	
<b>解决方案</b>	方案描述	定义需求优先度，定义最小需求集
	业务优点	优先处理必要需求，确保最低要求的全部实现
	代价	需要分析需求优先度

问题描述和解决方案描述表 9：

要素	内容	
<b>ID</b>	4-1	
<b>提出者</b>	李淳雨	
<b>关联者</b>	全员	
<b>问题的描述</b>	文档提交与审查	
<b>问题的影响</b>	将后续工作的实施	
<b>解决问题的目标</b>	制定文档提交制度	
<b>解决方案</b>	方案描述	不完整的文档在群里进行发布、审查、增加和修改，待文档正式完成后上交至 SVN 纳入版本控制管理
	业务优点	避免文档更新、同步而引起的错乱
	代价	无