|  |
| --- |
|  |
| 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  陈鹏  蒋秉良  焦紫顺  李淳雨  李豪俊 | 121250010  121250013  121250058  121250063  121250066  121250067 |

|  |
| --- |
| **ID标识说明：** |
| 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 | |
| ID | 1-1 | |
| 提出者 | 陈鹏 | |
| 关联者 | 全员 | |
| 问题的描述 | 在第一次需求获取中遗漏对个人游戏数据统计的需求 | |
| 问题的影响 | 将导致功能点的缺失 | |
| 解决问题的目标 | 进一步明确个人游戏数据统计的需求 | |
| 解决方案 | 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 | |
| ID | 1-2 | |
| 提出者 | 陈鹏、李豪俊 | |
| 关联者 | 全员 | |
| 问题的描述 | 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 | |
| 问题的影响 | 直接影响后面的设计阶段的实施 | |
| 解决问题的目标 | 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 | |
| 解决方案 | 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，**不做好友功能** |
| 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 | |
| 提出者 | 李豪俊 | |
| 关联者 | 蒋秉良、李豪俊、陈鹏 | |
| 问题的描述 | 如何将游戏背景融入游戏中 | |
| 问题的影响 | 游戏背景设计 | |
| 解决问题的目标 | 将游戏背景融入游戏中 | |
| 解决方案 | 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现 |
| 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 | |
| ID | 3-1 | |
| 提出者 | 李淳雨 | |
| 关联者 | 陈俭军、李豪俊、陈鹏 | |
| 问题的描述 | 需求表述不确切（非功能需求的描述不可度量） | |
| 问题的影响 | 软件设计 | |
| 解决问题的目标 | 提高文档质量 | |
| 解决方案 | 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 | |
| ID | 5-1 | |
| 提出者 | 李淳雨 | |
| 关联者 | 全员 | |
| 问题的描述 | 若需求发生变更如何处理 | |
| 问题的影响 | 需求的解决方案和实现 | |
| 解决问题的目标 | 控制需求变更，形成小组内一致的需求认识 | |
| 解决方案 | 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 | |
| ID | 6-1 | |
| 提出者 | 焦紫顺 | |
| 关联者 | 全员 | |
| 问题的描述 | 由于时间原因附加需求可能有一部分不能实现 | |
| 问题的影响 | 产品完整度 | |
| 解决问题的目标 | 应对时间紧迫情况下开发策略 | |
| 解决方案 | 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 | |
| ID | 4-1 | |
| 提出者 | 李淳雨 | |
| 关联者 | 全员 | |
| 问题的描述 | 文档提交与审查 | |
| 问题的影响 | 将后续工作的实施 | |
| 解决问题的目标 | 制定文档提交制度 | |
| 解决方案 | 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 |