**迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2022.3.14

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 11 | 项目名称 | 足迹 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 实际起止日期 | 2022.2.27-2022.3.14 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 实际完成时间 | 完成进度或实现的功能 | 实际参与成员 | 完成度及质量评估 | | 1 | 讨论产品定位 | 2022.2.27 | 初步确定产品定位为集社交、拍照、导航等功能与一体的，兼具社交性与工具性的软件产品，并以文字形式对定位进行了详细阐释说明 | 全体成员 | 产品定位清晰，说明完整详细 | | 2 | 讨论用户需求，进行竞品分析 | 2022.2.27 | 对竞品社交软件Instagram与微信进行了竞品分析，详细列出了我们产品的优劣。对竞品的主要受众用户与市场进行了分析与统计，明确了与我们产品的主要受众和市场。 | 全体成员 | 用户需求分析透彻，竞品分析详细，对后续开发有很大帮助 | | 3 | 初步撰写Vision文档 | 2022.2.27-2022.3.5 | 根据讨论内容，对vision文档进行了初步撰写。 | 赵浩如，韩金铂 | 提前完成了vision文档的初步撰写，为后续推进奠定良好基础。 | | 4 | 讨论需求实现的优先级 | 2022.3.3 | 根据实现难易程度，风险大小等因素，对需求进行了初步选择，并对优先级进行了排序。 | 全体成员 | 确定了合理的需求实现优先级，为后续迭代开发打下良好基础。 | | 5 | 讨论具体需求以及接口设计 | 2022.3.3 | 细化所确定的需要实现的需求，并撰写为文字，对每一种需求实现的程度及具体的方案进行了头脑风暴。初步确定可能使用的接口。 | 全体成员 | 细化了具体需求，需求分析及细化完成度较高。但在接口选择方面，因缺乏有关经验，可能后续会对当前方案进行一定的修改。 | | 6 | 初步设计Use-case模型 | 2022.3.6-2022.3.8 | 设计区分主要功能模块为账号管理、“足迹”管理、“足迹”推送、“足迹”发现四块，初步拟定各功能的事件流，并绘制Use-case图。 | 王家睿 | 区分并细化子功能，为后续事件流的细化奠定良好基础，完成质量较高。 | | 7 | 初步撰写软件需求规约 | 2022.3.6-2022.3.8 | 根据讨论内容，对软件需求规约进行了初步撰写。细化了各部分功能，并对软件易用性、可靠性、性能、可支持性等给出了详细的约定及说明。确定了接口。 | 谈子铭，陆浩旗 | 因原本计划中初步撰写完成时，尚未讲授到这部分内容，因此实际撰写有所推迟。完成质量高，为后续推进奠定良好基础。 | | 8 | 有关技术的学习 | 2022.3.5-2022.3.6 | 搜索并学习了界面原型设计工具摹客RP，搜索并学习了前端开发框架React的相关知识。 | 全体成员 | 了解并掌握了一定有关知识，但可能了解尚且，迁移到实际操作层面有一定困难。 | | 9 | 讨论初版文档，相互提出修改建议 | 2022.3.8 | 通过腾讯会议进行线上讨论，相互对文档提出了修改意见 | 全体成员 | 虽然小组成员撰写的初步文档都较为详细，但在部分逻辑仍存在一点的问题，需要进一步修改。 | | 10 | Gui界面的初步设计与实现 | 2022.3.7-2022.3.12 | 使用界面原型设计工具摹客RP进行Gui界面的初步设计，初步确定了所需要的页面个数及内容，拟定了各个页面的按钮、导航栏及文字等构建的位置。 | 赵浩如 | Gui界面设计的较为美观，已设计的功能都能够通过Gui界面，与用户完成交互 | | 11 | Vision文档的细化与修改 | 2022.3.8-2022.3.10 | 进一步修改细化Vision文档 | 赵浩如，韩金铂 | 文档中内容更加完善，质量更高 | | 12 | Use-case模型的细化与修改 | 2022.3.8-2022.3.10 | 细化各部分事件流内容，并针对可能发生的错误分支设计备选流；确定各部分的前置条件 | 王家睿 | 事件基本流详细完整，备选流能够基本涵盖可能发生的情况，质量高 | | 13 | 软件需求规约的细化与修改 | 2022.3.8-2022.3.10 | 进一步细化修改软件需求规约文档 | 谈子铭，陆浩旗 | 文档中内容更加完善，质量更高 | | 14 | 讨论第二版文档，确定最终版本 | 2022.3.11-2022.3.12 | 小组在微信群中进行讨论，商讨确定了最终版本的文档，达成了共识 | 全体成员 | 文档完成度较高 | | 16 | 修改成型最终GUI界面原型设计 | 2022.3.12-2022.3.13 | 对GUI页面的设计进行了修改，并添加了一定的交互 | 全体成员 | GUI界面原型设计完成度较高，美观程度好，结构较为完整，且能演示实现部分的交互 | | | | |
| 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？）   1. 评审产品定位、用户需求是否合理。产品定位“兼具社交性与工具性”符合市场需求，用户需求分析透彻，经过小组成员评审讨论后一致通过。 2. 评审Vison文档和软件需求规约内容是否清晰，详细，完整，合理。经过多次讨论与修改，最终小组成员一致认为文档内容清晰详细，逻辑完整合理。 3. 评审GUI界面的美观程度，设计，能否通过界面实现所有功能与用户的交互等。小组成员在试用（也邀请了组外成员对美观程度进行了评价）及讨论后，一致认为GUI界面原型设计达到要求。 4. 评审测试Use-case事件流是否完整，逻辑是否合理。小组成员在多次讨论，并且根据事件流依次模拟各分支过程后，认为Use-case事件流完整，逻辑合理自洽。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）   1. 为了更加的美观，GUI界面的原型设计采用第三方设计软件，而并非代码实现。这可能会导致后续工作量增加，或是无法完全复现原型设计中的GUI界面等问题。此部分在未来可能需要返工。 2. 在选定接口时，小组成员发现因对于移动端app开发经验缺乏，在不实践的情况下很难确定最合适的接口。在未来的具体实现中使用的接口可能会因实际情况发生变更，造成一定的返工。 | | | |
| 经验和教训：   1. 之后的项目中，在开发前应当努力对响应项目的技术栈和基本知识有更全方位的了解，并且如果可能的情况下多寻求专业人士的帮助，避免造成因为相关经验缺乏，如无法确定接口，架构等问题。 2. 在GUI界面原型设计时，所设计的界面运用了较多圆角，花体字等实际实现调整较为复杂的元素，且由于第三方软件的性质无法直接迁移至实际开发之中。之后的项目应当在设计界面原型时考虑到这一点。 | | | |