2016总结

2016年过去了，但是作为一个创意十足的人来说并不意味结束，这是一个量的积累的过程。在这2016年，客户端组在20016年工作做一个回顾总结，为2017年做指导性总结。

一、沟通不畅致总体效率底下(沟通)。

1.广州分公司成立不久， 存在技术人员严重不足。虽然本公司为运营公司，但是客户端作为不可或缺的部分在中间业务起来协调业务承上启下的作用，但是只有android和IOS 共2个人兼任多个需求，而我作为客户端主管兼Android开发甚至变成业务驱动开发，统筹具体技术开发和方向有心余力不足。

2.客户端程序初期开发无需求稳定，且版面多变，以致每个功能必须过问。

3.初期运营专业不足和各自为政的毫无规律的业务安排和直接绕过上头管理导致技术人员沟通不顺畅，导致技术人员积极受挫， 影响到技术人员开发进程。

4.客户端团队组建2016年是失败的，自上而下的管理层沟通不足导致招人上面浪费大量的时间。从公司成立到2016年结束，客户端也仅仅只有2个人。人员不足直接导致技术内部的技术演进基本没执行。从技术上面看仅仅只有sdk业务层的支撑整个公司出包，效率极低。

二、技术层面

1.公司成立技术部门初期技术选型，Android采用融合sdk 方案，但是初期技术选型后端和Android 融合sdk 有严重的技术缺陷,

(一)初期遇到的主要问题

(1)Android SDK后面采用保留原来的对外接口,底层大幅修改,增加初步的CP 接入调试接口机制,极大降低之前sdk接入的成本,方便CP 调试和测试. 但是还是会有存在接口测试不到位和还需要不够简化测试案例.需要后期持续优化.

(2)IOS SDK 主要是官方sdk, 对接appstore平台,初期掉单漏单频繁, 后期增加订单重复推送,和升级后端服务器基本解决存在的问题, 还有工程缺乏模块化接入第三方sdk需要维护多个版本.

(二)客户端主要脉络

国内Android:

1.主体sdk 已开发到第二期界面

2.到目前为止已有28个联运渠道(包括官方)

3.统计sdk:

TalkingData sdk 提供的运营和市场统计接口

酷狗sdk 市场统计接口

热云 sdk的运营和市场统计接口

4.支付sdk:

支付宝插件支付,

支付网页支付,

微信插件支付,

财付通网页支付,

易宝网页支付等

国内IOS:

1.主体sdk已开发到第三期界面

2.接入渠道:

3家appstore 联运渠道(包括官方),

5家越狱渠道,

3.统计sdk:

TalkingData sdk 提供的运营和市场统计接口

热云 sdk的运营和市场统计接口

4支付:

安卓采用原生支付界面,体验上会更好

支付网页支付,

微信插件支付,

易宝网页支付等

海外Android:

统计sdk:

Appflyer,Adworks,facebook

支付:

谷歌支付, 小钱包支付

海外IOS:

统计sdk:

Appflyer,Adworks,facebook

支付:

appstore 支付

工具组合:Android融合sdk 打包工具一套

市场渠道打包和版本检查工具一套

IOS 参数生成和检查工具一套(运营暂时没用起来)

(3)项目耗时统计(不包括期间bug的修改,和内部技术调整的时间,只按实际验收时间)

国内Android:

初步核心融合sdk框架:

2016年5月31日-2016年6月7日修改对外接口框架

2016年6月7日-6月15日修改内部底层通信库和CP接入框架.期间接入应用宝SDK.

2016年6月15日-6月24日完成主体架构编写.

二期融合sdk架构:

2016年12月1日 至今(未完成)

一期:官方sdk:

2016年6月15日-2016年6月20日官方sdk 一期

二期:官方sdk包括原始支付设计:

2016年7月22日-8月8日

联运渠道接入: 未统计入内

国内IOS:

一期官方sdk:

2016年4月-2016年5月完成主体开发

二期官方sdk:

2016年6月-2016年7月21日 完成主体开发

DkmGameSdk3.3 :2016年11月14日-2016年12月2日

三期官方sdk:

2016年12月8日-2016年12月31日 完成主体开发

联运渠道接入: 未统计入内

海外Android:

海外核心融合sdk框架:

2016年9月1日-10月1日

一期:官方sdk:

2016年8月20日-10月9日

谷歌钱包:

2016年11月17日-2016年12月20日初版

海外IOS:

一期官方sdk:

yaGameSdk1.0:2016年9月1日-2016年9月30日

yaGameSdk2.0:2016年月30日-2016年12月2日

三、总结

且看第二章技术简要说明,但实际有诸多流程问题,

(1)在技术开发过程中会有其他重复业务,导致项目进度不能如期进行.

(2)技术员不足和经验项目经验缺乏,也是导致项目原因之一.

(3)缺乏有效的流程处理问题,直到现阶段没有改进.

(4)目前客户端缺乏有效的测试模块, 加重验收成本.

四、2017年未来规划

看完总结,我们有个大概的思路,未来我们期望:

1.更加高效的客户端打包后台,统筹IOS和Android 对外业务,由 运营操作自动化处理之前的技术需要处理的重复业务,不需要人为参与减少出错率.

2.增加后备客户端技术员储备,以处理特发事情.

3.增加更加完整的SDK 文档和测试手段, 在测试阶段尽早发现问题,完善SDK 存在接入问题.