

小组章程

二〇二〇年四月

第一章 总 则

第一条 本小组是为了实践并巩固软件工程课程中学到的内容，提高软件工程的相应能力和代码编程能力，培养创新思维、应用和实践能力，以设计实现大型应用软件为目标，由七位同学自愿组成的学习研究型小组。

第二条 本小组成员如下（排名不分先后）：

姓名	职务	手机	QQ
章博文	组长（项目经理）	18506850766	1036715079
李泽雨	组员	18218362770	937075207
杨佳乐	组员	18581109811	758200181
金千千	组员	17633877140	834928456
毛文月	组员	18062340620	1163457293
莫会民	组员	15827106980	747799598
罗溥晗	组员	13375074993	770613509

第三条 本小组主要任务：定期布置任务、检查进度并集中参与组会，提高组内同学的学习和学业水平，同时针对组内同学的表现做出相应奖惩，最终成功实现一个大型应用软件。

第四条 本小组选题：具有单机AI模式和联机模式的德州扑克游戏。具体规则和设定可见附录。

第五条 本小组的辅导老师为计算机学院伍春香副教授。

第二章 组织架构

第六条 本小组的组织方式参照同步及稳定模型^[1]建立，设立项目经理（1人），编程组（4人），测试组（2人）三个模块。

第七条 项目经理的工作是对项目进行设计和划分，安排任务；经常与组员沟通，协调他们的工作；保证项目的时间进度。

第八条 编程组的任务包括：根据整个小组的设计成果进行具体编码工作，对自己的代码进行基本的单元测试。4人采用结队的方式分为两组进行不同功能或模块的开发并完成功能文档的编写。

第九条 测试组的工作包括：在整个开发过程中，对编程组的代码进行同步整合。从需求覆盖和异常处理等角度设计测试用例进行测试。最后将修改意见或错误及时汇报给管理者。

第十条 成员职责如下：

1 项目经理职责：

- （1）对整个小组各项工作负责。
- （2）制定阶段性的工作计划，执行相关工作决议。
- （3）实时监督和管理。
- （4）负责项目结束时优秀组员综合评比加分相关工作。

2 各组员职责：

- （1）积极按时完成规定的任务，热心主动帮助组员。
- （2）参加定期的组会，执行会议决议。
- （3）发现问题提出意见或建议。

第三章 工作方式

第十一条 每周日下午3:00召开小组线上讨论会，讨论会主要总结一周以来的课程内容和项目进度，讨论开发情况，总结开发进度，集中解决所遇到的困难和瓶颈，制定下周的开发计划。每个组员需报告个人心得体会，交流遇到的问题并积极帮助其他组员。

第十二条 每周六周日上午组织团队集中开发，根据讨论会制定的开发计划，独立或小组完成功能实现或测试。集中开发之前组员分享心得体会，也可以分享开发过程中遇到的挫折和困难。

第十三条 建立讨论组，方便小组成员随时有效沟通，并为线上讨论会提供方式。

第十四条 考虑到每周一次的例会无法应对紧急情况，组长可以不定期组织10分钟站立会议，讨论开发中所遇问题的解决方案。

第十五条 所有组员遵守团队守则，如有不遵守现象，则扣除相应的期末分数，同时，对于表现优异的组员，也对应奖励相应的期末分数，最终处理方式由组长定夺及组员投票决定。在实现重要功能以及完成阶段性目标，可庆祝一下，以享受团队开发成就感，也提高团队间的默契。

第十六条 组员每周保持规律作息，以保证开发过程的高效稳定。

第四章 管理措施

第十七条 开发项目管理的内容应该体现在各个组及参与的完整的项目管理活动。

第十八条 项目管理的内容应该包括：项目进度控制，项目人员管理，开发文档管理，开发决策制定。

第五章 项目进度控制

第十九条 项目开发进度应以项目经理为责任主体，由各个组员共同参与控制。

第二十条 项目经理应按如下程序进行开发工作的进度控制：了解各阶段中工作计划与开发具体工作，并进行总体控制；通知小组成员参加每周讨论会与集中开发并主持记录，共同制定开发进度计划。

第六章 人员管理

第二十一条 在开发任务分配上，项目经理要准确认识到各个组员的专长与可用于项目开发的时间，合理分配任务。

第二十二条 在开发过程中，如果某个组员需要其他组员的技术支持或者阶段开发结果，组员之间应当积极主动地沟通并告知小组成员。

第二十三条 各个小组成员应当遵守由小组共同制定的开发计划；如果某小组成员无法及时完成项目进度，需要及时向项目经理反映，并由小组成员协商给出合理解决方案。

第二十四条 项目经理应当了解和掌握组员的进度与开发质量，以便项目结束时能准确完成组员考核。

第七章 附则

第二十五条 本章程已由全体小组成员审阅通过，自公布之日起正式生效。

参考文献

- [1] Stephen R.Schach 《软件工程面向对象和传统的方法原书第 8 版中文版》 [M]. 第 8 版. 北京: 机械工业出版社, 2011.

附录：德州扑克规则描述

德州扑克一共有 52 张牌，没有王牌。游戏人数建议 2-10 人。每个玩家分两张牌面朝下的牌作为“底牌”，五张由荷官陆续朝上发出的公共牌。开始的时候，每个玩家会有两张面朝下的底牌。经过所有押注圈后，若仍不能分出胜负，游戏会进入“摊牌”阶段，也就是让所剩的玩家亮出各自的底牌以较高下，持大牌者获胜。

1.游戏目的

赢取其他玩家筹码（也就是钱）。

2.下注规则

玩家之间同时继续看牌或比牌需要下同样注额筹码或加注更大的筹码，筹码不足的玩家allin全下后可以看到底并参与比牌。但他即使获胜也无法赢得全部筹码，只能从每位比牌失败的玩家处赢得与自己筹码等额的筹码以及先前弃牌玩家所放弃的筹码。

3.发牌下注

发牌一般分为 5 个步骤，分别为：

Perflop—先下大小盲注，然后给每个玩家发 2 张底牌，大盲注后面第一个玩家选择跟注、加注或者盖牌放弃。如果跟注，则放上与前一位玩家相同的筹码，如果加注，则放上比前一位玩家更多的筹码，如果盖牌放弃，则失去本轮游戏的资格并损失已经加注的所有筹码。按照顺时针方向，其他玩家依次表态，大盲注玩家最后表态，如果玩家有加注情况，前面已经跟注的玩家需要再次表态甚至多次表态。

Flop—同时发三张公共牌，由小盲注开始（如果小盲注已盖牌，由后面最近的玩家开始，以此类推），按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、加注、或者盖牌放弃。

Turn—发第 4 张牌，由小盲注开始，按照顺时针方向依次表态。

River—发第五张牌，由小盲注开始，按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、加注、或者盖牌放弃。

比牌—经过前面 4 轮发牌和下注，剩余的玩家开始亮牌比大小，成牌最大的玩家赢取池底。

比牌方法

用自己的 2 张底牌和 5 张公共牌结合在一起，选出 5 张牌，不论手中的牌使用几张（甚至可以不用手中的底牌），凑成最大的成牌，跟其他玩家比大小。

比牌先比牌型，大的牌型大于小的牌型，牌型一般分为 10 种，从大到小为：

皇家同花顺（Royal Flush）：最高为 Ace（一点）的同花顺。

例：



同花顺 (Straight Flush): 同一花色, 顺序的牌。

例:



四条 (Four of a Kind, 亦称“四张”或“炸弹”): 有四张同一点数的牌。

例:



满堂红 (Fullhouse, 亦称“葫芦”): 三张同一点数的牌, 加一对其他点数的牌。

例:



同花 (Flush, 简称“花”): 五张同一花色的牌。

例:





顺子 (Straight, 亦称“蛇”): 五张顺连的牌。

例:



三条 (Three of a kind, 亦称“三张”): 有三张同一点数的牌。

例:



两对 (Two Pairs): 两张相同点数的牌, 加另外两张相同点数的牌。

例:



一对 (One Pair): 两张相同点数的牌。

例:





高牌 (high card): 不符合上面任何一种牌型的牌型, 由单牌且不连续不同花的组成, 以点数决定大小。

例:

