**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2023/2/26

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 18 | 项目名称 | 《游戏交友》 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 计划起止日期 | 2023/2/28-2023/3/14 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | |  |  | [最近一周的任务粒度应细化到2天之内] |  | | 1 | 列出Vision文档大纲 | 2/28-3/02 | 王榆彬 | | 2 | 调查产品需求 | 2/28-3/04 | 常朋宇 | | 3 | 编写产品需求文档 | 2/28-3/04 | 常朋宇 | | 4 | 编写Vision文档 | 2/28-3/04 | 王榆彬 | | 5 | 确定语言和技术栈 | 2/28-3/05 | 全组成员 | | 6 | 学习编写界面原型的语言（HTML/CSS）等 | 2/28-3/06 | 全组成员 | | 7 | 编写（或绘出）界面原型 | 3/06-3/12 | 方奕雄 | | 8 | 编写use-case模型 | 3/06-3/12 | 吴昶霖 | | 9 | 小组内部评审 | 3/12-3/13 | 全组成员 | | 10 | 改进需求文档 | 2/28-3/04 | 舒昱雯 | | 11 | 改进界面原型 | 2/28-3/04 | 舒昱雯 | | 12 | 编写《迭代评估报告》 | 3/12-3/14 | 舒昱雯 | | 13 | 创建Github管理代码 | 2/28-3/01 | 王榆彬 | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  交付的文档：《Vision文档》、产品需求文档  模型：use-case模型、界面原型(HTML语言）  源代码、安装包等 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  [分析当前项目风险，列出最大的3~5个风险，自高到低排列，并列出每个风险缓解和应急的措施。注：随着项目的进行，风险会不断变化，故每个迭代要重新对风险评估和控制。]   1. 技术风险、编写界面原型使用HTML和CSS可能达不到预期效果。   缓解/应急措施：改用其他方式：如手绘草图等。   1. 需求风险：首先需要确定项目的需求、不随意更改。   缓解/应急措施：若更改，选择影响较小的方式。   1. 工具风险，各成员使用的管理工具和开发工具版本不同或不兼容。   缓解/应急措施：在项目的启动阶段就落实并统一好工具以及可能的替代工具。   1. 时间风险，在项目过程中由于各种原因导致没有按时完成，使得项目进展无法按照预期执行。   缓解/应急措施：将时间安排提前，留出冗余时间应对。。   1. 对接风险：组员之间任务和功能交接之间出现问题。   缓解/应急措施：在开始一个新任务时，需要至少与相关任务负责组员进行交流，明确需求、要求。 | | | |