**迭代评估报告（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2019/8/2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 17 | 项目名称 | PKBG-和平战场：决斗 |
| 迭代名称 | 第三次迭代 | 实际起止日期 | 2019/7/12-2019/7/24 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  按照“PKBG立项建议书”的要求，第二次迭代需要完成实时对战的基本demo功能，并建立起相应的后端数据库与服务。在本次迭代中，小组完成了上述的任务，实现的功能如下：  1.创建房间、加入房间、更换队伍、点击准备。  2游戏开始前人物形象的采集  3.游戏中玩家的实时对战和血量的判定  4.前后端在游戏中使用websocket进行连接。  5.game-client部署在微服务的第三个服务器上  综上，本次迭代完成的进度超过立项建议书中的要求，同时项目质量较好，已完成的部分可以在最终版本中使用。 | | | |
| 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. 后端websocket数据持久化遇到问题：在外面的Dao层调用repository预设的函数findby的时候可以返回数据库中的数据，但是在websocket的handler函数中调用repository的findby函数返回的结果一直是null值。spring管理的都是单例（singleton），和 websocket （多对象）相冲突。项目启动时初始化，会初始化 websocket （非用户连接的），spring 同时会为其注入 service，该对象的 service 不是 null，被成功注入。但是，由于 spring 默认管理的是单例，所以只会注入一次 service。所以以后的注入都没用了。   解决方案：repository当作新的创建的类来写。  2.前后端确认发送消息的过程需要反复确认，及时改正，改用文档制定前后端信息联通标准 | | | |
| 经验和教训：  前后端应保证足够沟通，编写统一的交互文档。 | | | |