|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **12/11-12/15汇报** | | 姓名：郭翔  职业：测试 |
| 项目名称： | 英雄无敌（heros） | 汇报日期：2017/12/15 |
| 本周完成工作 | 1. 宝物占星相关bug处理； 2. 友情商店配置表结构调整相关协调和测试； 3. Buff商店购买飘字优化； 4. 宝物相关描述修改；   了解了大致开发流程   1. 需求建立Redmine与调整/更新/开发沟通； 2. 确定完成版本时间点； 3. 跟进前后端开发进度； 4. 开发完毕进入测试阶段； 5. 在PC上验收功能或活动版本（PC为开发环境）； 6. 真机环境下测试Dev2、4为预发布版本（活动版本或功能版本）； 7. 真机环境下测试Dev1、3为上限版本，既均为真实数据，最终版；   注：策划、前端、后端，进行相应配置或代码调整后，均需根据调整所需发布的版本，进行配置或代码合并，PC验收后，天使将相关调整，向真机环境打更新。 | |
| 下周计划 | 1. 跟进4.5平台好友切磋功能； 2. 临时调整验收； 3. 周日合服准备； | |
| 本周自评 | 适应习惯版本迭代节奏 | |
| 难度自评 | 低 | |