**迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：5月13日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 22 | 项目名称 | Mystic Defenders: Guardians of the Elemental Fortress |
| 迭代名称 | 技术原型迭代 | 实际起止日期 | 2024/3/21 - 2024/5/14 |
| 任务完成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  完成的任务：本迭代的迭代计划和迭代评估报告，Vision文档 ，软件架构文档，UML模型（含用例模型、分析模型和设计模型），编程规范 ，技术原型的代码  实现的功能：枪支的种植和升级功能、游戏场景界面的实现、怪物的移动和攻击、怪物的物品掉落、枪支对敌人的射击、大招系统，升级系统的建立，连接到数据库的玩家登录和注册。  进度：目前前后端，数据库大体已经完成，剩下一些优化和额外功能没有实现 | | | |
| 评审/测试的结果：（执行了哪些评审和测试？评审和测试的结果如何？）  团队审查了程序的任务，决定将任务分为前台和后台两组。3 人负责前台，1 人负责后台。  结果： 前台页面跳转和游戏逻辑已成功实现，并能正常运行。后台数据库已建立并与前台正常连接。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  问题  1、unity 界面预制件在不同小组成员的计算机上运行异常  2、排行榜与数据库连接问题  3、不同关卡地图连接不同的暂停菜单  改变  1、通过chatgpt和google调试，解决前端技术问题。  2、通过上网求助，实现了技术调试。  3 实现了更好的编码逻辑 | | | |
| 经验和教训：  1. 适应性： 界面设计是动态的，随着项目的进展，用户需求可能会发生变化。适应性至关重要，因此需要根据不断变化的需求定期更新和修改原型。  2. 团队协作： 成功的原型设计有赖于团队所有成员的通力合作，包括用户界面设计师和开发人员。利用每个成员的独特技能和见解可以大大提高设计的质量和功能。  3. 记录和学习： 记录每次团队会议的成果和见解至关重要。这包括确定哪些设计行之有效，哪些需要改进。这种持续的记录和反思过程有助于改进设计方法，提高团队绩效。  4. 有效的时间管理： 通过周密的计划安排，逐步实现各项功能，确保高效地完成里程碑。这种战略性方法有助于实现及时迭代，达到项目目标。  5. 以卓越为基准： 从行业最佳实践和成功案例研究中汲取灵感，有助于了解用户行为、偏好和当前的设计趋势。这些知识对于指导团队完善设计和提高生产率非常宝贵。 | | | |