# Canteen Hunter 项目失败总结报告

《软件过程管理》课程原定本学期第八周（即本周）上交成品项目，但由于种种原因，我们小组并没有在规定时间内完成，仅仅做出了尽可能满足需求的Web DEMO版，离预想中的安卓端APP相去甚远，在这里对项目失败的原因作出总结。

## 客观条件上的时间不充足

从第二周开设课程到第八周上交成品，我们只有6周的开发时间。如果从确立需求分析开始算起更是只有5周不到。加之小组成员们尽可能分析出了各方面需求，形成完整的需求报告，更是使整个系统庞大无比。不足的人手（4人）面对庞大的工作量，直到最后关头DEMO才完成。开发期间还穿插有实习招聘，使得成员并不能将全部精力投入到项目开发当中，更进一步加大了时间的影响。

总结：

## 工作量估计不足

前一条中已经提到设计之初便将整个系统设计的过于庞大，没有顾及到限时实现的可能性。等到开发过程中想要对功能进行删改，发现部分模块联系过于紧密，根本无法删改。

总结：需要积累更多地开发经验，这样以后对于项目工作量才能有一个大致的估计，才能根据开发期限确定可能的完成情况，并按此标准对系统进行修改。

## 开发设计人员能力不足、项目管理缺乏经验

立项之初便考虑到该软件必然是用在移动端，但小组成员都没有移动端开发的经验，无论是iOS还是Android平台，加之有限的时间根本不允许成员临时学习，所以只能无奈妥协，以设计出完整的DEMO为目标。

总结：需要加强日常学习，多方涉猎。