**3D弹幕游戏项目计划书评审**

**项目名称 3D弹幕游戏**

**项目单位： 中国科学技术大学**

**评审方式：同学互评**

**评审日期： 2019 年 10 月 22 日**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 一、项目基本情况 | | | | |
| 项目名称 | | 3D弹幕游戏 | | |
| 项目单位 | | 中国科学技术大学 | | |
| 项目开始时间 | | 2019.10.1 | 项目完成时间 | 2019.12.31 |
| 二、项目计划内容评审 | | | | |
| 项目WBS  评审 | 使用project软件进行WBS工作，过程规范。  输出的WBS阶段、步骤、活动完备，里程碑清晰。  具有可操作性。 | | | |
| 项目规模估算评审 | 使用功能点方法进行规模估算，过程规范清晰。  分析结果可信度高。 | | | |
| 项目进度计划评审 | 项目进度计划做到了对WBS分解出的活动的严格跟踪，并能很好的体现了活动之间的并发和依赖关系。计划可行性高。 | | | |
| 项目风险计划评审 | 使用了风险三元组来标识风险、预防风险，过程规范，考虑全面。  应急措施详细具体，可实施性高。 | | | |
| 项目质量计划评审 | 质量保证计划，覆盖的环节全面，质量评价标准明确、可度量性高。  美中不足的是，由于尚未学习系统的软件测试知识，测试相关的准入准出规则未明确。 | | | |
| 项目配置计划评审 | 配置管理工具选择比较合适。  建议增加对配置库和基线版本控制的相关描述。 | | | |
| 三、评审总体结论 | | | | |
| 评审意见 | 《3D弹幕游戏项目计划书》总体来说，规范度高，项目从WBS到工作量估计再到进度计划等一系列项目产出，逻辑清晰、言之有据。  但由于缺乏对软件测试知识的系统学习，质量管理计划部分，测试相关的准入准出规则未明确。配置管理计划，建议增加对配置库和基线版本控制的相关描述。 | | | |
| 评审结果 | **1.通过√ 2.未通过□** | | | |
|  | 评审人（签字）：刘翀  评审日期： 2019年 10月 22日 | | | |