# 看板游戏实践要求

## 小组人员及角色划分

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 小组昵称 | 学号 | 姓名 | 角色 |
|  | 无 | 14211025 | 李国超 | 观察 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## 实践过程介绍

2.1 实验过程图表数据

图一 CFD图

图二 交货周期图

图三 运行跟踪图

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 结算周期日 | 第9天 | 第12天 | 第15天 | 第18天 |
| 计算周期内新的用户数 | 21 | 33 | 102 | 36 |
| 结算周期内总用户数 | 21 | 54 | 156 | 192 |
| 结算周期内收入 | 210 | 810 | 3120 | 4800 |
| 罚金或收入 |  |  | -1500 | 4000 |
| 结算周期利润 | 210 | 810 | 1620 | 8800 |
| 结算周期总利润 | 210 | 1020 | 2640 | 11440 |

图四 财务分析表

2.2 实验过程

由于我这次没有参加具体实验所以只是以观察着的方式观看了这个实验的过程，这里我使用了我同学组的数据。实验从第9天开始模拟，我观察的组在最开始并没有意识到不同种任务的区别，也没有注意到棕色任务卡的价值问题，所以导致在游戏接下来的几个场景中遇到了不同的问题

重点场景1：从任务部署时间图可以看出，在13天后，有大量的任务在同一时间部署完成，在此之前有大量的任务卡，因为测试人数不足的关系，在开发完成后，一直卡在整个流程中，致使整个任务流卡住，大部分人手调来测试也无法完成。而我们在此之前注意到了“不需要测试”紫色任务卡的作用，所以第13天时，这张紫色任务卡完成后，大量阻塞在任务流中的任务得以一次性完成，等待部署。

重点场景2：从累计流图中可以看出，在第15天后，“可以直接部署”的紫色任务卡完成，之后的任务，可以在开发完成后直接通过测试并部署，使开发周期变得更短，能够获得更多用户，得到更多利润，财务分析表也可以看到在15-18天的周期内的盈利比前几个周期多得多。

重点场景3：从财务分析表上看到，在第15天，因为有一个橙色卡片的任务没有及时完成我们受到了1500的罚款，在之前我们选择任务的时候，只考虑了紫色功能性任务卡片的作用和普通棕色任务卡片，对于紧急任务安排不当，在我们想安排紧急任务时，才发现大量任务堵塞在测试阶段，剩下的人手，也不足以在任务规定周期内完成该项任务，所以我们最后决定放弃该任务。

重点场景4：从交货周期图中可以看出，我们完成任务只需一天的只有9个任务，而交货周期大于8天的也有9个任务，而这些消耗了大量时间的任务都是在13天的“不需要测试”紫色任务卡完成之前加入任务流中的，而耗时较短的全都是在两个特殊紫色任务卡完成之后加入的，所以，在开始任务之前，就应该规划好任务的先后顺序，这样才能更好的完成任务。

## 实践体会

在整个开发过程中我有以下体会：

1. 项目经理是非常重要，他应当根据实际情况（包括组员的情况和）采取适当方法优化开发顺序，以达到最优目标。他还应该有随机应变的能力以便于在发生突发事件时能够进行处理。也需要一定的风险遇见能力，能够提前预见一些风险的存在。
2. 一定要有风险意识，在本次实验模拟过程中，我观察的队伍就因为任务没有完成被罚款1500，其原因在于他们没有风险意识没有完成紧急任务的人手。
3. 要注重新技术的应用，在本次实验模拟过程中，我观察的队伍就因为应用了新技术而极大地提高了工作效率，加快了任务的完成。

## 改进建议

如果能够加入骰子或者其他的随机方式来模拟现实中的各种意外情况我觉得会更好。