**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2022/2/27

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 9 | 项目名称 | SJTU-Vtuber虚拟形象聊天室 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 计划起止日期 | 2022/6/27——2022/7/14 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 需求调研 | 6/27~6/28 | 全体组员 | | 2 | 创建Github仓库并初始化 | 6/28 | 全体组员 | | 3 | 确定语言，框架，开始学习 | 6/27~7/1 | 全体组员 | | 4 | 《软件需求规约》文档写作 | 6/28~7/2 | 全体组员 | | 5 | Vision文档写作 | 6/28~7/2 | 全体组员 | | 6 | 设计应用界面 | 6/1~7/2 | 全体组员 | | 7 | 实现界面原型 | 7/2~7/8 | 全体组员 | | 8 | 小组内部评审需求文档、界面原型 | 7/9 | 全体组员 | | 9 | 改进需求文档 | 7/9~7/10 | 全体组员 | | 10 | 改进界面原型 | 7/9~7/13 | 全体组员 | | 11 | 编写迭代评估报告 | 7/13~7/14 | 全体组员 | | 12 | 迭代情况汇报PPT制作 | 7/13~7/14 | 全体组员 | | | | |
| 预期成果：   1. Vision文档、《软件需求规约》文档、应用功能说明文档 2. 使用HTML制作的界面设计图 3. 在Unity平台上进行开发 | | | |
| 主要的风险和应对方案：   1. 技术和架构风险：项目需要学习大家都不会的新技术，学习新技术后的掌握程度和应用能力都需要经历考验。   解决方案：现已经掌握相关技术和开发流程的老师和助教进行咨询，提早规划学习任务和学习路径。   1. 进度风险：由于很多难以量化的因素的干扰我们的进度计划不可能完全保质保量的完成。   解决方案：增强小组成员间的沟通，制定合理的开发计划；采用迭代开发的方法，先完成优先级高的项目，并且事先留出时间来应对可能出现的阻碍因素   1. 需求误解风险：作业中对于需求和功能的描述比较笼统和抽象，具体实现时的技术细节可能不能满足老师和助教的要求   解决方案：密切和老师与助教沟通，及时反馈开发过程中遇到的问题，并根据老师和助教的回复及时调整开发计划中的有关内容。 | | | |