**项目总结报告**

日期：2022/9/10

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 9 | 项目名称 | SJTU-Vtuber虚拟形象聊天室 |
| 编程语言 | C# | 开发平台和框架 | Unity/MySQL |

|  |  |
| --- | --- |
| **项目工作小结** | |
| 1.是否实现了项目立项时的所有需求？列出实现的新增需求和未实现的需求。  未实现需求：  （1）未实现内部社区和系统推荐功能  2.采用哪种架构风格？哪些设计模式？  我们采用了MVC的架构风格，设计模式则包括Decorator模式、Mediator模式。  3.技术方案有哪些亮点？  （1）前端采用了uni-app框架开发；  （2）后端使用了SpringBoot框架，同时使用了mybatis-plus作为OR映射工具，实现后端与数据库的交互；  （3）数据库使用了Mysql关系型数据库，结合mybatis-plus的使用，对于常规数据库操作可以实现无sql语句的纯代码控制。  4.是否做了单元测试？是否做了系统功能测试？是否做了性能测试？是否做了兼容性等其他非功能测试？  本项目中我们仅进行了单元测试，其他测试由于进度问题未进行。 | |
| **项目组成员对项目的贡献度（%）** | |
| 杨成昊：25% 俞飞扬：25% 黄子凌：25% 李思旷：25% | |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 6000 |
| 复用他人代码行数： | 750 |
| 类的个数： | 33 |

|  |
| --- |
| **经验、教训和建议** |
| 1. 小组成员之间应勤加沟通，共同交流才能有效推动项目进展  2. 在确定技术栈之前应该投入时间评估技术风险，草率选择导致后期开发瓶颈  3. 迭代计划没有严格执行，在暑期学期开发中吸取经验教训，遵循迭代计划  4. 应以核心功能为首要开发任务，在高进度风险情况下适当舍弃次要功能 |