南京大学软件学院

# TBD小组

# NAS NBA数据分析系统

# 项目启动准备文档

团队名称：TDB

队长：陈元亮

队员：

袁睿

李嘉麒

张冠炜

## 一、 团队组成人员

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 人员 | 角色 | 职责 | 学号 |
| 陈元亮 | 项目经理/软件工程师 | 1.推动项目进展。  2.分配任务与资源  3.控制开发进度，管理开发过程  4 编写代码 | 131250106 |
| 李嘉麒 | 软件质量工程师/软件工程师 | 1.测试评估错误与缺陷  2.敢于指出队员错误  3 编写代码 | 131250089 |
| 袁睿 | 配置管理员/软件工程师 | 1.对开发过程进行版本控制，约束 规范  2.负责 SVN 的维护，解决冲突  3.编写代码 | 121250088 |
| 张冠炜 | 技术经理/软件工程师 | 1.领导协调团队技术活动  2.系统设计与评估  3.编写代码 | 131250091 |

**二、团队建设**

### 1.成员通讯录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 电话 | 电子邮箱 | QQ |
| 陈元亮 | 15850537576 | [cyl13@software.nju.edu.cn](mailto:cyl13@software.nju.edu.cn) | 1575234006 |
| 袁睿 | 158958899733 | [yr13@software.nju.edu.cn](mailto:yr13@software.nju.edu.cn) | 752847016 |
| 李嘉麒 | 18013865761 | [ljq13@software.nju.edu.cn](mailto:ljq13@software.nju.edu.cn) | 1358313967 |
| 张冠炜 | 无 | [zgw13@software.nju.edu.cn](mailto:zgw13@software.nju.edu.cn) | 719276265 |

2.沟通计划

每周日 14：00 – 16：00召开例会，讨论团队进度，完成的任务，遇到的困难，目标修订，达成共识等。

例会每人必须准时参加，迟到或缺席需提前通知队长，否则，会采取一系列惩罚措施， 例如，请客吃饭或夜宵等。例会可以以线上线下两种方式进行。例会时间依实际情况定。

沟通规范

每项涉及团队的决定必须通过 QQ 讨论组或手机短信通知每一个组员，并要求回复确认。

组员如发现有用资料，应上传到群共享中

代码编写时如需修改其他组员的成果，应首先征求对方的同意。

成员之间的沟通应该礼貌友爱，禁止任何破坏团队和谐的事件发生。

激励制度

若有人提前完成任务，或帮助他人完成任务，一律由炜神请客吃饭。

### 3.团队成员职责

分配合适的任务给每位成员

1) 项目经理要完成启动阶段的项目计划，并组织团队成员交流

2) 技术经理要初步确定项目的技术方案，领导并协调团队的技术活动和开发工作

3) 配置管理员设定配置管理系统的参数，制定版本控制方案，并解决项目开发过程中可能 遇到的各种版本控制问题

4) 软件工程师学习具体的开发技术，根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计工作 与技术经理保持沟通联系

5) 美工负责图片素材的制作和修改、人机交互和图形用户界面的设计，与软件工程师保持 沟通联系

6) 程序员负责把代码敲进键盘

### 4.制定奖惩条例

1) 各位成员工作是否完成由项目经理裁定。

2) 每位成员必须按时完成项目经理指派的任务，如未能在规定时间内完成，除非取得项目 经理的谅解，必须给团队其他成员买零食或饮料。

3) 不遵守团队制度的成员，要请团队成员聚餐。

## 三、 版本控制规则

### 1.配置管理平台设置说明：

1) 团队使用 SVN 作为版本控制平台，所有过程产出物必须上传到平台上。

2) 每天工作开始前从服务器更新代码至少一次，自己的工作成果至少在完成当日工作后

commit 一次。

3) 所有代码统一使用 UTF-­‐8 编码格式。

4) 未经编译通过的代码不允许提交，提交时要保证代码能够在所有成员的工作环境中正确 编译运行。

5) 系统自动生成的文件不必提交。

6) 每次提交时，要尽可能详细地描述本次修改的内容，这部分内容作为注释部分呈现。

7) 配置管理平台按开发的不同阶段（循环）建立目录。

8) 所有文件的文件名严格区分大小写。

9) 提交代码发生冲突时及时通知配置管理员作出决策。

## 四、 项目启动会议报告

#### 1. 项目描述：

NBA数据管理系统NAS是在基本数 据(每份数据都单独存放在一个 TXT 文件中)以及实时更新添加的数据的基础上， 通过对基本数据的处理和分析，为用户提供对 NBA 球队以及球员的相关信息的查询，为用户提供一个良好的查询体验，建立一个以 NBA 球员和球队信息为主题的信息查询平台。

#### 2. 项目目标：

使用户能够在PC端方便快捷的查询有关NBA的咨询

#### 3. 支付产物：

NBA数据管理系统 NAS PC 版（Java 版本）

#### 4. 项目假设：

（1） 团队成员必须严格履行自身职责，及时完成各自的任务，确保项目成功完成

（2） 严格执行项目计划，及时提交 Assignment，遵守项目时间表

（3） 保证团队之间交流，提高团队凝集力

#### 5. 项目初步计划：

（1）项目完成时间：3 个月

（2）每个迭代周期：1 个月

（3）风险预估：

1.新的领域的学习：数据分析和处理

2.人机交互界面友好性设计

**开始时间**

上午08:00

**时间段**

1小时

**TBD工作时间表**

2014-2015下半学期

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **时间** | **星期一** | **星期二** | **星期三** | **星期四** | **星期五** | **星期六** | **星期日** |
| **上午**8:00 | **有课** | **有课** |  | **有课** | **有课** |  |  |
| **上午**9:00 |  |  |
| **上午**10:00 |  | **有课** | **有课** |  |  |  |
| **上午**11:00 |  |  |  |  |
| **下午**12:00 | **午休** | | | | | | |
| **下午**1:00 |
| **下午**2:00 | **有课** | **有课** | **集体开发** | **有课** | **集体开发** | **集体开发** | **小组例会** |
| **下午**3:00 |
| **下午**4:00 |
| **下午**5:00 |  |  |
| **下午**6:00 |  | 上机  **集体开发** | **有课** |  |  |  |  |
| **下午**7:00 |  |  |  |
| **下午**8:00 |  |  |  |
| **下午**9:00 |  |  |  |  |