**迭代计划2.0**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2020.10.12

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 11 | 项目名称 | HiTime时间管理app |
| 迭代名称 | 迭代二（技术迭代） | 计划起止日期 | 2020.10.13 - 2020.11.15 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 技术方案设计：选择架构风格，设计多个架构视图，选定或撰写编程规范，包括命名和注释规范，并实现技术原型 | 10.13 | 所有人 | | 2 | 修改迭代一遗留的问题：画面过于拥挤，跳转不够完善；并调整app整体风格 | 10.14-10.15 | 周洹羽 | | 3 | 重构文件目录和架构，使之更加清晰。测试技术原型 | 10.16 | 崔绍杰、杨弈骋 | | 4 | 在大作业用例建模的基础上，进行面向对象分析，识别概念类，建立概念类图。 | 10.17 | 刘遇时、杨弈骋 | | 5 | 完成登录、注册、查看好友功能的前后端对接 | 10.18-10.19 | 崔绍杰 | | 6 | 完成后端数据库与后端的部署、与前端的对接 | 10.18-10.19 | 刘遇时 | | 7 | 完成设置闹钟、闹钟铃声设置、响铃间隔设置的逻辑 | 10.18-10.19 | 杨弈骋 | | 8 | 完成远离手机页面的完善、远离手机任务的设置、白名单设置、休息时间间隔设置 | 10.18-10.19 | 周洹羽 | | 9 | 以上所有个人任务的验收与评估 | 10.20 | 所有人 | | 10 | 根据前一天的评审，进行修复与改进、完善 | 10.21-10.22 | 所有人 | | 11 | 完成小游戏页面自定义机制的完善 | 10.23-10.25 | 崔绍杰 | | 12 | 完成实时通信的学习，撰写和评审软件架构文档 | 10.23-10.25 | 刘遇时 | | 13 | 完成不完成任务就无法关闭闹钟的功能，需要的各种权限的获取与管理 | 10.23-10.25 | 杨弈骋 | | 14 | 完成监督用户不使用其他app的功能，需要的各种权限的获取与管理 | 10.23-10.25 | 周洹羽 | | 15 | 以上所有个人任务的验收与评估 | 10.26 | 所有人 | | 16 | 难点攻克：权限的稳定获取，开发强模式与弱模式；实时通信：加好友与查看好友资料功能 | 10.27-11.2 | 所有人 | | 17 | 完善：完成分享功能，积分获取功能；完善功能的细节，保证功能的稳定与易用 | 11.3-11.9 | 所有人 | | 18 | 整合代码，查漏补缺，给出apk安装包2.0，完成《迭代评估报告》，PPT等需要提交的文档 | 11.10-11.15 | 所有人 | | | | |
| 预期成果：  大作业的概念建模类图；大作业技术原型迭代计划；《迭代评估报告》  一份安卓java代码和一个安装包，实现vision文档中所有优先级为低和大多数优先级为中的功能。 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  优先级自高向低排列为：  1.进度风险：本次迭代任务较重，进度上存在最高的风险  ①制定合理的迭代计划，并严格按照迭代计划执行。  ②在制定计划时，每周都留有一定的余地，如遇突发情况，可以匀出一定时间进行调整。  ③优先开发优先级高的需求，首先保证基本需求得以实现。  2.需求风险：本次迭代需要开发出符合需求的大多数功能  ①虽然已经在制定vision文档时做过很多的需求调研，但是随着时间和进度的改变，用户的需求还是有可能改变，故在本次迭代前可以再次询问用户对目前产品的建议。  ②进行需求讨论会议，进行需求分析的强化与评审，最后得出本次迭代的最终需求。  ③使用每周迭代的方式，每周进行评审、调整与修正。  3.技术风险：本次迭代会涉及很多技术  ①迭代开始前，首先进行全体技术评审，定下架构视图、编码规范等，并实现和测试技术原型。  ②迭代开始前，首先进行好整体架构设计与规划，避免出现技术不兼容等问题。  ③每周都进行一次项目技术评审，便于进行讨论、调整。 | | | |