**迭代评估报告（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2020.11.17

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 11 | 项目名称 | HiTime |
| 迭代名称 | 第二次迭代 | 实际起止日期 | 2020.10.11-2020.11.17 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  按时间顺序：  10.11-10.13：重构代码，规整代码架构，符合计划进度，完成质量正常  10.14-10.19：后端加入好友功能，加入websocket，前端实现远离手机基本功能，屏保功能，符合计划进度，完成质量正常  10.20-10.26：部署后端至阿里云ECS，配置CI/CD，实现前后端HTTP连接，实现查看个人信息，忘记密码，符合计划进度，完成质量正常  10.27-11.2：完成白名单存储，完成统计功能，完成前后端Websocket连接，完善导航和跳转，符合计划进度，完成质量正常  11.3-11.9：实现禁用APP功能，实现语音识别设闹钟，实现TappingGame，完善白名单功能，完成游戏可自定义，重新设计积分机制，符合计划进度，完成质量正常  11.10-11.15：完成远离手机功能，调整UI和配色，修复后端Bug，完成OptionGame，完成语音识别闹钟功能，完成所有的用例实现建模，符合计划进度，完成质量正常  11.16-11.17：进行迭代评估，完成迭代评估报告，整合架构等文件，符合计划进度，完成质量正常  总：实现了趣味闹钟及其附属的六个游戏，完成了游戏属性可自定义，实现了语音识别添加闹钟，为用户优化了体验。  实现了远离手机（番茄钟）功能，实现了强制用户不使用手机和白名单模式。  实现添加好友，通过好友添加请求，显示好友（列表）功能，实现APP和后端的通信（HTTP,WebSocket）。  完成了积分机制设计（向日葵）。  完成了软件需求规约、软件架构文档、编程规范、UML分析与设计模型、面向对象设计、用例分析建模文件。  整体进度符合计划，质量符合预期。 | | | |
| 评审/测试的结果：（执行了哪些评审和测试？评审和测试的结果如何？）  进行了页面设计评审，结果：优化了配色，大多数界面的设计风格得到统一，页面设计较合理美观。  进行了后端框架评审，结果：数据库设计合理，基本框架设计合理，API接口合理，WebSocket服务端使用合理，用户体验良好。  进行了APP功能评审，结果：闹钟和远离手机功能基本实现良好，机制恰当整合了两个功能，语音识别闹钟、白名单模式、自定义游戏的加入优化了用户体验，但使用中仍有一些小bug，并且对不同机型适配不一，应当在下次迭代中完善。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  问题1：白名单模式没有正常工作  返工：安卓更新极快，老API中的一些接口在目前已不再兼容，导致任务难度增大，进度稍缓。在交给两位技术人员分别查找资料博客后，最终找到了新版API的解决方案，解决了问题，白名单正常工作，进度赶回，不需要返工。 | | | |
| 经验和教训：  经验1：应当为APP不同的功能设计一套统一的机制，否则会加强用户使用APP的分裂感。  经验2：每周的组会非常重要，小组应当充分交流任务完成情况，处理push request，以及布置下一周的任务。  教训1：分配任务应当充分考虑团队各成员的水平，合理分配任务，防止某些成员任务负担过重。  教训2：在最初构建代码架构时，要充分考虑到之后可能出现的扩展，而不是在新的需求出现之后，不停地往旧的代码上强硬堆叠新的功能代码 | | | |