|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | | Arrival | | | | | | |
| 项目经理 | | 林旭南 | | 测试经理 | | 张志斌 | | |
| 需要评审的产品名称 | | | 评审申请人（作者） | | | | 产品请求评审时间 | |
| Arrival.uml中的ClassDiagram\_Total  Arrival.uml中的ClassDiagram\_toll\_gate  Arrival详细设计.docx | | | 宋丹，陈红宇，苏时元，甘寿枢 | | | | 20170616 | |
| 要求评审的工作产品所属  开发阶段/文档类型 | | 详细设计/详细设计文档 | | | | | | |
| 评审人签名 | | 张志斌 | | 评审日期 | | 20170617 | | |
| 评审结论 | | 不通过 | | | | | | |
| 缺陷  编号 | 缺陷定位 | 缺陷描述 | | | 修正建议 | | | 实施人/建议  修正  时间 |
| 1 |  | 这里组合的方向反了，应该存档是个体，存档管理器是整体 | | | 反向组合关系 | | | 宋丹  陈红宇/20170618 |
| 2 | 以及游戏和UI的关系，游戏和存档的关系 | 这几部分之间耦合度太高并且有循环依赖， 并且不符合需求文档中用例503和504 | | | 建议修改为存档管理器由存档组合，游戏由UI，存档管理器组合，去除UI依赖于存档 | | |  |
| 3 | 音效管理器和游戏的关系 | 不符合需求文档501 | | | 建议添加UI由音效管理器组合 | | |  |
|  |  |  | | |  | | |  |
| 4 | Room.AddMonster | 设计的不够完善，  1. monsterList本身就是成员变量了，不需要作为参数进行传递，  2．后面备注中说道，计算K个位置用于加载怪物模型，这里的K是随机生成的吗？怪物的类型也是随机生成的吗？请进行说明 | | |  | | |  |
| 5 | Room.addHero | 设计可以稍微改进下 | | | 1. 既然hero是一个全局单例，那么就没有必要传参进去 2. Pos我建议可以换成门的编号，因为生成房间的时候可以确定这个房间那个门是通往下一个房间的并且是通往下一个房间的哪个门的，这样就可以确定主角的位置，同时初始状态下可以让主角从某个门走出来这样就不用再判断下是否是第一个房间了 | | |  |
| 6 | Door | 设计建议 | | | 考虑到进门出门时需要确定主角的位置，door类需要一个成员用来确定通向的是那一扇门 | | |  |
| 7 | Archive.\_\_init\_\_ | 设计建议 | | | 建议不要以绝对路径作为参数，同时函数说明里面有问题，建议修改为：存档对象的构造函数 | | |  |
| 8 | Item.initModel | 函数功能逻辑有问题，道具是消灭怪物后掉落的，当前房间有主角在坑定不为空，并且新建的nodepath命名应该是自动命名为item1，item2等等 | | | 建议不要将\_\_init\_\_和initModel函数分开写，因为这两个函数的功能基本是一样的，没有必要，构造一个道具就相当于生成一个道具了，另外python里面是没有public的，不需要修饰词 | | |  |
| 9 | Item.onCollision | 函数错误 | | | Python中没有static和public关键字， | | |  |
| 10 | RayItem | 描述不清晰 | | | 并且这部分都是上面的问题，python中没有相关的关键字，不需要加，同时这个类中，改变主角子弹类型的同时攻击力（不变）等等属性会不会改变呢，还是仅仅改变外形？这需要进行说明 | | |  |
| 11 | ShereBullet.angle | 描述不清晰 | | | 建议修改为子弹当前飞行方向与某坐标轴所成的夹角，同时，3D坐标下，夹角是需要3个分量的 | | |  |
| 12 | ShereBullet | 函数设计缺陷 | | | 没有设计remove函数，是这里不进行设计直接在action函数中实现相关操作还是漏了？ | | |  |
| 13 | TubeSingleBullet | 属性设计缺陷 | | | 1. 没有飞行速度 2. Coarseness，建议修改为子弹的长度和半径的一个元组（粗度是什么鬼） 3. 有了射程又有子弹消失时间，这里设计不合理，还是说这个子弹需要进行瞄准才能射击的？ | | |  |
| 14 | TubeSingleBullet.action | 描述的有点乱 | | | 1. Ogre对象是什么，怪物吗 2. 其次，hurtlis不需要，穿透型子弹只需要保证接触子弹的对象血量下降就行了，没必要保存被攻击对象的列表（是为了不让同一个对象受到两次伤害吗？） | | |  |
| 15 | TrapBullet.\_\_init\_\_，和update | 其中的expires的生成有问题，expries=time+lasttime，所以expries>=task.time恒成立 | | | 建议根据逻辑设计进行相应的修改，或者给出相应的清晰的说明 | | |  |
| 16 | TrapBulet.action | Entry作为碰撞记录并没有什么作用， | | | 如果不能确定它的重要用途的话，建议删除这个变量 | | |  |
| 17 | TrapDurativeBullet | 问题同上 | | |  | | |  |
| 18 | AroundDurativeBullet | 同上 | | |  | | |  |
|  |  |  | | |  | | |  |
| 19 | Movable | Speed:设计是每一帧移动的距离，在实际运行中可能会有问题 | | | 建议修改为每秒或者其他与FPS无关的单位，因为实际运行中的帧率是相差是较大的 | | |  |
| 20 | Hero.attack | 其中第4点提到向房间发送子弹生成事件，这一点我并没有在房间这个类中看到相关的描述 | | | 建议修改为注册到房间的碰撞检测管理器 | | |  |
| 21 | Hero.underattack | 第4点中提到向房间发送子弹攻击事件，在room的设计中并没有看到相关的捕捉函数 | | | 建议根据逻辑进行相关的修改 | | |  |
| 22 | 子弹 | 子弹设计过程中是有一个range用于保存子弹的最大可移动距离的，这里这个距离怎么计算？ | | | 如果有比较好的算法可以继续保留，如果没有的话建议修改为碰撞事件的检测，当检测到子弹非穿透型并且产生了一个碰撞事件时移除子弹 | | |  |
|  |  |  | | |  | | |  |
| 23 | 修改细化后的TubeSingleBullet | 还是之前没修改时的问题 | | |  | | |  |

注：**评审通过：**工作产品合格，“无需修改”或“需要轻微修改但不必再审核”；

**评审基本通过：**工作产品基本合格，需要作少量修改，之后通过审核即可；

**评审不通过：**工作产品不合格，需要作比较大的修改，之后必须重新对其评

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 缺陷验证情况 | 验证结论： | | | |
| 验证人签字 |  | 日期 |  |