**迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 10 | 项目名称 | 多人在线问答游戏 |
| 迭代名称 | 技术原型迭代 | 实际起止日期 | 2022.3.16-4.27 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  前端界面的再度优化  实现了服务器的房间列表同步  实现了房间内成员准备状态的同步  实现了题目显示的同步  实现了独立答题历史的实现  实现了分数统计与排名的功能 | | | |
| 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？）  测试了1个玩家创立房间，另一个玩家监视房间列表的变化  测试了2个玩家在房间内准备状态的显示同步  测试了2个玩家在答题时题目显示的一致性。  测试了2个玩家在答题时答题历史是自己专属的独立性。  测试了2个玩家答题结束后获取双方分数并进行排名的功能。  评审了新的ui界面和按键效果，画面和效果更加优秀。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  最大的变更就是我们对于本次迭代目标的变化，经由老师提醒，我们发现我们项目的最大问题并不是美工的缺失，而是所有人都缺乏经验的在线游戏的开发；于是我们将原定的实现联机以外的单机试玩版本的迭代目标变为了实现服务器在线功能和在线共同游戏的目标。  遇到的问题主要是由于对于服务器同步机制的不熟悉，联机游戏的程序框架与单机游戏的程序框架存在很大的区别，导致我们实现的功能一到联机就难以同步显示。  由于先实现了在线框架，不需要如之前计划的实现单机后在反工实现联机。 | | | |
| 经验和教训：  最大的问题可能还是之前对于主要矛盾的分析的错误（误把美工认为是团队最大的问题）。然后就是学习能力，对于在线游戏运行逻辑的学习是一个全新领域，消耗了大量的时间学习。 | | | |