# 软件工程综合实践个人总结报告

## 第一部分 关于团队

我们的团队总体而言具有清晰的目标、相互的信任和良好的沟通等特点。我们都有相同的目标，在短时间内通过敏捷开发向用户交付一个使他们满意的新冠疫情综合信息平台。我们的团队分工明确，将用户故事拆分成多个任务，然后再对应到个人，每个人都能及时、高质量的完成自己的任务，这是我们能够在短时间内几乎实现所有需求的原因，也是我们互相信任的表现。我们每天9点准时开站会，总结前一天的工作情况，如果有问题及时提出，并安排当天的开发任务。开发过程中出现了前后端对接的问题或者是发现了bug，我们都会及时的进行沟通，特别是前后端对接，我们及时有效的沟通保证了问题很快能够解决。发现了bug和相关负责的队友进行沟通解决。尽管团队中的每个人的能力可能并不相同，但是技术水平高的同学总是会积极去帮助团队中的其他同学。而且我们每个人都很积极，都会抢着干活儿，而不是推辞责任，这也是我们团队十分高效的原因。我们团队氛围也十分好，每个人都很有耐心，能够倾听别人，愿意帮助别人，能够及时修改问题。我们团队做的不足的地方是，一开始没有合理的分析用户需求，盲目的将所有需求均放入开发计划当中，这导致一些主要功能上的投入有些不足。总体而言经过这次实践，一方面我们的技术水平在相互交流中得到了很大的提升，另一方面我们形成了默契，收获了友谊。

## 第二部分 关于产品

我们最终交付的新冠疫情综合信息平台基本满足了全部的用户需求，主要功能包括全球各国、全国各省的当前和历史数据的展示及对比交叉分析，防疫问答板块、新闻板块、出行信息查询、智能问答等等。其中我主要负责的是国内外疫情实时可视化展示和历史数据分析展示，产品中的数据分析表格、地图、折线图都是由我实现的。在开发中，我比较重视功能的开发，而忽略了界面设计的问题，这导致功能开发的很快，但是页面十分简单，不够美观。由于没有进行原型设计，导致我们在后期改页面布局和样式时付出了很多的时间和精力。除此之外，我们在开发阶段初期和用户的交流较少，导致了第一次迭代交付的产品不能很好的满足用户最急切的需求。在第二次迭代中，我吸取教训，与用户进行充分沟通交流，确保了最终交付的产品能够得到用户的肯定，保证了产品的高质量交付。

## 第三部分 关于过程

本次实践中我主要从事前端的相关开发工作。最大的经验教训就是没有在一开始进行页面的原型设计。这主要是因为我认为实现功能是首要的。但实际上，对于用户来说，页面的美观和易操作性是与功能同等重要的。如果页面混乱、功能复杂繁琐，用户体验不好，即使功能全部实现，用户也可能不会去使用。这也导致了我们在后期开发中消耗了更多的时间和精力去调整页面，走了很多弯路。在一次迭代中，我们分析了主要的需求，但是由于没有和用户及时沟通，导致我们错误的估计了需求的优先级。在二次迭代中，我们吸取经验教训，及时与用户进行沟通，吸取了用户的建议，保证了产品最终能够满足用户的需求。除此之外，我感受到了团队沟通交流的高效性，线下开发使我们能够及时的和队友进行交流，结对编程，大幅度提升了解决问题的效率。这次开发过程中，虽然经常晚上会加班，有时会觉得很累，特别是临近交付的时候，当时下雨通知不去机房，我们团队直接集合在一个宿舍进行开发，方便大家互相沟通交流，甚至我们可以进行“四人”编程。开发过程中的互评环节也是非常有意思的部分，我们通过互评，一方面向别的小组学习，一方面也能够对自己的项目存在的问题有更明确的认知，并及时做出修改。整个实践过程让我觉得十分充实，特别是产品交付时十分有成就感。

## 第四部分 关于课程的建议

本次开发过程中，在使用一些成熟组件时，没有找到很多好的帖子或教程，导致在修改时十分地费时费力。希望课程可以多一些不止是局限在组内的技术上的指导和交流。

产品面向的用户少，只有老师和部分同学，不能很好的发现产品存在的问题，缺少更多的建议。