《软件需求分析与设计》学期小结

不知不觉，一个学期就要过去了。在每周繁忙的课程作业下，我们就要面临对我们这一学期的作业成果的一次考核。理论知识课程止步于此，但这门课光听那些晦涩难懂的书面知识是没有办法真正深入理解软件工程当中需求获取分析这一阶段的具体事项的，实践才是硬道理，这学期我们通过一周周的学习，亲身经历了软件需求这一阶段的流程，感触颇深。然而不光如此，即便是上课前组与组之间的勾心斗角，还是课后为了赶工拼了命的熬夜工作，也都让我印象深刻。这么一想大学毕业后，久而久之我们会淡忘大学的历程，会忘记考试前临时抱佛脚的那种煎熬，会忘记和同学一起翘课悄悄走出教室时心惊胆颤的心情，会忘记和好弟兄们网吧五连坐的欢声笑语。但总有一些泛着苦涩却有点甜的回忆，会在以后的工作中突然响起，回味无穷。例如这门课带给我的一切。

如果问我学到了什么，首先关于需求阶段一步步要做什么，要怎么做，我有了大差不差的理解。面对和杨老师的访谈要事先准备什么，在今后干这一行业的时候肯定能让我们有着潜移默化的作用。即便现在依旧朦胧，但在今后进一步踏入这一领域以后，我们也不会一头雾水。其次与UML模型的接触也让我理解了在与用户没有这类模型在软件需求乃至于软件开发过程中的作用。例如用例图说明的是谁要使用系统以及使用该系统可以做些什么；活动图能够演示出系统中哪些地方存在功能，以及这些功能和系统中其他组件的功能如何共同满足前面使用用例图建模的商务需求；类图能够让我们在正确编写代码以前对系统有一个全面的认识等等。学习是一个过程，不能囫囵吞枣那样，必须要细嚼慢咽，深入的去系统化学习。讲老实话，现在我对UML也仅仅只局限与知道、看得懂、会画、理解什么时候用而已。但我认为总比一无所知要好得多，这么听起来可能有点自大，事实就是如此。最后关于组内分工我也有了更深的认识，使我明白了，组内团结效率工作真的十分重要。这学期我的主要工作是设计并绘制我们组的界面原型，这使我熟悉对制作工具Axture RP8的使用。然而最难以忍受的就是需求的更改，一遍一遍的修改界面是一个苦差事，也算是切身触地的理解了讲出“修改三次需求变更即可杀死一个程序员”这句话的人的复杂心情。同时也清楚了，不要挖坑给自己跳的话语中更深的含义。

时光荏苒，不知现在能否稍微松口气呢。看着GIT中密密麻麻的文件，看着自己煞费苦心制作的界面，看着组内成员齐心协力完成的百页文档，当助教告知最后评审的时间地点时，我发现终于要到头了，我们距离黎明的曙光不远了，想到这个我又可以对自己负责的地方咬咬牙坚持下去。或许这就是人生，要无数次的窥见那黎明时的一缕阳光，就必须先踏入无尽的黑暗之中，历经磨练。

文章的最后也希望自己所在的小组能有一个满意的结果，这不仅是对老师的交代，也是对自己、对这门课所花费的时间的一个交代。

愿能怀着最初的梦走过最难的路，不再流着最涩的泪悔最后的苦。

2018.1.16

31501305谢正树