

快乐妈咪iPhone_3.6.0项目总结

Bug类型				性能问题	代码逻辑	接口相关
bug类型	数量 (48)	bug类型细分	数量	完整性	需求变更	用户体验
性能问题	2	数组越界		其它	外部系统	
		数据类型	1			
		逻辑问题	1			
		版本兼容				
		未知原因				
代码逻辑	29	逻辑错误	29			
		网络机制				
接口相关	0	接口问题		性能问题	代码逻辑	
		环境问题		数据类型	逻辑问题	
		请求参数问题		版本兼容	未知原因	
完整性	0	考虑不全 (数据联动)		性能问题	代码逻辑	
		考虑不全 (网络差)		50%	50%	
		考虑不全 (多用户)				
		考虑不全 (版本兼容)				
		边界测试				
需求变更	4	需求文档没明确		接口相关	完整性	
		需求文档变更	3			
		新增需求	1			
用户体验	8	交互处理				
		样式	6			
		兼容性	2			
其它	0	未知原因		需求文档没明确	需求文档变更	
		数据调整		新增需求	交互处理	
外部系统	3		3	需求变更	用户体验	
历史遗留	2		2	25%	75%	
组员日均bug产生率						
组员	有效工作日	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日(生产率)			
胡志祥	17	11	0.65			
李冠淳	17	16	0.94			
蔡国宇	17	15	0.88			
总日均bug产生率						
工作人日(总时间)	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日				
51	48	0.94				
bug激活情况						
bugID	激活次数	类型	所属			
110947	1	iOS	李冠淳			
111163	1	iOS	胡志祥			

Bug类型								
各组员bug激活率								
姓名	bug激活数	bug激活数/修复bug总数						
胡志祥	1	0.09						
李冠淳	1	0.06						
是否包括应用相关				bug总数	激活总次数	激活总次数/bug总灵敏		
是				48	2	0.04		
否								
上线7天crash率								
时间	错误个数	crash率						
7/17	0	0						
7/18	5	0.0011						
7/19	5	0.0012						
7/20	5	0.0013						
7/21	1	0.0003						
7/22	1	0.0003						
7/23	0	0						
项目总结								
胡志祥	<p>整体进度是可以的，需要完善的地方： 项目的自我测试还可以做得更好一些，特别是新旧需求有关联的地方</p>							
李冠淳	<p>这次快妈3.6.0的开发，由于RN做了比较大的复杂的部分，剩下交由原生处理的问题并不算特别多，主要集中在H5页面的交互和视频的处理。关于原生方面，由于这次目标是比较低的bug率&比较高的完成度，经过同编辑沟通，采取的是之前专家视频的视频播放器。但由于该播放器当初写的时候，没考虑到播放器功能后续的可拓展性，集成测试的时候就发现不少交互相关的bug，最终送测也是。目前两个功能相关的代码耦合的非常严重，后续版本需要抽出来交互相关的逻辑，重新整理这两部分代码。</p> <p>总体而言，这次开发工作比较顺利。原本以为测试过程也会如此，但是由于接口相关文档同最终接口的不少字段不一致，产生了不少因为客户端使用接口文档/rap文档的字段拿不了数据的bug，例如有品评论页相关、视频简介/文稿相关等。此外，H5的页面，因为涉及的开发比较多，从一开始沟通起来就比较费劲，虽然到最后有惊无险的处理完成，但是拖得时间比较长，主要是后端处理完成后没有及时通知app这边联调测试，导致集成测试没有测这一块，也额外产生了bug。</p> <p>这次项目，需要继续锻炼代码阅读/重构能力，类似这次视频播放器这块，应该争取从一开始就做好代码优化。另外跟别的部门的沟通协作，需要更加主动，不应该一直干等甚至集成测试都没好好处理。</p>							
蔡国宇	<p>4个bug是因为没细看需求文档 3个bug是因为改了旧的下拉刷新组件，引起的新问题 3个bug是因为没和原生、后端沟通好 剩下的基本都是代码错误、样式错误、情况考虑不全等等 总结： 继续完善组件、加强沟通、细看需求文档</p>							