

表格 1

Bug类型				
bug类型	数量 (188)	bug类型细分	数量	
性能问题		数组越界	4	
		数据类型	6	
		逻辑问题	12	
		版本兼容	8	
		未知原因	3	
代码逻辑		逻辑错误	16	
		网络机制	7	
接口相关		接口问题	14	
		环境问题	7	
		请求参数问题	5	
完整性		考虑不全 (数据联动)	13	
		考虑不全 (网络差)	6	
		考虑不全 (多用户)	2	
		考虑不全 (版本兼容)	5	
		边界测试	6	
需求变更		需求文档没明确	13	
		需求文档变更	9	
		新增需求	8	
用户体验		交互处理	8	
		样式	13	
		兼容性	7	
其它		未知原因	5	
		数据调整	2	
外部系统			9	
			188	
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)	
曹梦林	38	117	3.07	
胡志祥	38	35	0.92	
黄永坤	9	7	0.77	
胡罗		13		
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		
85	188	2.21		
bug激活情况				
bugID	激活次数	类型	所属	
68729	1	IOS	曹梦林	
68734	1	IOS	曹梦林	
68867	1	IOS	曹梦林	
68952	1	IOS	曹梦林	
76674	1	IOS	胡罗	
76704	1	IOS	曹梦林	
76706	1	IOS	曹梦林	

Bug类型				
76707	1	IOS	曹梦林	
76793	1	IOS	曹梦林	
76809	1	mrobot	巫小玲	
76810	1	IOS	曹梦林	
76814	1	IOS	曹梦林	
76858	1	IOS	曹梦林	
76876	1	IOS	胡志祥	
76878	1	IOS	曹梦林	
76908	1	IOS	曹梦林	
76970	1	IOS	黄永坤	
76980	1	接口	张良民	
77103	1	IOS	曹梦林	
77149	1	IOS	胡志祥	
77194	1	接口	张良民	
77249	1	接口	张良民	
77258	1	IOS	张良民	
77288	1	IOS	黄永坤	
77297	1	IOS	胡罗	
77319	1	IOS	胡罗	
77397	1	IOS	曹梦林	
77409	1	IOS	曹梦林	
77471	1	接口	张良民	
77594	1	IOS	曹梦林	
77639	1	IOS	胡罗	
77650	1	IOS	胡志祥	
77723	1	IOS	黄永坤	
77789	1	接口	张良民	
77863	1	IOS	胡志祥	
78027	1	mrobot	曹钊源	
68730	2	IOS	胡罗	
76781	2	IOS	胡志祥	
76901	2	IOS	曹梦林	
76991	2	mrobot	巫小玲	
77082	2	IOS	胡志祥	
77474	2	接口	张良民	
76683	3	IOS	黄永坤	
77223	3	IOS	曹梦林	
各组员bug激活率				
姓名	bug激活数	bug激活数/修复bug总数		
曹梦林	19	0.16		
胡志祥	6	0.17		
黄永坤	4	0.17		
胡罗	5	0.38		
总激活率				
是否包括应用相关	bug总数	激活总次数	激活总次数/bug总数	
是	224	44	0.19	
否	188	34	0.18	

	Bug类型				
曹梦林	<p>这次摩登课堂虽然如期完成了，但有以下几点是很不理想的。</p> <p>1: APP整体质量差。这次APP的BUG算比较多的，bug数主要集成在直播那一块，由于集成了腾讯的SDK，直播业务也相对比较复杂，再加上SDK本身的一些BUG、以及对SDK的不熟悉，导致出现了很多的crash问题，无法进入直播、黑屏，横屏，不清晰，画面卡顿。面对这种BUG只能找腾讯客户求助、细细研究DEMO代码和文档。后期还需仔细看一下，还有很大的优化空间。</p> <p>2: 项目进度失控，出现项目失控的主要原因设计稿无法确认，从项目初期开始，由于设计稿一直拖，导致项目没按计划走，每星期都要重新排期一次，等设计稿做完后，又发现时间不够了，只好靠加班和增加人手来完成项目。</p> <p>3: 需求文档不够详细，开发的时候，才发现需求不够细化，需要找产品确认，确认完后来又没及时跟进需求文档的更新，导致QA的时候，发现需求文档与开发出来的功能不一致。这主要原因有以下两点：一、没及时跟进文档的更新，在以后的版本中，一定要让产品及时更新文档，开发时严格按文档来。二、需求阶段不能提前发现问题，需要等到开发的时候才会发现问题的所在，以后要加以改进，尽早的发现问题及提出产品建议和不足。</p>				
黄永坤	<p>通过这次参与摩登课堂项目的开发，我体会到了那些坑爹产品+坑爹需求的揪心：产品好像明明知道某个需求点需要做什么，但是需求原型上就写那么简简单单的一句话，做出来的效果和QA预想的不一样的，QA找到产品问需求是不是这样时才开始把需求详细化，还不把开发人员也拉进群对话，和QA单独沟通完之后也不更新一下需求原型，遇到这样的产品和需求，说多都是泪啊。</p> <p>除此之外，体会到在项目中后期才加入到一个比较紧急的项目时，不能因为时间紧急而粗略的评审需求，如果需求是比较坑爹的话，会很蛋疼。</p>				
胡罗	<p>接手摩登课堂1.0.0的开发工作已处于项目快结束了，主要负责了在线视频播放这一块，帮助其他人员修复一些Bug。除直播外其它开发难度一般，但需要完善的小细节比较多，产品和设计都没有对播放器进行深度的定制考虑，目前只集成基本的一些功能。腾讯互动直播这个对腾讯互动直播SDK依赖较大，遇到明确的可以优化的点会进行优化，其它不确定的点由于时间关系也没修改太多，由于SDK本身Bug较多，排查问题原因较麻烦，由于是第一个版本，代码简洁度，执行效率等都需要进一步优化，逐步完善。</p> <p>主要技术点： 1.自定义视频播放器AVPlayer 2.iOS贝塞尔曲线，动画的使用</p>				
胡志祥	<p>在摩登课堂的开发中，我主要是负责首页tab以及找课tab模块的功能开发，然后还有一些公共的东西比如刷新头什么的，开发中遇到的开发难点不多，主要是集中在视频终端页的自定义播放器和自定义的tabbar中。整体来说我负责的模块进度完成度一般，开发过程中需要花比较多的时间去跟产品和设计去沟通或者进行需求确认，设计稿的难产以及反复的需求修改对正常开发有不少的影响，好在如期的完成了，但是留给项目自测的时间就很少了，这也是导致比较多小问题的原因。言而总之，项目终于开发完成了1.0.0版本，总结这次的经验为以后的开发避免不必要的代价。</p> <p>这次参与摩登课堂的开发确实让我也成长了不少。总结就是：简洁的代码逻辑实现，清晰的逻辑处理方式，模块化的复用等是支撑一个良好项目的基石。详尽的需求文档也是项目中的必须。</p>				