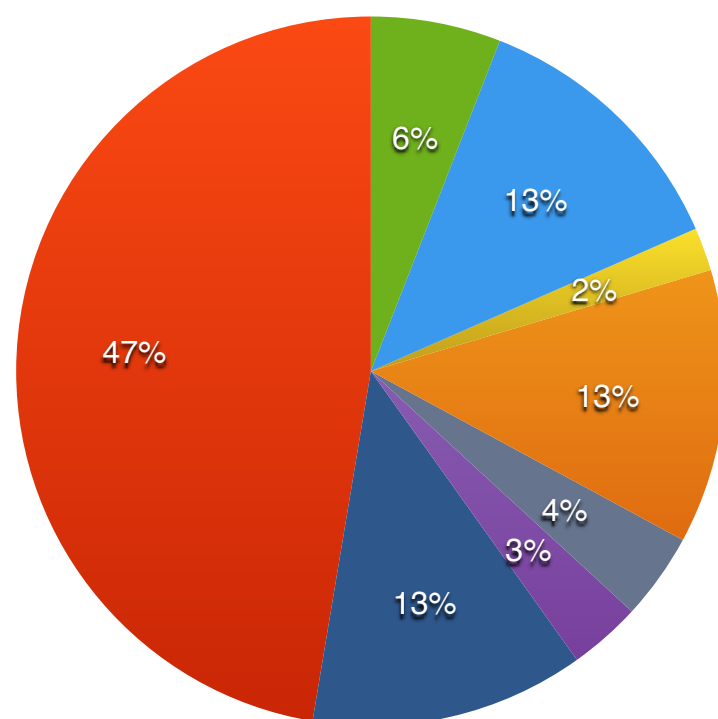


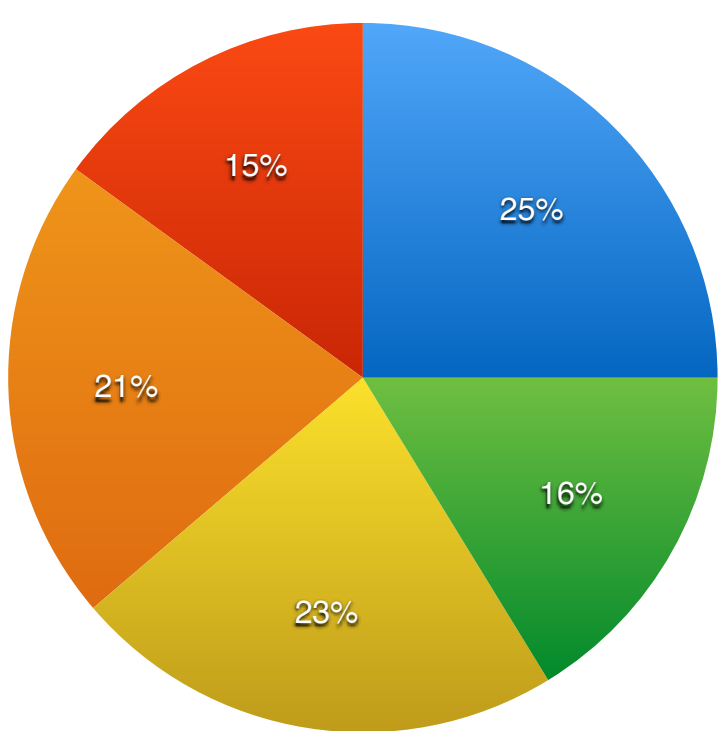
bug类型	数量 (152)	bug类型细分	数量	
性能问题	9	数组越界		
		数据类型	1	
		逻辑问题	1	
		版本兼容	6	
		未知原因	1	
代码逻辑	19	逻辑错误	18	
		网络机制	1	
接口相关	3	接口问题		
		环境问题	1	
		请求参数问题	2	
完整性	19	考虑不全 (数据联动)	10	
		考虑不全 (网络差)	1	
		考虑不全 (多用户)		
		考虑不全 (版本兼容)	1	
		边界测试	7	
需求变更	6	需求文档不明确	3	
		需求文档变更	3	
		新增需求		
用户体验	5	交互处理	2	
		样式	2	
		兼容性	1	
其他	19	设计图的问题	3	
		合并代码	12	包含1.1.0遗留问题
		文字、链接错误	2	
		数据调整	2	
外部系统	72			

● 性能问题 ● 代码逻辑 ● 接口相关 ● 完整性 ● 需求变更 ● 用户体验
● 其他 ● 外部系统



组员	有效工作人日 (天)	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日 (产生率)
曾庆仪	19	20	1.05
周鸿基	13	13	1
周健威	10	18	1.8
杨名海	7	17	2.43
其它		12	

● 曾庆仪 ● 周鸿基 ● 周健威 ● 杨名海 ● 其它



备注: 其它为:1.1.0版本遗留bug及合并代码后产生的

工作人日 (总时间)	iOS开发的bug总数(包含1.1.0版本问题)	bug数/工作人日
49	80	1.63

ID	数量	平台	成员	备注
51019	1	iOS	曾庆仪	
50794	1	iOS	曾庆仪	
50769	1	iOS	曾庆仪	
50720	1	iOS	曾庆仪	
50719	1	iOS	周鸿基	
50716	2	iOS	周鸿基	
50638	4	iOS	曾庆仪	
50626	1	iOS	周健威	
50556	3	iOS	曾庆仪	
50513	1	iOS	曾庆仪	
50511	1	iOS	曾庆仪	
50497	1	iOS	周健威	
50492	1	iOS	曾庆仪	
50476	1	iOS	周鸿基	
50465	1	iOS	周鸿基	
50373	1	iOS	周鸿基	
50363	2	iOS	曾庆仪	
50243	1	iOS	曾庆仪	接口环境
50219	3	iOS	曾庆仪	接口环境
50214	2	iOS	曾庆仪	需求改动
50167	1	iOS	曾庆仪	接口环境

所属	激活次数	修复bug总数	bug激活数/修复bug总数
曾庆仪	23	52	0.44
周鸿基	6	23	0.26
周健威	2	7	0.28
杨名海	0	0	0
总激活次数	31	82	0.38

项目总结

曾庆仪	<p>首先要感谢领导给我带这个项目的机会。对这个项目的开发进度，内部QA、公测、送审各个环节都可以如期的进行，对于第一次带项目的我，还是比较满意的。但总的bug数目，我还是在点失落的，毕竟这个与我预期的有出入。我总结了一下，除了开发完成后集成测试不到位，还有以下的三点原因的：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、前期对界面评估时间不到位，忽略一些UI上的细节。例如:成绩结果页，需要适配的地方很多。标签字数不一时的显示。这两个地方花费了不少时间。 2、本人过于乐观，对组员的个人能力评估不到位，没有安排适当工作，导致没有按时完成。 3、对于开发前各组员的集成事例、功能实现逻辑这两部分没有严格把控好，导致组员开发时还有对需求不了解的情况。 <p>以上是我对这个版本的一些总结，我会认真对待以上不足的地方，争取下次可以真正做到按时按质完成项目。</p> <p>最后我有点小建议：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、对于开发环境的接口数据，最好可以根据需求给出相应的数据。这些数据，QA同事每次也会根据需求我自己做出，我觉得可以共享一下。如果接口给出的数据比较单一的，那必然开发这边会自己做数据来展示，那客户端对接口的前期联调会减少。当然，最好在给出开发前添加对接口测试的流程。 2、对于设计稿上文字内容最好正式一点，某些地方也具有诱导性。
周鸿基	<p>在学车1.2版本中，我主要负责圈子首页、圈子列表的开发。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、在需求确认阶段，对需求的解读比较细，对需求理解比较详细，开发起来比较顺利 2、在开始开发之前，对每一个功能点理解清楚，把处理逻辑、流程都先列出来再开始开发，这样思路比较清晰，但是也有遇到考虑不到的情况，比如，在圈子首页，没有考虑到用户安装app之后，第一次运行是在没有网络的情况启动app，导致没有拿到圈子数据 3、在遇到需求有模糊的地方，及时找产品确认 4、特别注意单元测试和集成测试，在这两个阶段，能测出一些问题，及时处理 5、在做UI设计的时候，尽量一步到位，适配系统，机型，以免后面修改花费时间比较长
周健威	<p>本人初出茅庐，没有太多的团队开发经验，之前也未曾体会过开发一款APP实际的开发流程。这次总结局限于本人体会，并不是建立在与其它公司的实际开发流程对比的基础。</p> <p>本人在这次项目中主要负责的模块有 考试结果页，排行榜页，科目一，四首页，以及登陆注册流程。以下我检讨一下我的一些不足：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.缺乏对硬件设备的充分了解。 在做考试结果页的屏幕适配过程中，我兼容了iPhone4, iPhone5, iPhone6以及iPhone6+的屏幕尺寸后，我以为已经做好了屏幕尺寸的兼容。但是后来才知道原来iPhone6+有一个放大模式，在这个模式下应该使用的是2倍图，我当时没有考虑到这个因素，所以导致了一个bug的出现。 2.追加需求后，思考问题缺乏了全局观以及认知的问题。 (1) 当我做完了排行榜页的时候，产品组加了一个需求说要在今日排行榜没有排行数据的情况下，要显示一张图片。对于这条指定了在今日排行榜 添加图片的需求，我毫不犹豫做了，但是QA发现一个bug说本周排行榜和总榜的无数据情况下文案不正确，只是显示了 今日，而不是显示本周或者总榜。那我很快地意识到了我漏做了本周排行榜和总榜的情况。我觉得这里存在着一些认知上的误区：比如说一开始在需求文档上就写着这个需求，而不是在中途再加上这个需求，那么我是有把握不会忘掉这种情况的。其次，产品 明确说在今日排行榜 加上图片。那对于这条这么明确的指令，没有任何歧义，那我的思维就被局限在这个 今日排行榜 上，如果当时新增需求的时候说：“在排行榜没有数据的情况下加上图片”，那我就可能会想到有三个排行榜，而不是只是想到今日排行榜。 (2) 当时做排行榜的时候只注意到到排行榜有一个入口，于是排行榜里面的一下逻辑只是考虑到一个入口的情况，后来导致了“点击继续挑战的无反应”的bug的出现。 3.代码容错能力低 这次遇到的一个crash是由于后台没有按照接口文档上的字段返回导致crash。如果代码要有较好的容错能力，那必然会牺牲简洁性，这两者之间应该如何去权衡，这个我还没有深刻的见解。 4.对需求没有咬文嚼字地阅读。 在排行榜中，原型图片上的文案是写着“今日榜单排名: 23名”,然而旁边的描述与原型上描述不一致，导致一个文字错误的bug。因为设计稿比较直观，于是本人开发过程中关于文字样式问题是按照设计稿的，然而设计稿上也是写着“今日榜单排名: 23名”。后来QA以文案不通顺为由，要求我们加一个“第”字。 5.经验的束缚 排行榜没有数据的情况下，我根据以往的经验给用户一个toast提示，但是后来说不需要toast提示，于是多此一举了。个人认为，在一些没有明确指明交互细节的问题上，如果以往有类似的做法，我觉得是可以参考了，如果每一个细节都要刨根问底，那么会增加沟通的时间，削减了开发时间。
杨名海	<ol style="list-style-type: none"> 1.对需求及其“走向”理解不够透彻 2.与后端开发协作能力不够强 3.个人开发水平有待提