

表格 1

Bug类型				
bug类型	数量 (88)	bug类型细分	数量	
性能问题	16			
		数组越界	2	
		数据类型	3	
		逻辑问题	5	
		版本兼容	4	
		未知原因	2	
代码逻辑	12			
		逻辑错误	4	
		网络机制	8	
接口相关	11			
		接口问题	5	
		环境问题	3	
		请求参数问题	3	
完整性	18			
		考虑不全 (数据联动)	3	
		考虑不全 (网络差)	4	
		考虑不全 (多用户)	2	
		考虑不全 (版本兼容)	5	
		边界测试	4	
需求变更	12			
		需求文档没明确	5	
		需求文档变更	4	
		新增需求	3	
用户体验	14			
		交互处理	3	
		样式	8	
		兼容性	3	
其它	4			
		未知原因	3	
		数据调整	1	
外部系统	1			
	88			
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	30	55	1.8	
何镇威	30	17	0.5	
吴凯威	30	15	0.5	
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		
90	88	0.97		
bug激活情况				
bugID	激活次数	类型	所属	
62905	1	IOS	曹梦林	
62912	1	IOS	曹梦林	
62921	1	IOS	何镇威	
63029	1	mrobot	陈子洋	
63044	1	后端接口	周凌欣	
63077	1	IOS	吴凯威	
63093	2	IOS	吴凯威	
63114	1	IOS	吴凯威	
63210	1	前端	吴志平	

Bug类型				
	63214	1	IOS	何镇威
	63391	1	IOS	吴凯威
	63395	2	前端	吴志平
	63435	1	IOS	曹梦林
	63438	3	IOS	曹梦林
	63439	1	IOS	曹梦林
	63463	1	mrobot	陈子洋
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	5	0.09	
	何镇威	2	0.11	
	吴凯威	4	0.26	
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总灵敏
	是	88	16	0.18
	否	88	11	0.12
曹梦林	<p>悦选2.0.0主要是负责个人中心的开发和项目进度的把控。这次项目虽然按期送审了，但是bug数超出了预期的数量，主要原因是以下三个方面。</p> <p>1: 个人中心提示信息没按接口返回的提示，由于有一些代码是从樱桃帮那边移过来的，一些提示信息没有按接口返回的文字进行提示，导致出现误解的情况。虽然很容易修改，但让我明白，即使是简单的功能，也要认真的对待。</p> <p>2: 弱网络的情况没有测试，当时虽然做了集成测试，测出了一些bug，但没有在网络不稳定和3G/4G的情况下进行测试，导致网络超时或网络异常时出现了一些界面显示异常，提示信息也没有的情况，通过这些bug，让我深刻的体会到，做开发和集成测试时，要把各种因素都考虑进去，尽量减少一些不该出现的bug。</p> <p>从总体上看，悦选2.0开发还是挺顺利的，也从中发现了自己的不足之处，争取在以后的项目能够认真的对待每个功能，对各种因素都考虑到。</p>			
何镇威	<p>在这次时尚网资讯客户端V2.0.0的开发中，我的任务主要有3个，分别是确认需求定接口、App悦选首页的开发和专题相关页面的开发。</p> <p>在确认需求定接口的环节中，对于我来说其中一个挑战就是如何使用尽可能少的接口数量，来满足所有的需求点。由于客户端、后端和MRobot端的同事在后续的开发任务中，很大程度上需要依赖接口文档来进行开发，所以接口文档定的是否足够正确、全面以及简洁就显得格外重要了。经过仔细阅读原型文档，以及与产品、后端同事的深入讨论，从结果上来说，还是比较顺利的完成了这个任务。虽然后续对接口文档还是进行了一定的修修补补，但有了这次的经验，相信下次会做得更好的。</p> <p>另外在此次任务中，我比较庆幸可以让我来完成首页的开发，因为在一开始听说要做时尚资讯新版客户端时，最吸引我的莫过于首页中的动画效果了。但是在实际开发中，发现首页涉及到的动画效果不算是难点。让我感到意外的难点反而是在让首页中的元素正确地移动的同时，尽可能保持代码的可读性以及健壮性。代码的可读性如何则交给后续维护代码的人员来判断；而在解决代码健壮性问题方面，对我来说这次的任务也绝对是一次宝贵的经验。</p> <p>最后专题相关页面的开发相对来说会简单一点，但是很多细节上的地方也是不能掉以轻心。</p> <p>总的来说，这次任务还是让我学到了很多。</p>			
吴凯威	<p>时尚悦选虽然是在时尚网资讯客户端的基础上改版的，但是代码确是重新写的。项目周期还是比较紧张的，我主要负责互动和自媒体模块的开发，由于是新项目，没有历史包袱，写起来也相对轻松些。</p> <p>在这次的开发中，还是有蛮大收获的，自己也尝试着由自己负责的部分入手，一步步地去理顺代码的思路，从而做到有条不紊地开发。在这次开发中，考虑不是很周全的是webView的重用问题，把很多种不同类型的文章终端页都用同个webView加载，导致业务逻辑比较复杂，在多种类型切换的时候，出现的情况比较复杂。事实证明那里也是出bug最多的地方之一，在以后的开发中，要尽量避免这种情况的发生。还有在与其他同事的配合中，我与项目组其他成员的沟通较少，希望在以后的团队开发中，能增加彼此的沟通。</p> <p>经过这次开发，从项目中学到蛮多东西，同时发现了一些问题，希望在以后的开发中，能够做的越来越好！</p>			