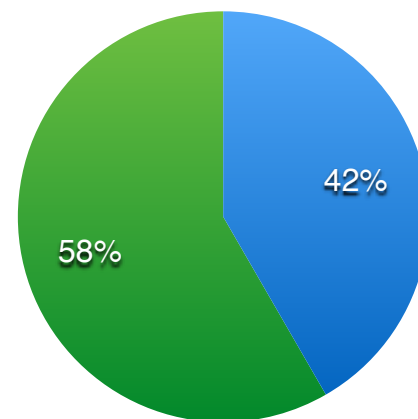


电脑网资讯客户端 v4.4.0 bug统计分析

Bug类型

bug类型	数量	bug类型细分	数量
代码逻辑	5	逻辑错误	5
用户体验	7	交互处理	1
		样式	6
总数	12		

● 代码逻辑 ● 用户体验



日均bug产生率

工作人日	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日
27	12	0.44

组员日均bug产生率

组员	工作人日	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日
卢振涛	9	4	0.44
韩泳莹	18	8	0.44

Bug激活情况

BugID	激活次数	类型	所属
61977	1	代码逻辑	韩泳莹

激活率

姓名	bug总数	激活总次数	激活总次数/bug总数
韩泳莹	8	1	12.5%

项目总结

卢振涛	<p>这次的版本，中途出现了较多的变数。积分商城的搁置、更换开发框架2.0、升级第三方SDK、测试bitcode、讨论是否加入灰度测试等，这些都是在此版本排期后，进入开发阶段才提出的。由于要赶在年前上线此版本，总体排期时间不变的情况下，导致整体开发有点紧，加了一天班，不过最后还算能按时按质完成。</p> <p>在开发层面上，这次出现超过一半的bug为样式问题。虽然这些都不算严重问题，但是全部都是能够在开发中就能发现并修复的。这些问题，大多数没有对与错之分，但是从用户层面上有些体验不合理的，实际上也是会提bug的，这种应该在开发时就要注意到。</p> <p>在项目管理层面上，排期、评估时间，基本上是符合预期的。但是这次在开发中后期，线上突然有较多异常反馈，花了一天左右的时间去排查并修复。中间涉及到与线上反馈的用户联系、定位问题、排查接口、协调、跨部门联系对应负责人等。总体来说，这次还算顺利。以后要加强这方面的应对能力还有增强各部门的联系与沟通，积累经验。</p>
韩泳莹	<p>在电脑资讯客户端V4.4.0的开发中,我主要负责个人中心的样式修改部分，在开发过程中出现了以下的情况。譬如关于消息的提示，在没有完全理解之前的代码的逻辑，进行修改而出现了bug。对于网络接口的请求情况也没有好好仔细查看，导致在之前出现同一个接口在短时间内做连续地请求。希望在下次的开发中能够再仔细地全面地考虑问题,同志仍需努力。</p>