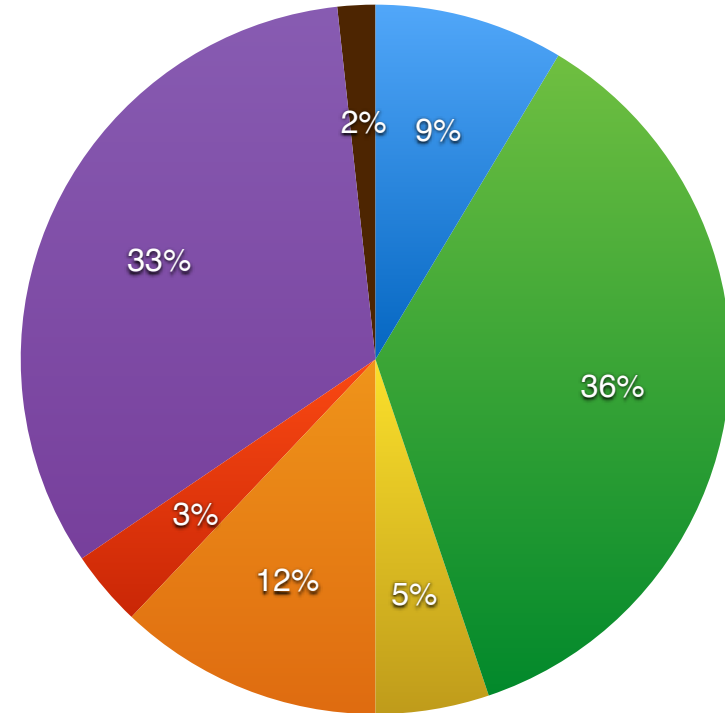


Bug类型

bug类型	数量 (58)	bug类型细分	数量
性能问题	5	数据越界	1
		数据类型	1
		逻辑问题	3
		版本兼容	0
		未知原因	0
代码逻辑	21	逻辑错误	20
		网络机制	1
接口相关	3	接口问题	1
		环境问题	0
		请求参数问题	2
完整性	7	考虑不全 (数据联动)	1
		考虑不全 (网络差)	4
		考虑不全 (多用户)	0
		考虑不全 (版本兼容)	0
		边界测试	2
		功能完整性	0
需求变更	2	需求文档没明确	1
		需求变动	1
用户体验	19	交互处理	4
		样式	14
		兼容性	1
其他	1		1
外部系统	0		0

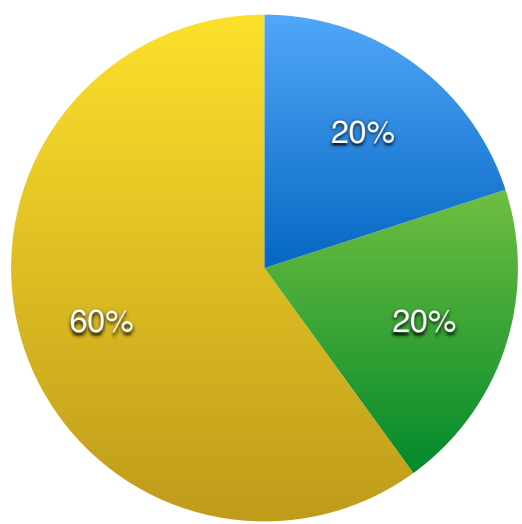
● 性能问题 ● 代码逻辑 ● 接口相关 ● 完整性 ● 需求变更 ● 用户体验 ● 其他



【性能问题】类型细分-1

bug类型	数量
数据越界	1
数据类型	1
逻辑问题	3

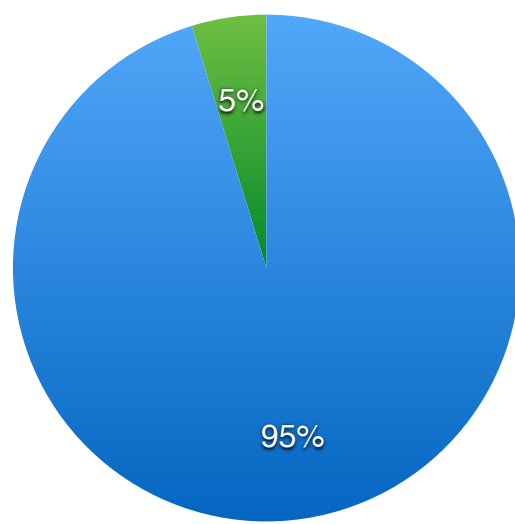
● 数据越界 ● 数据类型 ● 逻辑问题



【代码逻辑】类型细分-1-1

bug类型	数量
逻辑错误	20
网络机制	1

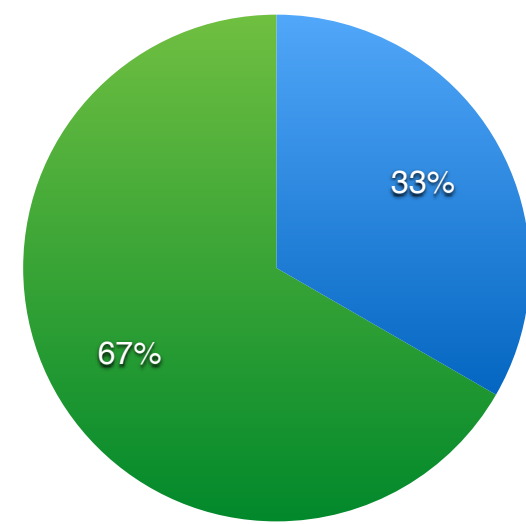
● 逻辑错误 ● 网络机制



【接口相关】类型细分-1-1

bug类型	数量
接口问题	1
请求参数问题	2

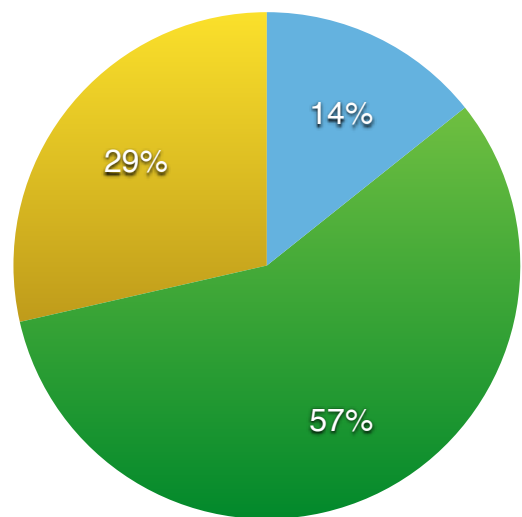
● 接口问题 ● 请求参数问题



【完整性】类型细分

bug类型	数量
考虑不全 (数据联动)	1
考虑不全 (网络差)	4
边界测试	2

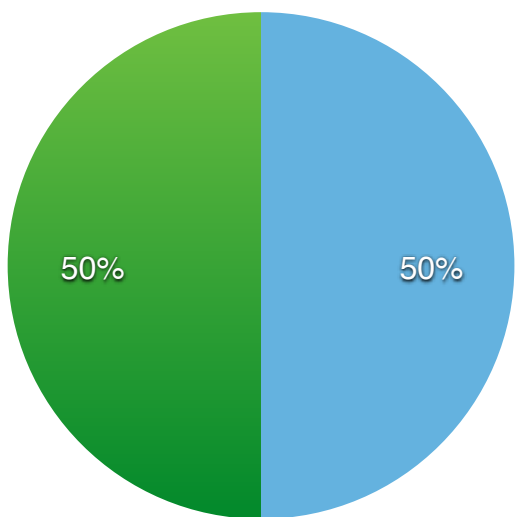
● 考虑不全 (数据联动) ● 考虑不全 (网络差) ● 边界测试



【需求变更】类型细分-1

bug类型	数量
需求变动	1
需求文档没明确	1

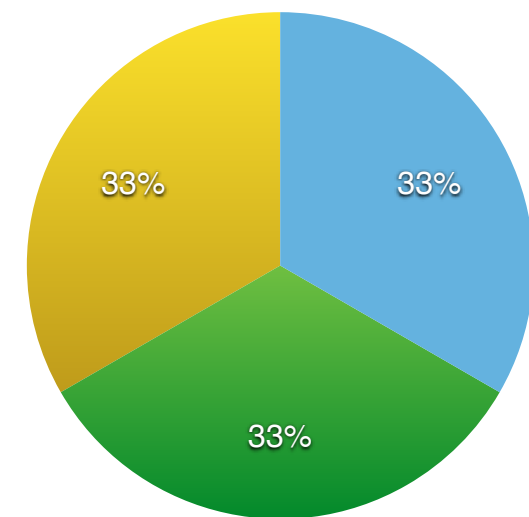
● 需求变动 ● 需求文档没明确



【用户体验】类型细分

bug类型	数量
交互处理	1
样式	1
兼容性	1

● 交互处理 ● 样式 ● 兼容性



日均bug产生率

姓名	有效工作日	iOS开发的bug总数	bug数/工作人日
朱妙森	20	27	1.35
欧建强	20	31	1.55
总人日	40	58	1.38

Bug激活情况

BugID	激活次数 (35)	类型	所属人 (以首个修复者为准)
57510	1	mrobot	傅兴方
57511	1	iOS	朱妙森
57521	1	iOS	朱妙森
57535	1	iOS	欧建强
57556	2	应用接口	吴远博
57586	1	iOS	欧建强
57591	1	应用接口	吴远博
57607	4	应用接口+iOS	吴远博
57632	1	iOS	朱妙森
57641	2	应用接口	吴远博
57700	1	iOS	朱妙森
57705	1	应用接口	詹振超
57780	1	应用接口	詹振超
57782	1	应用接口	詹振超
57789	1	应用接口	吴远博
57795	3	应用接口	吴远博
57812	1	iOS	朱妙森
57830	1	应用接口	吴远博
57845	1	应用接口	吴远博
57862	1	iOS	朱妙森
57872	1	应用接口	吴远博
57895	1	应用接口	吴远博
57909	1	应用接口	吴远博
57960	1	iOS	欧建强
58017	1	应用接口	吴远博
58100	1	iOS	欧建强
58118	2	应用接口+iOS	欧建强

激活率

姓名	bug激活数	bug总数	激活总次数/bug总数
朱妙森	6	27	22.2%
欧建强	5	31	16.1%
总体	11	58	18.97%

### 项目总结

朱妙森	<p>经过一番奋斗，终于赶在黑五之前，完成了对聚超值一键海淘功能的基本开发及送审，额...但愿顺利一次性通过审核(´_`)</p> <p>以下是对聚超值2.2.0项目的总结：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>对于不太熟悉的技能要择时而用。刚开始考虑到使用autolayout布局是未来的趋势，所以想尽可能的全部使用autolayout来做布局，实战之后发现其对动态变化的布局上，还是比较复杂，未必就比其他布局快捷；且稍有不慎会对性能造成影响。在这花较多的填坑时间，导致项目中后期的时间更加仓促，谨记。</li> <li>对需求有疑问或建议应及时和产品沟通，产品是对项目大体的把控，但是具体到了细节上，可能还是我们会比较熟悉，所以及时的沟通能使开发花更少的时间。</li> <li>对聚超值安全问题，应该是接下来的几个版本要重点考虑的吧。对核心代码做些加壳什么的，可参考支付宝的做法。</li> </ol>
-----	---

欧建强	<p>V2.2.0版本主要以一键海淘功能为主，辅以兼容iOS9新特性，添加服务协议与举报入口等小功能，总体上项目进度正常。</p> <p>从bug情况来看，bug的日均产生率和激活率都偏高，原因主要有：</p> <p>1、排期赶：单纯以一键海淘的开发工作量来说，iOS开发工作量评估大概是60人日，但实际开发时间只有40人日（其中加班10人日），导致日均开发量大，功能测试时间小，且没有集成测试时间；</p> <p>2、评估过于理想化：开发时间评估时，是假设接口完全符合预期输出的情况进行，也将开发时间按照一天的工作时间来算，而没有考虑接口的请求方式是否有特别需求（如对请求参数或者返回数据进行签名验证）或者返回数据是否符合需求，也没有充分考虑编写接口文档以及与各方沟通（如解答Android开发对接口文档的疑问，产品原型流程合理性的讨论等）所占用的时间比例，导致很多时候难以完成当天的任务；</p> <p>3、原型细化不够深：由于首次接触支付相关的需求，对产品原型的细化不够完整，如创建订单失败的情况（未登录、价格变动、无货等），支付失败的原因（用户取消、网络连接错误等），以及针对不同的情况需要做哪些处理（是弱提示，还是页面跳转），诸如此类的问题，造成开发过程中常常需要去进一步讨论与确认需求。</p>
-----	---