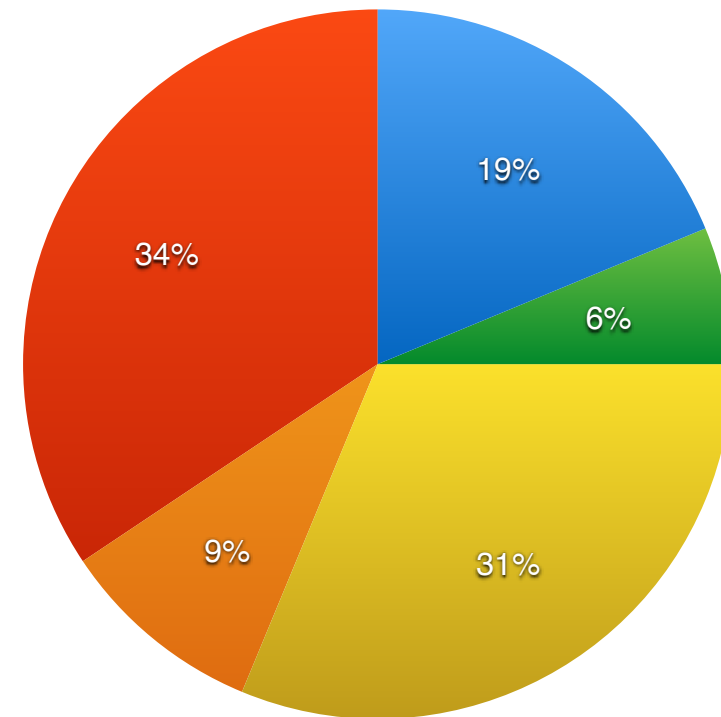


Bug类型

bug类型	数量 (32)	bug类型细分	数量
性能问题	-	数据越界	-
		数据类型	-
		逻辑问题	-
		版本兼容	-
		未知原因	-
代码逻辑	6	逻辑错误	6
接口相关	2	网络机制	-
		接口问题	2
		环境问题	-
完整性	10	请求参数问题	-
		考虑不全 (数据联动)	1
		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	3	功能完整性	-
		需求文档没明确	1
		需求变动	2
用户体验	11	交互处理	2
		样式	8
		兼容性	1
其他	-		-
外部系统	-		-

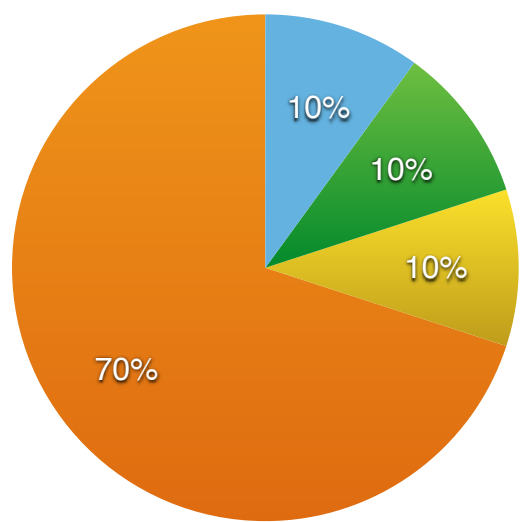
● 代码逻辑 ● 接口相关 ● 完整性 ● 需求变更 ● 用户体验



【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)	1
考虑不全 (版本兼容)	1
边界测试	7

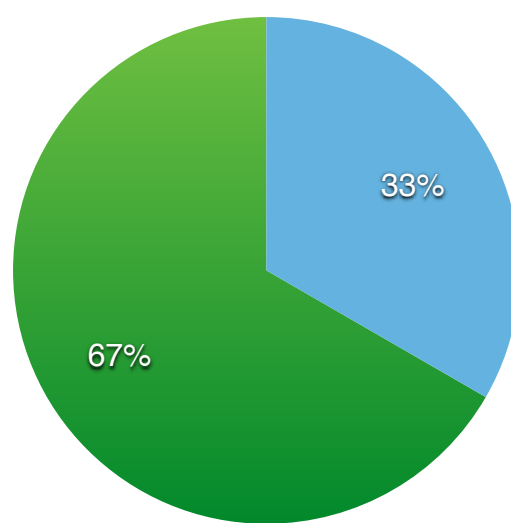
● 考虑不全 (数据联动) ● 考虑不全 (网络差)
● 考虑不全 (版本兼容) ● 边界测试



【需求变更】类型细分

bug类型	数量
需求文档没明确	1
需求变动	2

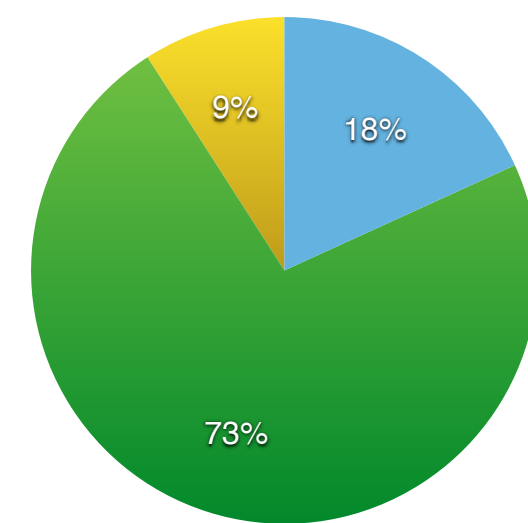
● 需求文档没明确 ● 需求变动



【用户体验】类型细分

bug类型	数量
交互处理	2
样式	8
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	13	0.65
欧建强	20	19	0.95
总人日	40	32	0.8

Bug激活情况

BugID	激活次数 (3)	类型	所属人 (以首个修复者为准)
61173	1	iOS	欧建强
61237	1	iOS	朱妙森
61323	1	iOS	朱妙森

激活率

姓名	bug激活数	bug总数	激活总次数/bug总数
朱妙森	2	13	15.38%
欧建强	1	19	5.26%
总体	3	32	9.37%

项目总结

朱妙森	<p>今日聚超值2.3.0版本于1月15号顺利送审。总的来说，这个版本的开发相对轻松点，排期比较正常，内容也是常规类型，所以开发还是很顺利的。这个版本的bug有很大一部分是样式优化、慢网速下的交互处理和遗留问题。所以总结以下几点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、合理的排期能使产品的完成度更高，很多功能点可以以正常方式开发，而不是应急处理。 2、界面交互上可能需要多考虑些边界情况，使产品给人的态度更加友好。 3、部分测试数据欠缺，导致有些功能点在开发时无法模拟测试，大多会变成遗留问题。
欧建强	<p>V2.3.0版本主要了完善一键海淘相关功能，扩展详情页的内容及页面入口，增加列表页（首页、发现、晒物、经验、搜索结果）和桌面图标的3D Touch处理，总体上按计划完成。</p> <p>从bug情况来看，bug的日均产生率稍微偏高，大部分是用户体验（样式）和完整性（边界测试）方面的问题，集成测试有待加强。其他的一些心得体会如下：</p> <p>需求方面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、核心开发人员必需参加需求会议：比如同事a参加了会议，具体开发却由同事b负责，很容易造成①同事b对需求理解有出入 ②同事a对app端同事提出的解决方案的可行性判断可能有误； 2、开发过程中产品需求的变更，需要及时同步到trac上，否则会造成QA误提bug； <p>开发方面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、开发过程中产品需求的变更，如样式、交互流程等，尽量记下来，送测时统一告知QA，进一步减少测试人员对需求的误解； 2、从其他app移植功能代码时，注意去掉或修改原始代码中关联项（计数器、页面路径、自定义事件）的相关代码，以免记录了多余的统计数据； 3、统一类型的不同模块，代码风格（变量和方法的命名等）尽可能做到统一，以方便维护和修改；