

# 卓越工程师训战平台

# 使用手册

**学员端** V1.2.1.09.15

Powered by Easthome

## 目录

1	概	述	1
2	学	员账号登录	1
	2.1	通过我的瑞通登录	错误!未定义书签。
	2.2	登录页通过账号密码登录	1
	2.3	登录页通过短信登录	错误!未定义书签。
3	首	页	2
	3.1	内训引导	2
	3.2	内训报告	
4	项	目组	5
	4.1	选择命题	5
	4.7	1.1 选择固定命题	5
	4.1	1.2 自拟创新命题	7
	4.2	项目组	
	4.3	项目组详情页	9
5	待	办列表	
	5.1	产品待办列表	
	5.7	1.1 新建用户故事	

#### **东方瑞通<sup>®</sup> 235797** @undeth1998 终身学习找瑞通

5.1.2	添加/编辑 Sprint 阶段	11
5.1.3	编辑用户故事	13
5.1.4	删除用户故事	15
<b>5.2</b> Sp	print 阶段	16
5.2.1	设置 Sprint 阶段	16
5.2.2	新建 Sprint 任务	17
5.2.3	编辑 Sprint 任务	17
5.2.4	编辑我的实际工时	20
5.2.5	查看我的阶段评分	20
4.1 燃	尽图	21
5) 成果物	D	22
6) 项目日	1报	24
6.1 新	建项目日报	24
6.2 编	辑项目日报	24
6.3 查	看/删除项目日报	25
7) 案例		25
8) 个人设	置	26
8.1 个	人信息	26
8.2 修	改手机号	26

# 1 概述

卓越工程师训战营是东方瑞通为学员打造的,让学员在瑞通的学习过程数字化,并将学员理论知识转化为生产实践能力的过程进行全程记录和跟踪,以便更好的为学员提供终身学习服务。

# 2 学员账号登录

## 2.1 登录页通过账号密码登录

登录页 (http://jsjsxpt.qhu.edu.cn) 输入账号和密码登录;

这里的账号为管理员已将学员的姓名和手机号加入训战营中,学员才可通过此方式登



录。初始密码由管理员告知。

图 训战平台账号密码登录页

# 3 首页

## 3.1 内训引导

学员进入平台,从未加入任何训战营提示:

当前训练营:	Y	_			
Ĥ Ĥ					
		(	3	参与任务 <b>0</b>	· 未解决 <b>0</b>
Ψ	目组成员:0人 查看组员	. 🗗			
回 待办列表		您还没有加入任何训战营 只能查看,没法操作哦			
序号	任务名称	我知道了	预计工时	实际工时	状态

学员进入平台,已被教练加入训战营,但未选择命题时,弹出:

年     元は5点部     元     代表の第位     元	智元命題 智元职位 0人 0人			<sup>使与任务</sup> 0	
待办列表 序号	任务名称	© Xuxx Autor Xuxx Autor Xuxx Autor Xuxx Autor Xuxx Autor Xuxx Autor Xuxx Autor	撥计工时	实际工时	XS
		直看列表 >			

训战引导-展开 (默认): 该引导始终悬浮在第一屏的左下角位置。

		_
	次迎来到训战营 跟随下方引导,可以帮你更快的完成训战	~
	< > 选择命题	<i>&gt;</i>
	◎ 添加待办列表	
ſ	◎ 添加Sprint任务	
-	○ 提交项目日报	
今	◎ 提交成果物	
	💿 发布项目	;日工作排

训战引导-收起。



- 1) 描述:对学员整个训战流程的引导。
- 2) 状态链接说明-分别有 2 种状态:可操作状态,不可操作状态。
  - a) 不可操作状态无链接不可点击。
  - b) 可操作状态可点击链接至对应页面。
- 3) 未确定学员职位前所有用户的引导均一致:
  - a) 选择命题:无不可操作状态。未选择命题的展示为"可操作状态",已选择好命题的 展示"已完成操作状态"。点击后链接至<项目组>页面。
  - b) 其他流程均为不可点击状态:添加待办列表,添加 Sprint 任务,提交项目日报,提 交成果物均无链接,发布项目,仅为文字展示。
- 4) 已确定学员职位-所有用户的引导:
  - a) 选择命题:所有职位学员均显示。点击后链接至<项目组>页面。
  - b) 产品待办列表:链接至<产品待办列表>页面。
    - ▶ 非产品经理和项目经理显示为:查看产品待办列表。
    - > 产品经理显示为:编辑产品待办列表。

- c) 编辑 Sprint 任务工时: 链接至<待办列表-Sprint 任务>页面。所有职位均有该项目 显示。
- d) 编辑 Sprint 任务:只有项目经理有该项。链接至<待办列表-Sprint 任务>页面。
- e) 项目日报:链接至<项目日报>页面。
  - ▶ 非产品经理和项目经理显示为:查看项目日报。
  - 项目经理显示为:提交项目日报。
- f) **成果物**:链接至<成果物>页面.
  - ▶ 非产品经理和项目经理显示为:查看成果物。
  - 项目经理显示为:提交成果物。
- g) 给组员打分:只有项目经理有该项,链接至项目组→我的项目组详情页。
- h) 发布项目:只有项目经理显示该项,链接至<添加案例>页面。

## 3.2 内训报告

<b>単</b> 1)体営金題 支約取位 管理及 1)体営金題 支約取位 管理及 1)体営金 取り取位					参与任务 0	查看我的内训报告 未解决事项 0
待办列表						
序号	任务名称	用户故事	阶段	预计工时	实际工时	状态

**入口**:当教练在训战营管理-学员成绩中【开启学员内训报告】,在**学员端首页显示【查看内** 

训报告】按钮,当教练在训战营管理-学员成绩中【关闭学员内训报告】不显示该按钮。

**描述**:用于展示学员在当前训战营的训战情况。

- 1) 支持【下载内训报告】: 点击后可下载当前页面 PDF 格式的。
- 2) 【查看项目】: 该学员所在的项目组案例-通过教练的审核后。点击可链接至项目的案例

#### 详情页,未审核通过前不显示该按钮。

非项目经理/产品经理/拐	5术经理个人分值:				
85 <sub>分</sub>	⑦ 项目经理评分: 85 Sprint1评分: 85 >	Sprint2评分: 85 >	Sprint3评分: 85 >		
个人评分	Sprint4评分: 85 > ⑦ 考勤扣分: -5	SprintX评分: 85 >			
项目经理/产品经理/技术	经理个人分值:				
85 <del>分</del>	⑦ 个人阶段平均分: 90 Sprint1评分: 85 >	Sprint2评分: 85 >	Sprint3评分: 85 >		
个人评分	Sprint4评分: 85 > ⑦ 考勤扣分: -5	SprintX评分: 85 > 评分维度: 评分理由:	维度1,维度2,维度3 译分理由评分理由评分理 分理由评分理由评分理由评分理由	田祥分理由评分理由评 祥分理由评分理由评分	评分维度:维度1,维度2,维度3 评分理由:没有留下评分理由
寺办列表:			埋田		

- 3) 个人评分需要根据该学员在当前训战营中的职位显示。
- 4) 待办列表:

显示该学员所在训战营,所在项目组的所有产品待办列表(用户故事) 显示与学员端-产品待办列表字段除操作外的所有字段。

5) Sprint 任务:显示该学员该项目组所有阶段的 sprint 任务。

根据 Sprint 阶段显示, 从阶段 1 Sprint 阶段依次显示。

显示与学员端-Sprint 待办任务列表字段除责任人和操作外的所有字段。

# 4 项目组

### 4.1 选择命题

### 4.1.1 选择固定命题

进入训战平台的学员端,学员已被管理员加入训战营,进入平台未选择过命题时,弹窗
 引导选择项目命题。



当前親議語: 43月 学 学 学 学 学 学 学 学 学 学 学 学 学		<sup>参与任务</sup> 0	
④ 待か列表          座号       任务名称         座号       任务名称         原目       反应加入训出者         原目       反应加入训出者         現代目       民情報目	981+II93	<b></b> 英称王时	<b>秋</b> 香
董者列表 >			

图 学员端首页-选择训战营弹窗

2) 也可在【项目组】中-【选择命题】



图 学员端-项目组-选择命题

点击【查看】可弹出<命题详情页>





3) 命题选择后,需要等待管理员开启项目组,即可开始训战了。



图 学员端-等待管理员开启项目组

### 4.1.2 自拟创新命题

- 1) 管理员提供的命题没有合适的,学员也可以创建【自拟创新命题】
- 2) 添加自拟命题需要填写命题主题,命题描述和附件,填写完成后,只需管理员通过



**审核,开启项目组**,即可使用自拟创新命题开始训战了。

图 学员端-添加自拟创新命题

## 4.2 项目组

管理员开启项目组后,学员可查看项目分组情况。

项目经理:可编辑组员的职位,设置待办列表,提交项目日报,提交成果物,提交案例,给小组留言。

非项目经理:可查看待办列表,查看项目日报,查看成果物,查看案例,给小组留言。



图 学员端-项目组-项目经理可执行的操作



图 学员端-项目组-非项目经理可执行的操作

## 4.3 项目组详情页

入口: 点击我的项目组名称, 可进入我的项目组详情页。



图 我的项目组入口

项目经理进入该页:需要给非技术经理/产品经理组员各阶段评分。

非技术经理/产品经理/项目经理进入该页:如果项目经理已评分的,该页显示已评分情况。

<b>姓名:</b> 胡涵	国 <b>小组命题</b> 智能政务系统 智能政务系统 回 <b>小组留言</b> sprint1 sprint2 sprint3	
<b>手机</b> : 14123456791		
职位: 项目经理 >	○ 小组成员: 6 人	
给小组留言		
设置待力列表		
	<b>姓名:</b> 龚肖	<b>姓名:</b> 程家乐
	手机: 14123456797	手机: 14123456794
	<b>职位:</b> 测试人员 🗸	职位: 开发人员 🗸
	未评分	未评分

图 项目组详情页-评分入口

# 5 待办列表

该页面产品经理和项目经理有编辑权限,其他职位只有查看权限。

## 5.1 产品待办列表

### 5.1.1 新建用户故事

点击页面中的【新建用户故事】按钮。

<b>森</b> 首页 <b>田</b> 項目坦	当的WIS语:训练置名称									
▲ 每 <b>办</b> 列表	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽圖							
○ 成果物								新建用户故事		
13 创新命题管理	PBI_ID Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	甩户故事点	状态	操作			
ビ 項目日报										
島 个人设置 V			暂无用户故事							

图 新建用户故事入口

用户故事填写:用户故事, Backlog 类型和验收条件。(用户故事和验收条件有 200 的字数 限制)均为必填项。

新建用户故事

* 用户故事:	请输入用户故事	0/200
Backlog类型:	<ul> <li>新需求</li> <li>・缺陷</li> <li>・变更</li> <li>・优化</li> </ul>	
* 验收条件:	请输入验收条件	6.0/200
	取消保存	

图 学员端-待办列表-新建用户故事

## 5.1.2 添加/编辑 Sprint 阶段

给用户故事设置 Sprint 阶段,支持单独设置,也支持批量设置 Sprint 阶段。

如果设置的用户故事 Sprint 阶段与原 Sprint 阶段不一致时, 且原 Sprint 阶段已设置 Sprint

任务,移入新阶段将同步删除原阶段中的所有任务。

#### 1) 单独添加/编辑 Sprint 阶段

#### a) 方式一:编辑用户故事,可设置阶段。

i. 点击该条用户故事后面的操作栏中的按钮【编辑】。

乐	方瑞通 🏭	]学刀 III 1998	<b>王</b> 首]	页 / 待办列	表 / 待办列表								*
ß	首页		当前训练	<b>(首: 学)</b>	B已組队6.10								
Ħ	项目组		产品特	办列表	Sprint阶段	燃尽图							
4	待办列表		共6条	用户故事									新建用户故事
0	成果物		合移.	入Sprint阶段	ę								
				PBI_ID	Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	用户故事点	状态		操作	
ď	创新命题管理			10214	优化	学习并实现Q-learnin g, DQN等算法的编	Sprint1	Q-learning,DQN算法 可以在一些小游戏	1	开始	◎ 管理Sprint待办	之歸田	□ 删除
Ľ	项目日报			10215	新需求	配置并研究OpenAlGy m算法测试环境	Sprint2	可以成功将DQN算法 在OpenAlGym环境	0	未开始	@ 管理Sprint待办	2. <b>1</b> 888	<b>自 删除</b>
°.	个人设置	~		10216	新需求	编写类似飞机大战的P ython小游戏,方便	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	1	未开始	@ 管理Sprint待办	と編組	<b>亩 删除</b>
				10217	新需求	查阅文献,寻求相比Q -learning,DQN算法	Sprint1	找到多个相比DQN做 出优化的算法,有	0	未开始	❹ 管理Sprint待办	2.编辑	
				10218	新需求	研究学习A3C算法思想		掌握A3C算法的核心 思想与实现方法	0	未开始	2 编组	1 HIN	
				10225	缺陷	使用tensorflow根据原 始论文以及其它参	Sprint2	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,	0	未开始	@ 管理Sprint待办	之编组	◎ 删除

#### 图 编辑用户故事

首页		当前训练	(當: 学)	5已组队6.10						
项目组		产品待	の列表	Sprint阶段	燃尽图					
待办列表		共6条	用户故事							+ 新辞用:
成果物		₫移.	入Sprint阶段	ŧ						
			PBI_ID	Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	用户故事点	状态	操作
创新命题管理			10214	优化	学习并实现Q-learnin g, DQN等算法的编	Sprint1	Q-learning,DQN算法 可以在一些小游戏	1	开始	
项目日报			10215	新需求	配置并研究OpenAlGy m算法测试环境	Sprint2	可以成功将DQN算法 在OpenAlGym环境	0	未开始	② 管理Sprint待力   と 編組
个人设置	0		10216	新需求	编写类似飞机大战的P ython小游戏,方便…	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	1	未开始	● 管理Sprint待办 《 编辑 @ 展
			10217	新需求	查阅文献,寻求相比Q -learning,DQN算法	Sprint1	找到多个相比DQN做 出优化的算法,有…	0	未开始	◎ 管理Sprint待办 2 编辑 回 目
			10218	新需求 🗸 🗸	研究学习A3C算法思	講选择 へ	掌握A3C算法的核心	0	未开始	2.保存 回 删除
			10225	缺陷	使用tensorflow根据原始论文以及其它参	Sprint1	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,…	0	未开始	
						Sprint2				
						Sprint3				
							-			

ii. 选择 Sprint 阶段,后点击【保存】设置成功。

b) 方式二:双击 Sprint 阶段, 弹窗中选择 Sprint 阶段, 点击【确定】后即可设置 成功。



东方瑞通 💷 🕫	首页 / 待办歹	表 / 侍か列車	ŧ						4	
<b>4</b> 首页	当前训练营: 学	员已组队6.10								
11 项目组	产品待办列表	SprintMfØ	鐵尽閉							
出 结 <b>办</b> 和主	共6条用户故事	修改	ζ						十新建用户级	#
	合 移入Sprint阶目	9 S	Sprint阶段: 请选择							
0 10,4430	PBI_ID	Bac		取消	柳庭				操作	
12 创新命随管理	10214	ULIK	g, DON等算法的编	Sprint1	可以在一些小游戏	1	开始	O 管理Sprint待办	2 Martin	
12 项目日报	10215	新需求	配置并研究OpenAlGy m算法测试环境	Sprint2	可以成功将DON算法 在OpenAlGym环境	0	未开始	◎ 管理Sprint待办	2 ISHI 0 8H8	
🌲 个人设置 🔷	10216	新需求	编写类假飞机大战的P ython小游戏,方便…	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	ň	未开始	© 管理Sprint待办	2. IGHE @ MIR	
	10217	新需求	查阅文献,寻求相比Q -learning,DQN算法	Sprint1	找到多个相比DQN做 出优化的算法,有…	0	未开始	◎ 管理Sprint待办	2.编辑 音册除	
	10218	新需求	研究学习A3C算法思想。		是EA3C算法的核心 思想与实现方法	0	未开始	<b>人</b> 编辑	T Hilt	
	10225	族的	使用tensorflow根据原 始论文以及其它参	Sprint2	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,	0	未开始	● 管理Sprint结约	2 Site	

图 添加/编辑 Sprint 阶段的快捷方式

#### 2) 批量添加/编辑 Sprint 阶段

- a) 选择用户用户故事,支持多选。
- b) 选择后,点击【移入 Sprint 阶段】,选择 Sprint 阶段。

东7	う瑞通 💷	三 首页 / 待办	利表 / 待办列表						
Ð	首页	当前训练营: 学	员已组队6.10						
Π	项目组	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图					
4	待办列表	共5条用户故事							+ 新建用户故事
0	成果物	合移入Sprint阶I	θ.						
	6	Sprint1	Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	用户故事点	状态	操作
Ľ	创新命题管理	Sprint2	优化	这是一个用户故事	Sprint1	故事1验收条件	1	开始	Φ 管理Sprint待办   Δ 编辑
Ľ	项目日报	Sprint3 ×	新需求	用户故事2用户故事2 用户故事2用户故事2	Sprint2	用户故事2的验收条件	0	未开始	ゆ 管理Sprint結み  と 編組  回 副除
•	个人设置	+ 添加Sprint阶段	新需求	55	Sprint1	444	1	未开始	© 管理Sprint待办 C 編曲 回 删除
		10217	新需求	66	Sprint1	头条	0	未开始	② 首理Sprint待办 2 編輯 回 副除
		10218	新需求	888		ff	0	未开始	2.编辑 图 删除



### 5.1.3 编辑用户故事

1) 方式一: 点击操作栏中的【编辑】按钮, 可编辑 "用户故事" "Backlog 类型" "Sprint

阶段""验收条件"



æ	首页		当前训练	<b>营:</b> 学员	已組成6.10						
Ш	项目组		产品待	办列表	Sprint阶段	燃尽图					
.th	待办列表		共6条	用户故事							+ 新建用户故事
0	成果物		合務,	入Sprint的仔	Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	用户故事点	状态	擾作
ď	创新命题管理			10214	优化	学习并实现Q-learnin	Sprint1	Q-learning,DQN算法	1	开始	<ul> <li>管理Sprint待办</li> <li>企编组</li> <li>管题除</li> </ul>
Ľ	项目日报			10215	新需求	g, DON等算/Zhi编 配置并研究OpenAlGy m算法测试环境	Sprint2	可以成功将DQN算法 在OpenAlGym环境	0	未开始	● 管理Sprint待办  ℓ 編組
e.	个人设置	: 4		10216	新需求	编写类似飞机大战的P ython小游戏,方便…	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	1	未开始	● 管理Sprint待办 2. 编辑
				10217	新需求	查阅文献,寻求相比Q -learning,DQN算法	Sprint1	找到多个相比DQN做 出优化的算法,有	0	未开始	<ul> <li>● 管理Sprint待办</li> <li>2. 编辑</li> <li>● 顧味</li> </ul>
				10218	新需求 🗸	研究学习A3C算法思	请选择 🗸	掌握A3C算法的核心	0	未开始	2. 保存 日 删除
				10225	缺陷	使用tensorflow根据原 始论文以及其它参	Sprint2	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,	0	未开始	管理Sprint待办     名 编辑     曾建除

#### 图 编辑用户故事

2) 方式二: 双击 "用户故事" "Backlog 类型" "Sprint 阶段" "验收条件" 均可实现单

			办列表	Sprint都服	燃尽图								
di		共6条	用户故事	修改						_			- 新建用户故事
0		盘移.		2	用户故事:	学习并实现	Q-learning,	DQN等算法的编写与性能测试	र्ह,				
			PBI_ID	Bac						# 30/200		操作	
			10214				取消	确定			O 管理Sprint待办	と論明	10 BBR
Ľ			10215	Brimes.	m算法测试	起环境	Spinna	在OpenAlGym环境		JES 1961	O 說理Sprint待办	2. SRIE	8 BB
10			10216	新需求	编写类似飞机 ython小游戏	l大战的P ,方便…	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	1	未开始	O 管理Sprint時か	2 19310	自動統
			10217	新需求	查阅文献, 寻 -learning,DO	I求相比Q N算法	Sprint1	找到多个相比DON做 出优化的算法,有…	0	未开始	O 管理Sprint待办	と論語	8 BB
			10218	新需求	研究学习A3 想	C算法思		掌握A3C算法的核心 思想与实现方法	0	未开始	2. ISH	10 Hill	
			10225	制相	使用tensorfic 始论文以及基	w根据原 其它参	Sprint2	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,	0	未开始	O 管理Sprint待办	2. 第8	○ 用除

#### 独编辑以上字段。

#### 图 双击用户故事, 可编辑

1 1 1 日月	产品待办列表	Sprint阶段	鐵尽图					
	共6条用户故事	修改	τ					+ 新建用户故事
<b>山</b> 符办列表	合移入Sprint阶目	ę s	Sprint阶段: 请选择					
● 成果物	PBI_ID	Bac		取消	确定			操作
12 创新命题管理	10214	优化	g, DQN等算法的编	Sprint1	可以在一些小游戏	1	开始	© 管理Sprint待办 Z 编相 自 删除
	10215	新需求	配置并研究OpenAlGy m算法测试环境	Sprint2	可以成功将DQN算法 在OpenAlGym环境	0	未开始	管理Sprint待办     化编组     曾默於
	10216	新聞歌	编写类似飞机大战的P	Sprint1	小游戏拥有我机、敌	1	土田内	

图 双击 Backlog 类型,可编辑



_	_												
			办列表	Sprint阶段	燃尽图					_			
				修改	攵								
		共6条	用户故事							_		+ 新建用	非中故事
				<del>o</del>	验收条件:	可以成功将	DQN算法在C	penAlGym环境中测试效果,	能够理解掌握				
0				~		对于Open	AlGym环境又	件的编写					
			PBI_ID	Bac						<i>fe</i> 52/200		操作	
Ľ			10214				-	10.00			合 \$P\$TESprintSch	/ Hitta	11114
			102.14				取消	<b>端</b> 定			@ BiFibuud4aa		1251PK
Ľ			10215	新丽云	m質法測	ば环境	opinitz	在OpenAlGym环境	0		© 管理Sprint待办	と 編組 👘 !	删除
•			10216	新需求	编写类似飞 ython小游X	机大战的P 线,方便…	Sprint1	小游戏拥有我机、敌 机、射击子弹等元	1	未开始	© 管理Sprint待办	2 編田 💼	#011
					225/031277368			地の収入力日日のいけり					

图 双击验收条件, 可编辑

东方瑞通 500000	■ 首页 / 待办列表 / 待办列表	🛃 .
48 首页	当 <b>前训练营:</b> 学员已组队6.10	
🏧 项目组	产品待办列表 Sprint阶段 燃尽图	
<b>蛊</b> 结办列表	失 6 余用户故事	+ 新建用户故事
	合 移入Sprint阶段 Backlog类型: • 新需求 • 缺陷 • 变更	
♥ 100米平初	• 优化 PBI_ID Bat	操作
L <sup>7</sup> 创新命题管理	取消 執定	© 管理Sprint待力  と 編組  回  副除
ビ 项目日报	10215 新需求 加算法测试环境 Sprint2 在OpenAIGym环境 0 未开始	會 管理Sprint 待 か
▲ 个人设置 ~	10216         辦写決段飞机大战组织 ython/小游戏,方便         Sprint1         小游戏期有我机、敌 机、射击子弹劈元         1         未开始	會 管理Sprint待か と 編組 會 删除

图 双击 Backlog 类型,可编辑

## 5.1.4 删除用户故事

点击该用户故事操作栏中的【编辑】按钮, 可删除该用户故事。

删除用户故事,将同时删除该用户故事下的 Sprint 任务。

囊 项目相	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图						
▲ 待办列表	共6条用户故事								+ \$6890000000
	合 移入Sprint阶段								
○ 成果物	PBI_ID	Backlog类型	用户故事	Sprint阶段	验收条件	用户故事点	状态	操作	
13 创新命题管理	10214	优化	学习并实现Q-learnin g, DQN等算法的编	Sprint1	Q-learning,DQN算法 可以在一些小游戏…	1	开始	O 批理Sprinti為力	0 HB
13 项目目版	10215	新需求	配置并 mg 提示			×	未开始	● 習經Sprint後の 《 朝田	
▲ 个人说道 ~	10216	新需求	编写类 ython/i ① 删除当前 本再删除	用户故事将同步 当前田白故事?	删除阶段任务并不可恢复,	是	未开始	● 管理Sprint持办 <b>2</b> . 销售	<b>市 細胞</b>
	10217	新需求	查阅文 -leamin	CINSTER MARKE	T		未开始	● 管理Sprint持力	
	10218	新需求	研究等		思想与实现方法		未开始	2. 編輯 💼 🎫	
	10225	缺陷	使用tensorflow根据原 始论文以及其它参	Sprint2	可以在不同游戏上成 功试跑A3C算法,	0	未开始		17 1018

图 删除用户故事

## 5.2 Sprint 阶段

### 5.2.1 设置 Sprint 阶段

- 1) 只有项目经理可添加和编辑 Sprint 阶段。
- 2) 首先需设置 Sprint 阶段, 再添加 Sprint 任务。设置 Sprint 阶段:
  - a) 设置工作天数:必填。是指设置当前 Sprint 阶段总工作天数。只可填写正整数。
  - b) 日工作时长: 必填, 是指设置当前阶段每日工作时长, 默认为日工作 8 小时。
  - c) 参与人数: 必填, 是指设置当前 Sprint 阶段参与人数。默认为当前项目组人数。

Sprint1	设置工作天数 日工作时长: 8小时 参	与人数: X 人 预估总	工时: XX 小时	1							
											<b>① 导出   600000</b>
	17.44.24.04	4+1	TEATON			实际	工时			44.4	10.00
5	社务省标	東東入 ▽	7月10上时	第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	保作
1	任务名称任务名称任务名称	负责人姓名	24	¥	0	0	0	0	3	未开始	0 RM 🔒 🖩
2	任务名称任务名称	负责人姓名	15	8	8	8	8	8	0	开始	
	任务名称任务名称任务名称	负责人姓名	30	8	8	8	8	8	10	已結束	0 MW 8 M

#### 图 Sprint 阶段-设置 Sprint 阶段

3) 编辑 Sprint 阶段

东方瑞通 🖽 🖏	三首页/	待办列表 / 待约	力列表										<b>F</b> .
49 首页	当前训练营:	JAVA实训											
蕭 项目组	产品待办列	J表 Sprint制	命段 燃尽	81									
♣ 待办列表	Sprint1	~ 1 <mark>-</mark>	✿ 工作天数:	设置 * 阶段	Sprint阶段 江作天数:	6			336 小日	す 実际总 ]	[时: 3 小时		
○ 成果物	任务	名称			参与人数:	7							编辑我的工时
[] 创新命题管理	→ 学习	并实现Q-learning	g,DQN等算法	長り	1工作时长:	8							+ 新建Sprint任务
12 项目日报	序号	任务名称	责任人	按估工时	第1天	取消 第2天	确定 第3天	第4天	第5天	第6天	总工时	状态	操作
▲ 个人设置 ^	1	脂肪脂肪脂	26	2	3	0	0	0	0	0	3	开始	く 編組 前 删除
个人信息	~ 编写	类似飞机大战的P	Python小游戏,	方便之后调	整游戏环境》	则试算法,编3	写该游戏的Op	enAlGym模式	忧环境文件				+ 新建Sprint任务
修改手机号	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	第6天	总工时	状态	操作
	1	算是	24	22	0	0	0	0	0	0	0	未开始	と編組の副除

图 待办列表-编辑 Sprint 阶段

### 5.2.2 新建 Sprint 任务

只有项目经理可新建 Sprint 待办任务。

路径:点击用户故事右侧【新建 Sprint 任务】弹出新建 Sprint 任务弹窗。

弹窗:填写【任务名称】【预估工时】【责任人】后,点击【确定】即可完成创建。

<b>命</b> 首页	当前训练营:	JAVA实训										
■ 项目组	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图									
▲ 待办列表	Sprint1	>   • 工作3	题: 5天	日工作时长	: 8小时	参与人数: 7	人预计	总工时: <mark>280</mark>	小时 实际/	③王时: 3小时		
○ 成果物	任务名	称										编组我的工时
L <sup>2</sup> 创新命题管理	√ 学习并	实现Q-learning, DQN	导算法的编写	与性能测试								+ 新建Sprint任务
□ 项目日报	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
▲ 个人设置 ~	1	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	2 編組 回 删除
	~ 编写类	似飞机大战的Python小	游戏,方便之	后调整游戏日	不境測试算法,	编写该游戏的	OpenAlGyr	n模式环境文化	件			+ 新建Sprint任务
	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
	1	重构后的神经网络	24	22	0	0	0	0	0	0	未开始	2、編組 回 題除
	<ul> <li></li></ul>	<b>力列表</b> / 特力列表 JAVA実調										🛃 .
<b>a</b> 15040	产品待办列表											
and shirt of the second		Sprint阶段	燃尽图									
<b>击</b> 特加列表	Sprint1	SprintMf2	<sup>謝民國</sup> 新建Spi	rint任务					时实际	àlbh: 3 dabt		
<ul> <li>▲ 特の列表</li> <li>○ 成里物</li> </ul>	Sprint1 任务名称	Sprintfilf@	謝厚圏 新建Spi * Sprint	rint任务 任务	<b>礼</b> 入任务名称			<i>≰</i> 0/200	aj 2.167	贫工时: 3 小时		GOLEAN TH
<ul> <li>▲ 約599歳</li> <li>○ 成単物</li> <li>□ (約5639239)</li> </ul>	Sprint1 任务名称 、 学习并3	Sprintling)	就厚圈 新建Spi ⁺Sprint ⁺责	rint任务 任务 请编 在人 实识	<b>礼</b> 入任务名称 择责任人	~		<i>≉</i> 0/200	BY SLIDE	ģībj: 37)aj		编组织改工时 + 新建SprintE务
<ul> <li>▲ 他の列表</li> <li>● 成単物</li> <li>□ の知らが公司</li> <li>□ 項目目線</li> </ul>	Sprint1 任务名称 、学习HS 序号	Sprintf)(投 ( ) 工作习 年 建築Q-learning、DQNS 任務名称	ottice 新建Spi * Sprint * 表	rint任务 任务 请辩 任人 读述 工时 预约	1.入任务名称 择责任人 正时			<i>≰</i> 0/200	时实际	tals: 344 بوران 1912	秋志	Situran Content + Britsponteds Filts
▲ 約約列表 ○ 成果物 ご 約新命題管理 ご 項目目報 ▲ 个人投資 ~	Sprintl 任务名称 、学习并3 序号 1	Sprintlife I O Ifra ROU-learning, DONE EffSafa BropelSpriftal	新建Spi 新建Spi * Sprint * 责	int任务 任务 词称 任人 词语 工时 例公	▲人任务名称 探责任人 正时			<i>€</i> 0/200	时 实际/ 第5天 0	¢IBf: 3 Jæf &IBf 3	林志	AURALIN + BIESprintES Bits 2 Sili C 105
▲ 約力列表 ○ 成果物 ご 刻類の感覚理 ご 項目目展 ▲ 个人範囲 ~	Sprint1 任务名称 - 学习计3 序母 1 - 编印录句	Sprintlife	新建Spi * Sprint * 责 * 预估	tint任务 任务 词指 任人 词语 工时 例公	2人任务名称 探责任人 正时 取済	→ ◆ ● 定		<i>⊯</i> 6/200	时 实际/ 第5天 0	tev, د :tel.e د اواله د اواله د	秋志 开始	940863197 + 8685944625 - 219 - 219 - 2190 - 21905 - 41865944625
▲ わか列表 ○ 成果物 ビ 前所の感覚型 ビ 項目目版 ▲ 个人範囲 ~	Sprint1 任务名称 。 学习并3 序号 1 、 编写类4 序号	Sprinthife ( ) ) 1 今 16-7 家 和田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	数29回 新建Spi * Sprint * 责 * 预估 责任人	int任务 任务 词相 任人 网络 工时 网络	<ol> <li>社任方名称</li> <li>探责任人</li> <li>(取資)</li> <li>(取資)</li> <li>(取資)</li> <li>(取資)</li> <li>(取資)</li> <li>(取)</li> <li>(1)</li> <li>(</li></ol>	→ ●迎 第2天	第3天	£ 6:200 第4天	时 实际/ 第5天 0 第5天	عتمان عاملا المعالم ع المعالم	<b>秋</b> 志 开始 秋志	SAURAMITED + SEESprintES - SAUR - SAUR

图 待办列表-新建 Sprint 待办任务

### 5.2.3 编辑 Sprint 任务

1) 只有项目经理和产品经理可编辑 Sprint 任务。其他职位只可查看不可编辑。

方式一:

1) 点击操作栏中的【编辑】按钮:可编辑 Sprint 待办任务字段有【任务名称】【预估工时】

【责任人】和【状态】。编辑成功后需点击保存。

ß	首页	当前训练营:	当前训练言: JAVA实训										
	项目组	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图									
#	待办列表	Sprint1	-   🗘 工作5	天数: 5天	日工作时长:	8 小时	参与人数: 7	人预计总	点工时: 280	小时 实际	总工时: 3小时		
0	成果物	任务名称	任务名称										
Ľ	创新命题管理	√ 学习并实	→ 学习并实现Q-learning, DQN等算法的编写与性能测试 + 象线Sprinttf分										
ď	项目日报	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
•	个人设置 ~	1	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	2 編組 自想除
		→ 編写类似飞机大战纷Python小游戏,方便之后调整游戏环境测试算法,编写该游戏的OpenAIGym模式环境文件 + tildeSprint(任务											
		序号         任务名称         责任人         預估工时         实际工时         状态         操作           第1天         第1天         第3天         第4天         第5天         总工时         状态											
		1 重构后的神经网络 24 22 0 0 0 0 0 0 4 未开始 2 編目 日 勝時											

图 编辑 Sprint 任务入口



图 编辑 Sprint 任务

2) 双击要编辑的【任务名称】【预估工时】【责任人】和【状态】。

东方瑞通 ••••••	董贞 / 行	物列表 / 特办列表										e .
<b>8</b> 首页	当前训练营:	JAVA实训										
■ 项目组	产品待办列表	Sprintfill®	燃尽图				-					
▲ 结 <b>办列表</b>	Sprint1	-   • 工作列	5 天 (数: 5 天	日工作	修改任务名	<b>名称</b> 强次,编写并加	n.	总工时: 280	小时 实际	总工时: 3 小时		
O REPUB	任务名	称			取消	收定						输出我的工时
12 创新命题管理	。 学习并	实现Q-learning,DQN	等算法的编写。	与性能测试								+ 新館Sprint任务
12 项目日報	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
▲ 个人说的 ~	Ť.	重构神经网络展	26	2	3	0	σ	0	0	3	开始	
	。 编写类似飞机大战的Python小游戏,方使之后调整游戏环境测试算法,编写该游戏的OpenAlGym模式环境文件									+ 新建Sprint任务		
	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
	1	重构后的神经网络	24	22	0	0	0	0	0	0	未开始	と新用しての新聞

图 双击编辑任务名称



63	前页	当前训练营:	JAVA实训										
=		产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图				-					
	待办列表	Sprint1	○   ○ 工作表	数:5天	日工作	修改责任人 26	~	预计	总工时: 280	小时 实际	减工时: 3 小时		
0		任务名	称			取消	确定						99425529 T.H
Ľ		↓ 学习并	<ul> <li>学习并实现O-learning, DON等算法的编写与性能测试</li> <li>+ 新建Spring(19)</li> </ul>										
В		序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
	个人设置 🗸 🗸	1	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	2 Mile C Mile
		。 编写类	似飞机大战的Python小	游戏,方便之	后调整游戏日	和寬測試算法。	编写该游戏	的DenAlGy	m模式环境文	件			+ %@Sprint(£%
		序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
		1	重构后的神经网络	24	22	0	0	0	0	0	0	未开始	

### 图 双击编辑责任人



图 双击编辑预估工时

东方瑞通。日期中习	董贞 / 待	<b>の列表</b> / 特の列表										(*) .
<b>命</b> 首页	当前训练营:	JAVA实训										
■ 项目相	产品待办列表	Sprintlift	幣尽图									
山 待办列表	Sprint1	→   Φ 工作ヲ	E数: 5 天	日工作	修改状态		预	十章王时: 280	小时 实际	总工时: 3小时		
0 成果物	<b>双河 曲北</b>							编辑我的工时				
13 创新命题管理	↓ 学习并3	。  学习并实现Q-learning、DQN等前法的编写与性能测试								+ 新建Sprint任务		
C GEER	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
▲ 个人设置 ~	া	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	と解釈 自由林
	→ 编写类(	。编写类似飞机大战的Python小游戏,方使之后调整游戏环境测试算法,编写该游戏的OpenAlGym模式环境文件							+ Nij@Sprint(E3)			
	序号	任务名称	責任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
	1	重构后的神经网络	24	22	0	0	0	0	0	0	未开始	2. 编辑 合 服務

#### 图 双击编辑状态

### 5.2.4 编辑我的实际工时

任务的责任人可编辑自己的实际工时。

点击【编辑我的实际工时】,可批量编辑一天或多天完成的所有任务。

<b>参</b> 首页	当前训练营:											
■ 项目组	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图									
▲ 待办列表	Sprint1	1      ○ 工作     1	数: <mark>5</mark> 天	日工作时长	: 8 小时	参与人数:	人预计	急工时: 280	小时实际	急工时: 3小时		
<ul> <li>0 成果物</li> </ul>	成果物 任务名称										Main Roy I ad	
13 创新命题管理	↓ 学习并3	£现Q-learning, DQN	亨算法的编写	与性能测试								+ 新建Sprint(1的
□ 项目日报	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时	館っ工	0/1 o 200	00.425	MAR	台工时	状态	操作
▲ 个人设置 ^	1	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	と編組 回顧除
个人信息	个人信息										+ 新建Sprint任务	
修改手机号	序号	任务名称	责任人	预估工时	实际工时 第1天	第2天	第3天	第4天	第5天	总工时	状态	操作
	1	重构后的神经网络	肖战	22	0	0	0	0	0	0	未开始	2 編編 回 删除

#### 图 待办列表-编辑我的实际工时入口

<b>命</b> 首页	当前训练营:	当前训练营: JAVA实训										
■ 项目组	产品待办列表	Sprint阶段	燃尽图									
▲ 待办列表	Sprint1	Sprint1										
○ 成果物	任务名称											
【 创新命题管理	<ul> <li>学习并实现Q-learning, DQN等算法的编写与性能测试</li> <li>+ 新建sprimt4%</li> </ul>											
☑ 项目日报	序号	任务名称	责任人	预估工时	第1天	第2天	实际 第3天	工时 第4天	第5天	总工时	状态	操作
▲ 个人设置 ^	1	重构神经网络层	26	2	3	0	0	0	0	3	开始	2 编相 🗇 删除
个人信息	→ 编写类似飞机大战的Python小游戏,方便之后调整游戏环境测试算法,编写该游戏的OpenAlGym模式环境文件 + 新建SprinttE分											
修改手机号	序号	任务名称	责任人	预估工时	第1天	第2天	实际 第3天	工时 第4天	第5天	总工时	状态	操作
	1	重构后的神经网络	肖战	22	0	0	0	0	0	0	未开始	2 編組 回 删除



## 5.2.5 查看我的阶段评分

- 1 所有学员均显示该学员当前阶段项目评分情况和当前阶段个人得分情况。切换阶段,显示对应阶段的评分情况。
- 2 当前学员职位为项目经理/技术经理/产品经理,需显示该阶段项目评分和,教练给该学员该阶段的评分情况;

- 3 当前学员职位为非项目经理/技术经理/产品经理,需显示该阶段项目评分和,项目经理 给该学员该阶段的评分情况;
- 4 当前 Sprint 阶段未评分时,显示暂未评分;有评分后,显示对应分的评分情况。

## 4.1 燃尽图

燃尽图包括:项目燃尽图和各 Sprint 阶段燃尽图。有几个阶段就会展示几个阶段燃尽图。







# 6 成果物

项目日报	Sprint1	点击切换Sprint阶段 × 可提交/查看各Sprint阶段的成果物		
1	已查看	请上传团队创建报告(doc格式)	选择文件	重新上传
2	未查看	需求待列表 (excel格式)	选择文件	重新上传
3	被驳回	产品框架图 (图片格式)	选择文件	重新上传
4	已查看	功能设计图(图片格式)	选择文件	重新上传
5	未提交	产品部署图 (图片格式)	选择文件	重新上传
6	未提交	产品说明圈(圈片格式)	选择文件	重新上传
7	未提交	产品演示视频(mp4格式,100M以内)	选择文件	重新上传
8	未提交	http://	编辑	
		👔 提交源代码 (zip格式)		
9	未提交	项目发布报告(ppt格式)	选择文件	重新上传
		请上传正确的文件格式(doc, excel(不计入进度条))	选择文件	重新上传
		请上传正确的文件格式(doc, excel(不计入进度条))	选择文件	重新上传
		请上传正确的文件格式(doc, excel(不计入进度条))	选择文件	重新上传

图 学员端-成果物

#### **东方瑞通<sup>®</sup> [2]字7** 多 身 学 习 找 瑞 通

- 1) 只有项目经理有上传成果物的权限。其他角色只可查看。
- 2) 整个训战过程需要根据管理员端的成果物设置显示需要上传的成果物及成果物格式要

求。

- 3) 上传的成果物,未被管理员查看,可重新上传。但被管理原查看(管理员下载成果物后)
   后,就不可重新上传。
- 4) 上传后的成果物,管理员可驳回,驳回的成果物学员需要重新上传。
- 5) 成果物-源代码支持根据代码地址形式上传。
  - a) 默认上传源代码压缩包。下方文字链为【提交源代码地址】, 点击后上方输入框可

输入源代码地址, 后点击【保存】即可。

8	已提交	代码源(zip格式)50MB以内	上传文件
		日 提交源代码地址	

图 成果物-提交源代码 (zip 格式)

b) 显示提交源代码地址后,下方文字链为【提交源代码 (zip 格式)】,点击后,可点

击【上传文件】选择 zip 格式文件,提示上传成功后即可。

8	已提交	http://training.easthome.com/student/#/result/	保存	取消
		D 提交源代码 (zip格式)		
		图 成果物-提交源代码地址-编辑状态		
8	已提交	http://training.easthome.com/student/#/result/		编辑
		┣ 提交源代码 (zip格式)		

图 成果物-提交源代码地址-不可编辑状态 (保存后)

# 7 项目日报

## 7.1 新建项目日报

只有项目经理可新建项目日报,其他职位,可查看所在项目组的项目日报。

项目日报每日只可提交一次。

东方瑞通 🖽	➡ 首页 / 项目日报 / 项目日报			<u>(*</u> ),
📾 首页	当前训练营: Java实战训练营2021			
■ 项目组	我的日报			+新增
▲ 待办列表	日期	主题	状态	操作
○ 成果物		暂无数据		
☑ 创新命题管理				
□ 项目日报				
▲ 个人设置 · ·				

#### 图 项目日报-新建项目日报

## 7.2 编辑项目日报

- 1) 编辑权限同新建日报权限一致,只有项目经理可编辑。
- 2) 当管理员未评论项目日报前,学员可编辑日报;
- 3) 当管理员已评论项目日报后,学员不可编辑日报;

东方瑞通 2000	➡ 首页 / 项目日报			<b>*</b> .
48 首页	当前训练营: JAVA实训			
● 项目组	我的日报			+ 新題
<b>山</b> 待办列表	日期	主题	状态	操作
● 成果物	2021-06-15 14:27:23	JAVA实训今天是6.920210615	未评论	<b>查看</b> 编組 删除
■ 创新命题管理	2021-06-11 09:53:40	学员已组队6.10今天是6.920210611	未评论	查看 编辑 <b>删除</b>
C 项目日报		共2条 10条/页 > ( 1 ) 前往	1 页	
â 个人设置 · ·				

## 7.3 查看/删除项目日报

项目组全部组员均可项目日报,但除项目经理外,均无删除项目日报权限。

管理员评论项目日报后,【查看】项目日报页可查看管理员的评论内容。

东方瑞通 季3	➡ 首页 / 项目日报 / 项目日报			J .
<b>a</b> 首页	当前训练营: Java实战训练营2021			
■ 项目组	我的日报			+新塘
▲ 待办列表	日期	主题	状态	操作
○ 成果物	2021-03-17 14:29:38	Java实战训练营2021OPEN-AI基于神经网络的游戏人工智能项目组20210317	未评论	查看 删除
1 创新命题管理		共1条 10条页 ~ 〈 1 〉 前往 1 j	页	
☑ 项目日报				

图 项目日报列表页

## 8 案例

提交案例入口:学员端-项目组-我的项目组-操作-提交/查看案例。

只有项目经理有【提交案例】权限。其他职位只有【查看案例】权限。

东方瑞通 (1997) 至 首页	/项目组	
3 首页 训战营	: Java实战训练营2021	
項目组		
▲ 待办列表	28 创新命题	公告栏
○ 成果物 <b>我的</b>		
1 创新命题管理	2 设置待办列表	
12 项目日报	2. 提交项目目报 2. 提交成果物	
▲ 个人设置 ~	د لیکھی اور	
	OPEN-AI基于神 回给小姐留言 SCRM-社交人脸识	
		NEWS-
		FILASON*

以下字段根据项目组所选的命题和添加的成果物自动调取,调取规则如下:

案例名称:调取该学员所在项目组选择的命题名称。

#### **东方瑞通<sup>®</sup> 图 第2 73** 终身学习技瑞通

**技术方向**:调取该学员所在项目组选择**命题的技术方向**。

**案例简介:**调取该学员所在项目组选择**命题的描述。** 

案例视频:调取该学员所在项目组提交的成果物-产品演示视频。

功能架构图:调取该学员所在项目组提交的成果物-功能设计图。

技术架构图:调取该学员所在项目组提交的成果物-技术架构图。

# 9 个人设置

## 9.1 个人信息

可编辑个人信息,包括:头像,姓名,出生日期,性别和个人介绍。

东方瑞通 副学习	三 首页 / 个人	设置 / 个人信息		🛃 .
<b>幽</b> 首页	个人设置			
■ 项目组	2011-0-322 001-0-0-			
▲ 待办列表	选择刚件	+		
◆ 成果物				
L <sup>2</sup> 创新命题管理		点击头像即可更换		
└ 项目日报	显示名称	B10		
A 个人设置 ^	出生日期	圖 选择出生日期		
个人信息				
修改手机号	性别	○ 男 ○ 女		
	个人介绍		Å	
		保存	取消	

图 学员端-个人信息

## 9.2 修改手机号

填写新手机号, 验证通过后, 即可修改手机号

#### **东方瑞通<sup>®</sup> 图 1973** 多 身 学 习 找 瑞 通

东	方瑞通	1998	首页 / 个人	设置 / 修改手机号			<b>*</b>
Ð	首页		账号设置				
Π	项目组		* 手机号码	请输入手机写码			
ф	待办列表		* 验证码	请输入验证码	624023924E645		
0	成果物			输定修改			
Ľ	创新命题管理						
Ľ	项目日报						
90	个人设置	^					
9	个人信息						
1	修改手机号						