## **功能需求：**

一、二维表相关

1.二维表的行表头的菜单栏(删除行，增加行)

2.二维表的列表头的菜单栏(增加批注、关联到其它表栏、打开关联的表栏。移动到列表头，需要弹出批注)

3.快捷键 ctrl + w 直接关闭当前的tab。如果有修改，弹出是否保存，如果是，则保存。

4.展示工具栏（自适应单元格大小展开、默认展开大小、保存）

5.增加的行，修改的单元格，删除的单元格加上对应的颜色

二、菜单栏相关

1.一个可供执行的脚本列表（脚本在linux里面存在，点击对应的栏目请求服务器执行对应的脚本，刷新游戏的脚本，关闭服务器，重启服务器）

三、最下方的按钮

1.保存按钮

四、信息栏相关

1.展示对应的服务器时间（5s一次心跳，由服务器推送）

2.展示游戏服务器的状态

五、全局表相关

1.先读取，把所有的key-value读到一个vector中，然后根据key所在的文本的位置去排序。

2.根据拍好的储存

3.对应全局表的每一个key备注信息

六、全局表的字段组合

1.前端通过多选，选出几个字段来凑成组合，然后请求存到全局表的中间文件中

七、全局搜索

1.根据对应的关键字去搜索所有的配置

1. 子表的字段顺序和备注还有关联
2. 复制，粘贴

## 待解决BUG：

1. 通过popen函数调用服务器里面的shell脚本启动游戏进程的时候，observer服务只要一关闭，通过popen启动的进程都会全部关闭。
2. 服务器传输数据量较大的时候，前端的tcpreadAll会读取到比服务器传输的字节要多的数据，造成数据混乱

## 优化：

1. 服务器保存数据之后，tabview会重新刷新展示的数据，但是现在是即刷新了数据，表格之前的状态并没有保存下来，每列的大小会重置，然后位置也会变化，造成不好的体验。
2. 如果lua表只是数组，简化key的显示
3. 二维表根据列来进行筛选（tableview可以隐藏选定的行和列，但是数据都还在）