

需求验证

171860663 马少聪

1. 当然首先要实现 IDE 基础的功能，例如语法高亮、语法检查、类结构图显示、文件管理系统、自动补全等等。

点评：描述不够完整。“基础的功能”这种说法过于模糊，应改为“编辑辅助功能”；各种子功能应说明相关具体需求，不应以“等等”概述。

2. IDE 除了支持 C++、Java 等常用语言外，还需支持 C#、Lua 等新兴游戏开发脚本语言，且提供这些语言的可视化调试方案。支持脚本语言的热更新（hot fix），即在游戏运行时，改动脚本文件内的代码后，变化可以直接反映在游戏中，而不需要重新编译整个工程，从而实现游戏开发的快速迭代。

点评：需求描述完整、明确。

3. 与 Cocos2d-x、Unity3D、UnrealEngine 4 等著名游戏引擎可以无缝对接，做好相关接口的适配。

点评：需求不明确，未阐述“无缝对接”的标准是什么，未规定“相关接口”有什么。“无缝对接”是指可通过该 IDE 打开并编辑其他游戏引擎创建的项目文件，不会出现错误。

4. 提供多种可选的 IDE 界面主题，内含游戏、二次元等元素，俘获 ACG (Animation Comic Game) 爱好者程序员的心，做到美观舒适，增大用户对产品的黏着力。

点评：需求描述不明确，“美观舒适”没有标准。

5. 代码云保存，提供多人协作、版本控制的功能，使其能够在大型的游戏项目上大展拳脚。

点评：需求不明确，未说明是否使用当前已存在的 Git 或其他版本控制工具，还是实现独立的 IDE 内置版本控制工具。

6. 对代码中存在的可能被外挂利用的漏洞进行检测，提醒程序员进行修改甚至提供一套解决方案。这个需求可能比较难做，可以在 IDE 后续的版本中慢慢实现。

点评：该需求可实现性不高，有待商榷。未说明“解决方案”的形式，是代码还是文档？

7. *Samrt* 不仅代表智慧，同时代表小巧灵便，就像 *Smart Phone* 一样，需要做到能让人随身携带，全然不觉累赘。因此我们的 *Smart IDE* 也需要在精简上多下功夫——精简内核，极致优化，将多余的功能做成插件，用户可以自行选择装载。做到写代码零延迟，启动速度快，稳定性高。对外提供接口，用户可以根据自己项目的情况编写非官方插件。

点评：描述不明确，应细化“精简程度的要求”，例如：软件存储大小，内存占用大小，基本功能与插件功能的进一步细分。