

# Smart IDE 工程需求访谈记录

## 访谈参与角色

陈少谦（饰需求工程师）

马少聪（饰投资者）

刘心悦（饰使用者）

冯旭晨（饰开发团队）

## 重要的访谈信息

### a. 需求工程师与投资者的访谈

Q: 投入开发 Smart IDE 的原因？预期的结果是什么？

A: 做一款适合进行游戏开发的 IDE，占据游戏开发这块还比较空白的市场。计划投入 1 个亿资金，1 年内完成 IDE 的功能开发，投入市场后希望在半年内回本。

### b. 需求工程师与使用者的访谈

Q: 你期望中的游戏开发 IDE 应该有哪些功能？

A: 支持游戏产业目前热门的一些脚本语言，并且能够提供很好的调试功能。能够跟现有的游戏引擎进行无缝连接。

Q: 你喜欢 VisualStudio 那样复杂的集成开发环境，还是 VScode 那样相对精简的 IDE？

A: 功能多当然是好事，但是功能太多会显得臃肿，而且运行速度慢。我在使用 VisualStudio 写代码时就能感觉到输入有延迟，所以我平时更喜欢用 VScode 一点。所以如果有一款游戏开发 IDE 的话，还是精简一点比较好。

Q: 你还希望这款 IDE 有哪些针对游戏制作的优化呢？

A: 美观，要是能结合二次元元素就更好了（笑）。游戏制作过程中安全性也值得程序员考虑，程序中的漏洞会被居心不良之人做成外挂，不管是对游戏和还是对游戏公司都会造成极大损失。因此 IDE 如果能提供一些基础的漏洞检测就好了。

### c. 需求工程师与开发团队的访谈

Q: 能做吗？

A: 有钱就能做。

## 整理后的需求

### a. 业务需求

打造一个专供游戏开发的优秀 IDE。目前腾讯、网易等游戏大厂内部已有一些不成熟的游戏 IDE，我们需要做到博采众长，成为市面上最通用的游戏开发 IDE。现有的资金可供组件一个 150 人左右的工程师团队，计划 1 年之内实现 IDE 的所有功能。

### b. 功能需求

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

### c. 非功能需求

考虑到要在投入市场半年内回本，肯定不能做成开源免费的项目。因此采用闭源，并提供免费版和收费版两种类型。收费版中会提供版本控制、漏洞检测等重要功能。

同时，需要建立一个 IDE 专有的社区，社区上会提供充足的 IDE 的文档、教程，让新人更快入门。IDE 的各种功能插件（包括用户自制的）都会放在社区里，社区里的论坛可供游戏开发人员互相讨论技术进展，分享各类开发相关的技术博客。计划后续将其打造成最大的游戏开发者交流平台。IDE 内也可以内置搜索引擎，遇到问题直接搜索，可以链接到社区里的相关文档或解答，提供一站式服务。