

# 需求审查

171860681 冯旭晨

## 需求列表及审查结果

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”。

2. IDE 除了支持 C++、Java 等常用语言外，还需支持 C#、Lua 等时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：很好。基本满足需求审查清单的八项要求。

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，未具体阐述“无缝对接”的标准，未规定“相关接口”的内容。根据讨论得出，“无缝对接”是指可通过该 IDE 打开并编辑各种游戏引擎的项目文件，不会出现 IDE 无法运行原正确代码的错误。“相关接口”因为对这些游戏引擎并没有特别熟悉，暂时没办法具体举例出有哪些接口。

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：很好。对 IDE 界面的描述的需求完整且明确。

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，因为外挂是人写出来的，对于大型工程来说，代码做到完全无漏洞很难实现，一旦代码存在漏洞，总会被人通过各种手段利用。同时，在修复漏洞时还可能产生新的漏洞。而且，在需求中说为程序员提供解决方案也没有具体说明需要提供哪种解决方案。

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，对于哪些功能属于内核，哪些功能做成插件没有具体叙述，应细化“精

简程度的要求”，例如：软件存储大小，内存占用大小等都至少需要一个标准，基本功能与插件功能的也需要进一步细分，精细到什么功能属于基本功能或是插件功能，明确需求。