

访谈报告

与会人员

陈少谦
刘心悦
马少聪
冯旭晨

角色

投资者：马少聪

主要考虑资金问题，包括要花多少钱、开发周期时间长度、哪种盈利模式、预期收益等。

需求工程师：陈少谦

主要要求投资者提出的需求明确，方便撰写需求报告。

开发测试人员：冯旭晨

主要考虑自身投入与自身收入的问题，例如需要开发多长时间、多少人一起开发、收入状况如何等。同时需要考虑开发软件的各种要求，如软件是开源还是闭源、用什么语言开发、用什么样的开发模型、团队如何分工、开发文档是否详细等问题。

使用者：刘心悦

主要提出自身的使用需求，如支持什么语言、在什么平台可以使用、语法是否高亮、是否能够自动补全、是否有图形化调试工具、是否可以添加插件、UI 风格是否美观、是否支持分布式开发、是否可以联合编译等一系列方便自身编写代码的要求。

访谈信息

需求工程师与投资者

需求工程师：“请问你需求投资什么项目？准备投资多少钱？”

投资者：“我要投资的项目是 Smart IDE，我准备投资 1 个亿。我要开发一个游戏产业的生态，我要提供一个新的针对于游戏开发的一个 IDE。”

需求工程师：“那开发周期是多久呢？”

投资者：“预计一年内可以完成开发，想要半年内就可以回本，所以我希望在 IDE 内加一些 VIP 的内容，就像 VS 有专业版需要花钱才可以使用，我也希望可以做成那种闭源收费类型的产品。”

需求工程师：“那 VIP 版需要加入哪些新的拓展功能呢？”

投资者：“比如说一些专用的插件就必须在 VIP 版中才可以被使用，还有更快的编译速度等。”

需求工程师与开发者

需求工程师：“按照我的需求报告，投资者和使用者的这些需求在一年内可以把产品做出来么？”

开发者：“不能做，我的团队人太少了，这么多功能没办法在一年内做完，我需要更多人一起协作帮忙开发。”

需求工程师：“如果一年内能做完的话，那你的团队还需要多少人呢？”

开发者：“大约需要一百五十人左右，可以在一年内将这个 IDE 完成。”

需求工程师：“使用者还有一些新的需求，其中有一项是希望可以在运行是改代码能及时显现在游戏中，这个功能可以做到么？”

开发者：“如果是 C++ 的话可能没办法做到，但是如果是脚本语言的话是可以做出来的。”

需求工程师：“针对于编写程序的话，开发者还希望可以自动检测代码的漏洞并给出提示信息，这个可以做到么？”

开发者：“这个功能的话有些困难，现在还没办法实现。”

需求工程师与使用者

需求工程师：“请问作为用户的你对于这个 IDE 有什么特殊的、与别的 IDE 不同的需求呢？”

使用者：“我希望这个 IDE 可以有优秀的脚本调试功能，能够实现游戏内热更新，就是运行时改代码可以及时显现在游戏中。同时，还要求界面还要美观，最好有二次元动画人物的用户界面，满足有些宅男程序员的需求，而且要跟现有游戏引擎可以对接，也可以自动检测代码的漏洞给出提示。还有这个 IDE 的启动速度要快，写代码不能卡，要做到零延迟写代码。关于 VIP 功能的话，包括云保存、多人协作这种功能，可以包括到 VIP 内容中去。如果可以的话，我希望 IDE 可以开放一些接口供我们自己开发插件来使用，内置搜索引擎，方便在遇到问题的时候可以直接在 IDE

中搜索而省去打开浏览器搜索的麻烦，大概就这些需求。”

整理后的需求

业务需求

- (1) VIP 制 IDE
- (2) 闭源收费
- (3) 一年完成 IDE 开发，半年内回本

功能需求

- (1) 有开发专用插件
- (2) 优秀的脚本调试功能
- (3) 游戏内热更新
 - 运行时修改脚本可以及时显现在游戏中
- (4) 与现有引擎无缝对接
- (5) 智能检测可能的漏洞
- (6) 云保存
 - VIP 功能
- (7) 可以自行开发插件
- (8) 简洁便捷的 IDE
 - 部分功能可以通过插件方式提供
 - 界面简洁，不要过于花哨
 - 尽量减少 IDE 占磁盘的空间

非功能需求

- (1) 二次元动画人物用户界面
- (2) 启动速度快
- (3) 零延迟写代码
- (4) 多人协作
 - VIP 功能
- (5) 内置搜索引擎
 - 方便出现错误时搜索
 - 减少电脑打开应用个数