

RE4

171860595 陈少谦

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：需求描述不够完整。“基础的功能”这种说法过于空泛，应改为“编辑辅助功能”，並條列式列出所有有關編輯輔助功能的需求。

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：需求不明確，未能明確定義支持腳本語言的範圍

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：需求不完整，未阐述“无缝对接”的需求，應再詳細說明為“可通过该 IDE 打开并编辑项目文件，不会出现編碼错误，文件間相互鏈接保持正確一致”。“相關接口”即有關 IDE 編譯、鏈接、運行文件所需要的所有接口。

4. 提供多种可选的 IDE 接口主题，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：需求不完整，應說明 IDE 內是否需包含一主題商店，提供使用者預覽主題，隨後選擇並安裝、IDE 實時切換的功能，抑或是被劃分為主題插件，使用者在插件商店中選取。

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: 沒有固定方法檢測漏洞是否存在, 且漏洞存在多樣化形式, 每種形式都有各自不同的解決方案, 需求無法實現。

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: 软件存储大小小於 1GB, 平均内存占用大小小於 100MB, 軟件對環境的依賴關係最小化等等。基本功能与插件功能需要进一步细分, 明確定義 IDE 的基礎功能與其他非必須、可放入插件供使用者自行選擇的功能。