## 1 文档基本规范

1．保证整体的布局工整，段落格式可以用格式刷来与前面的文档统一。

2．描述中尽量不要使用有异议的字词（大概、也许、可能等）。

3．如果描述的不是同一个问题应当分行或者分标题来凸显出来，不应将同一个问题反复论证，即用简单的语言描述清楚即可（如这样的描述重复了：小明是一个好孩子，因为他热爱帮助别人，特别是老人。小明的确是个好孩子，他也喜欢帮助小朋友）。

## 2 文档注释规范

意见是难免的，每个人对事物的看法不尽相同，但是着眼点的不同并不能说某一个人的看法是绝对正确的。在开发过程中，就存在很多的矛盾，这是无法避免的。特别是开发文档，基本上决定了影响到整个开发流程，有必要充分的争取大家的意见。

### 2.1强烈的更改意见

比如我看到某一部分的时候，忽然对其中的看法产生的强烈的质疑，觉得这种思想存在十分严重的错误或者漏洞。那么看到的人此刻可以将自己的想法和意见注释到该部分，并且将问题所在的内容用红色标注出来。

例如：游戏服务器中逻辑游戏服起着至关重要的作用，其中一些重要的逻辑判断必须要能够正确的处理，并且能够及时的将数据保存到数据库。为了避免因为游戏服务器突然宕机造成的严重损失，所以我们有必要将存盘时间缩短。

### 2.1微弱的更改意见

这里的微弱并不是只个人主观意识上的，而是对整个项目和流程来说。有的时候不同的人看到一样的机制时就产生了不同的想法，或者觉得设计不太好的地方，也有了自己的想法。可是自己的想法，也还存在一些问题，而是现有机制里没有的。简而言之，如果自己的想法不能充分的拿出来说服别人，并且这种想法在今后改动也不太大的时候，可以将此作为一个建议，使用黄色标注内容。

例如：一个好的客户端引擎对游戏的画面有着至关重要的作用，所以这里针对3D的部分将使用开源的OGRE引擎。