**外包重构服务器版本开发**

**--基础应用可行性分析报告**

**一、服务器架构方面：**

未见构建清晰架构流程

**二、基础软件工程化管理方面：**

程序源码工程组织结构不明晰，应用组建依赖关系流程未明确定义

**三、程序内部实现：**

1：网络底层接口部分：

未见提交可供使用的版本源程序

若决定采用Boost构建解决方案，基于Boost的底层封装接口源码暂未提供

2：数据访问层接口部分：

未见提交可供使用的版本源程序:

基于QT MySql 接口: 未提交实现

3：应用程序框架部分：

基于底层搭建游戏逻辑框架未给予实现

4：应用协议部分：

解决方案：采用 Google Protocol Buffer方式构建协议，不是非常适用本公司当前游戏项目：

重点原因：协议代码膨胀，不利于协议管理

引入重量级Boost库 基于泛型编程方式：项目程序员需要时间过度，了解并学习Boost库与基础泛型编程

若基于Boost的底层封装接口完善并基于底层构建服务器框架完成：可以考虑此方式

原由：

应用程序员只需要关系应用逻辑部分，只要框架搭建完整，重点实现游戏逻辑

涉及具体协议：

服务器内部协议

客户端服务器交互协议

5：协议数据收发接口：未提交实现

6：服务器组构建

根据底层构建服务器组，未见提交实现

7：游戏逻辑

系统逻辑实现：未见提交重构实现

基于以上部分分析总结：外包重构服务器版本开发基础可行性分析评估结果：暂不可行