# 需求文档格式

1. 日期，版本，作者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 作者 |
| 2022/6/17 | 初稿 | 曾小波 |
| 2022/6/31 | 修改 | 曾小波 |

1. 设计背景

基于什么情况下考虑的

1. 设计目的概述

设计这个是为了什么，给游戏带来什么，

(切记不要写功能的好处，因为你设计的是你给自己设计的游戏带来怎样的体验，而不是这个功能的好处)

1. 设计内容

排版

第一段小内容大多数是基于客户端看的,大多数跟UI和布局有关

第二段内容主要写逻辑，主要为服务端服务。

这样设计的好处 程序看文档会抓重点，而不是要某个逻辑要穿插

有疑问的点需要标红，跟程序谈论设计，策划可以自行设计个大概的配置表，来大概表明自己想要怎么配置