1 通过阅读《lua程序设计》掌握lua基础知识

2 通过公司lua测试题掌握lua开发要点

3 通过实际功能掌握在公司代码规范下开发游戏功能

实习阶段(最长2个月)

架构设计高级(主程身份完成至少一个项目)

能够解决公司遇到的技术问题和优化公司当前的技术框架，如：

1 用luajit替代lua

2 使用lua与mysql数据库交互

3 使用boost网络库

4 基于公司当前服务器框架开发linux版本

1掌握公司服务器架构中的非lua部分，包括网络通讯模块、数据库交互模块、AI设计框架

2理解mmorpg服务器设计架构

3学习至少一款非公司的开源服务器架构，如skenet

架构设计初级(主程身份完成至少一个项目)

主程级（完整项目经验，进度管理经验）

1理解策划提出的任何要求并给出最合理的设计思路

2准确预估开发时间

3针对任何需求给出容易出问题的要点和在开发过程中如何避免这些问题的发生

4能够正确评估功能代码的质量并发现代码中的问题

5对于线上出现的任何问题可以快速定位并解决

1通过开发实践培养出严谨的程序思维能力

2针对任何功能可以设计出良好的程序框架

3代码无bug且易于扩展维护

研发高级（项目主力研发经验，1年以上）

研发中级（较长实际项目经验，1年以上）

1可以在规定时间内开发出项目要求的功能

2无bug

3代码符合规范且优雅

研发初级(6个月以上)

1通过实际游戏功能理解使用lua开发游戏功能的流程、方式、注意事项

2掌握如何高效开发出无bug的游戏功能

理解公司服务器架能够维护和开发服务器工具代码，包括其中的网络通讯模块和数据模块

构

具体包括：逻辑部分、AI部分、网络通讯、数据模块

掌握boost网络库

能够维护和开发公司服务端工具代码，包括其中的网络通讯模块和数据模块

掌握使用lua与数据库交互

熟悉一个开源网络游戏服务器架构，如skynet

架构设计初级