目录

[项目背景： 2](#_Toc11404641)

[1．背景介绍 2](#_Toc11404642)

[2.当下现状 2](#_Toc11404643)

[3. 现实意义 2](#_Toc11404644)

[项目概述： 3](#_Toc11404645)

[1.产品原理介绍： 3](#_Toc11404646)

[2.产品创新特色 3](#_Toc11404647)

[4.产品构成模块 3](#_Toc11404648)

[市场分析： 4](#_Toc11404649)

[1.市场构成状况 4](#_Toc11404650)

[2.业务状况 4](#_Toc11404651)

[Swot分析： 5](#_Toc11404652)

[S（优势）： 5](#_Toc11404653)

[W(劣势) 5](#_Toc11404654)

[O（机会） 5](#_Toc11404655)

[T(威胁) 5](#_Toc11404656)

# 项目背景：

## 1．背景介绍

据网络数据统计显示2016年中国手机拥有量将近100%，且智能手机的普及率达到60%。且据2016年360手机发布《手机依赖度调查报告》显示有12.4%的人每天使用手机时间超过6小时。同时每天使用2-5小时，占比达到57.1%，且根据艾瑞mUserTracker数据显示2017年2月份APP排行榜微信的使用量第一，QQ的使用量第二，微信的月独立设备数为92638万台，月平均有效时长为19小时/每人，可见人们基于手机的社交需求还是很大的。

## 2.当下现状

但现在的使用率最高的社交软件，如微信和QQ，其侧重点都在熟人之间的交流，同时都是以文字、图片为主，辅以语音和少量视频，这样极大程度地导致了人们缺乏与陌生人之间面对面交流的经历，也难以寻找可以信任的志同道合的伙伴。

## 3. 现实意义

通过大数据统计兴趣爱好相似的朋友，给予他们一个短暂的视频接触，在锻炼面对面交流能力的同时，也能够通过这个机会找到志同道合的伙伴。而且如今社会的部分人与陌生人之间的交流能力很弱，甚至还有少数人恐惧陌生人特别是异性的交流。因此我们提供一个平台，来实现有共同兴趣的陌生人之间面对面的交流，拓宽人们的社交面。

# 项目概述：

## 1.产品原理介绍：

1. RTC概念和API的得知于了解来源于线上官方文档和线下文献
2. ssm框架,shiro，spring websocket的学习来源网上视频和官方文档。
3. 改良余弦定理用得知与网络官方文档

## 2.产品创新特色

1. 这是一种新型的聊天模式，不同于以前传统的打字聊天方式，这个的聊天模式主要是对陌生人以相同的兴趣爱好为前提进行配对，以便尽快的产生共同话题，消除与陌生人之间的距离感，锻炼人们与陌生人之间交流的信心，帮助克服部分人和陌生人交流的恐惧。
2. 在配对成功后我们将会提供一段时间的视频聊天时间，当然如果愿意如果中途有一方想停止聊天，该视频聊天会立刻停止。
3. 如果一方感觉被对方骚扰，可以举报，我们会监视被举报方的聊天行为，当多次举报后，我们就会锁定该用户，该用户再次登录时就会对其进行处罚，如果有违法的行为，我们会做出相应的处理。

## 4.产品构成模块

(1)注册

注册信息包括用户的用户名、密码等信息

(2)登陆

用户通过登陆进入app主页，可以使用所有功能。

(3)配对与信息

1. 在配对成功后我们将会提供一段时间的视频聊天时间。
2. 用户可在详情页面中编辑自己的信息提交。

(4)我的信息

* 1. 用户可查看个人信息；
  2. 用户可注销登录。

# 市场分析：

## 1.市场构成状况

现在的使用率最高的社交软件，如微信和QQ，其侧重点都在熟人之间的交流，同时都是以文字、图片为主，辅以语音和少量视频，这样极大程度地导致了人们缺乏与陌生人之间面对面交流的经历，也难以寻找可以信任的志同道合的伙伴，所以，我们提出了这个即时视频的软件，旨在通过大数据统计兴趣爱好相似的朋友，给予他们一个短暂的视频接触，在锻炼面对面交流能力的同时，也能够通过这个机会找到志同道合的伙伴。

## 2.业务状况

网络数据统计显示2016年中国手机拥有量将近100%，且智能手机的普及率达到60%。且据2016年360手机发布《手机依赖度调查报告》显示有12.4%的人每天使用手机时间超过6小时。同时每天使用2-5小时，占比达到57.1%，且根据艾瑞mUserTracker数据显示2017年2月份APP排行榜微信的使用量第一，QQ的使用量第二，微信的月独立设备数为92638万台，月平均有效时长为19小时/每人，可见人们基于手机的社交需求还是很大的。

# Swot分析：

## S（优势）：

1. 新型的聊天模式，不同于以前传统的打字聊天方式
2. 尽快的产生共同话题
3. 消除与陌生人之间的距离感
4. 锻炼人们与陌生人之间交流的信心

W(劣势)

1. app界面不够美观。
2. 视频流打磨程度不够, 可定制化程度较低.

## O（机会）

1. 对界面风格进行统一、美化。
2. 统计数据处理未全面。
3. 没有实现动静分离。

## T(威胁)

1. 行业缺乏标准,市场监管缺位,竞争混乱,有些企业之间存在恶性竞争.
2. WebRTC的身份认证交付于后端,在RTC内部未做身份认证.。