



# #1 手机平台概述





# 内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





# 内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





# 移动互联网趋势

2016-2018年中国移动互联网市场规模预测



2015年，中国移动互联网市场规模达到30794.6亿元人民币，增长129.2%。预计到2018年，中国移动互联网市场规模有望达到76547亿元人民币。





# 移动广告增速4倍于PC端依然处于快速增长期

PC

Mob

2014年

1276.5亿元

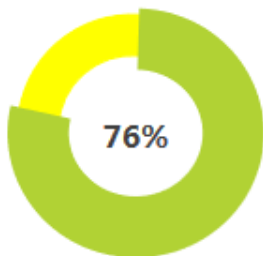
30%YoY

296.5亿元

122%YoY

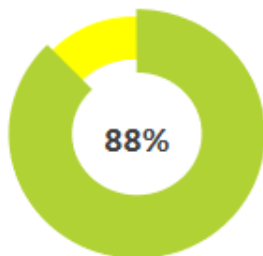
2015年Q2

Facebook



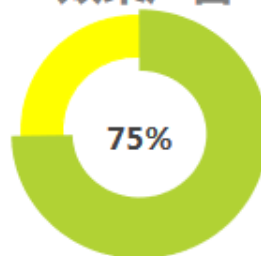
移动端收入  
占比76%

Twitter



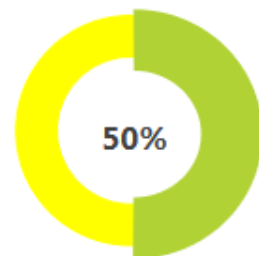
移动端收入  
占比88%

腾讯  
效果广告



75%收入  
来自于移动端

百度



移动端广告占  
50%



ANDROID



# 移动互联网趋势

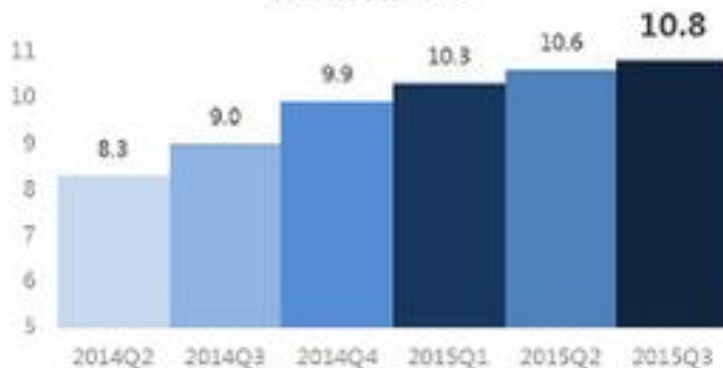
截止至2015年第三季度，国内活跃设备数量已经达到10.8亿，与2014年第三季度相比增长20%，活跃设备增幅进一步放缓，移动用户群体趋于稳定；与此同时，新老设备的更迭周期正在不断缩短。

活跃设备量10.8亿，增幅放缓

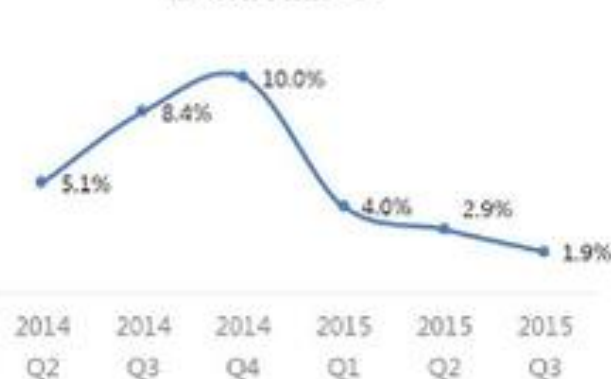
数据报告 友盟

- 截止至2015年第三季度，国内活跃设备数量已经达到10.8亿，与2014年第三季度相比增长20%，活跃设备增幅进一步放缓，移动用户群体趋于稳定；与此同时，新老设备的更迭周期正在不断缩短。

活跃设备增长趋势



活跃设备增幅趋势



数据来源：友盟数据平台，数据经设备评估修正

©版权所有 友盟

www.umeng.com



ANDROID



# 移动端用户使用时长占比超六成

iUserTracker&mUserTracker-2006年7月-2015年8月PC端网页、手机端App、Pad端App  
月度使用时长(亿小时)





# 内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





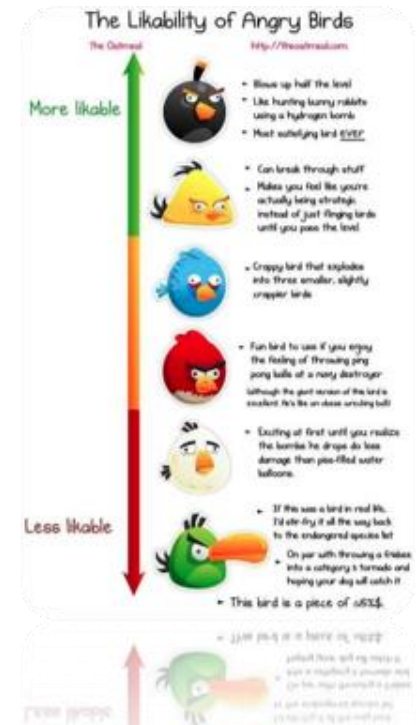


# 移动互联网传奇故事

- Angry Birds (愤怒的小鸟), 开发商是Rovio公司, 芬兰赫尔辛基理工大学的学生创业产生。
- 累计1亿多次下载量, 创收7000万美元, 这几只没脚没翅膀的“愤怒的小鸟”不但拯救了一家濒临破残的游戏公司, 也让这家昔日只为巨头“打零工”的芬兰小公司有机会成为“超级玛丽之父”任天堂那样的游戏帝国。



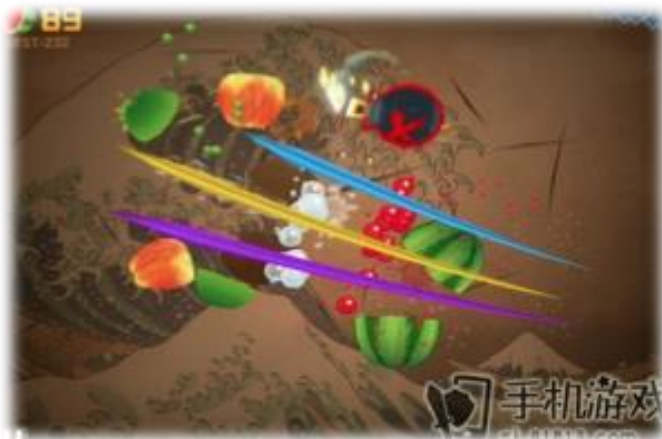
ANDROID





# 移动互联传奇故事

《Fruit Ninja》自2010年4月发布以来，在移动终端上已经获得了超过6500万次的下载。其在相当长的一段时间内游走于App Store付费应用前5名之中，并且会不时地随着游戏的版本更新而问鼎。





# 移动互联传奇故事

- 2012年3月22日，著名社交游戏公司Zynga以**2亿美元**的价格收购了**你画我猜**游戏Draw Something开发商OMGPOP。
- OMGPOP成立于2006年，而异常火爆的Draw Something于2012年2月6日正式登录Android和iOS平台，也只有**1个多月时间**。
- 5周时间，下载量2000万次，1200万活跃用户，1小时最多在线人数450万，每天收入达6位数（25万美元）





# 移动互联传奇故事

- 诞生551天的Instagram值10亿美元，被Facebook收购。因为
  - 12 million users in 12 months
- Instagram 团队只有13名员工。
- CEO非科班出身！
- 业余作品





## 例:Instagram的飞速上传



大多数应用到这里才开始上载

我们到这里就开始上载图片





# 内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





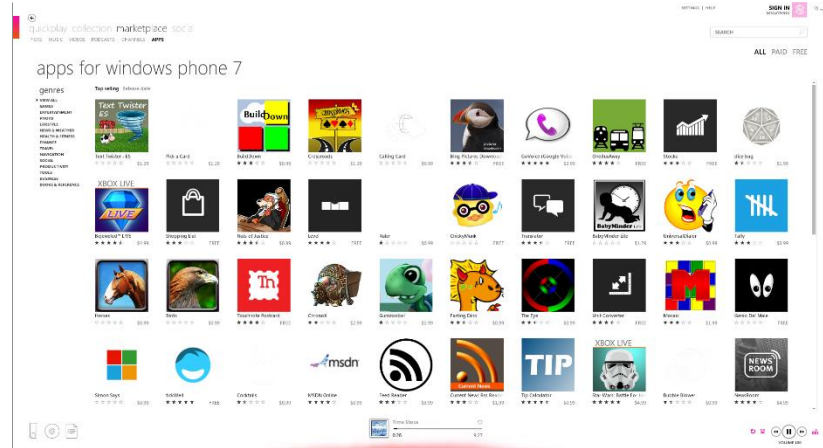
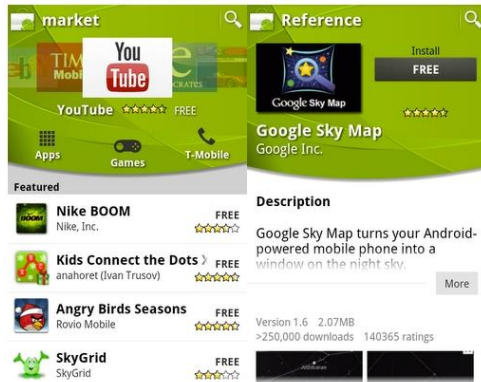


# 新“三国”演义





# 移动平台应用程序商店



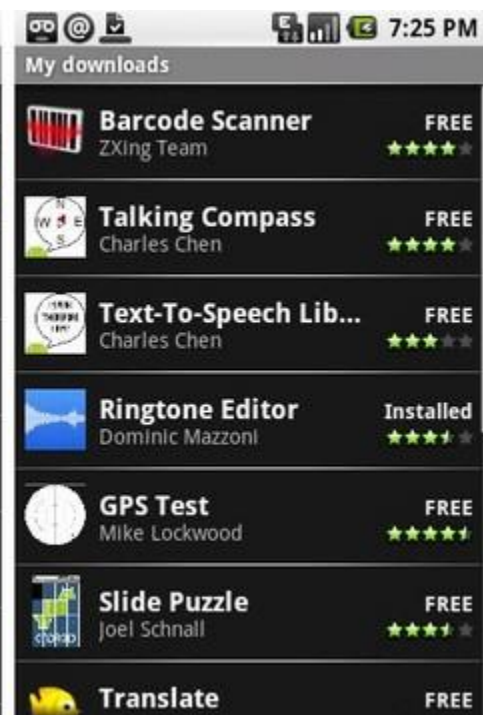
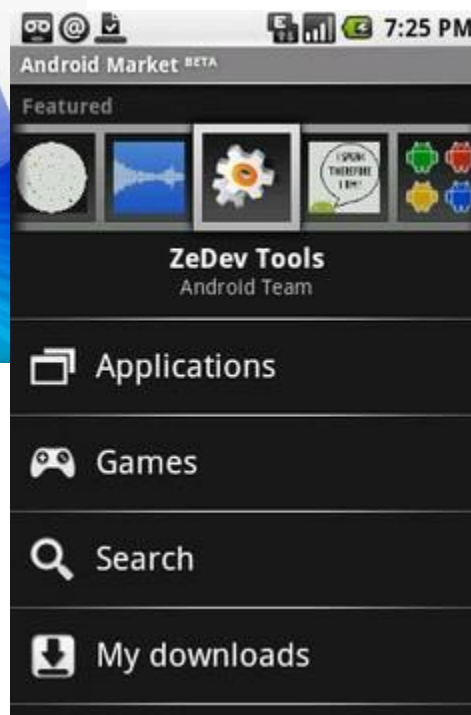




# 移动平台应用程序商店



苹果App Store



谷歌Android Market

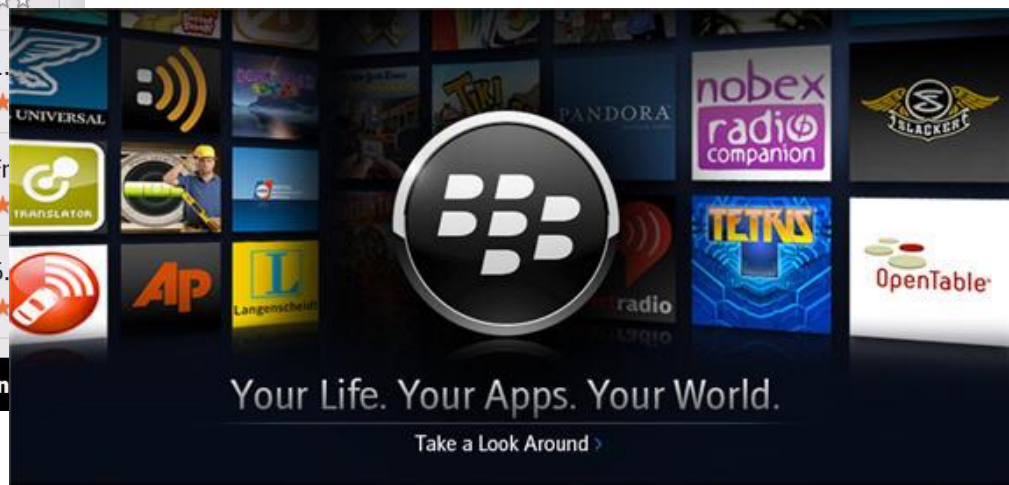




# 移动平台应用程序商店



微软Windows Marketplace



黑莓BlackBerry App World





# 智能手机平台对比





# 主流移动平台OS对比

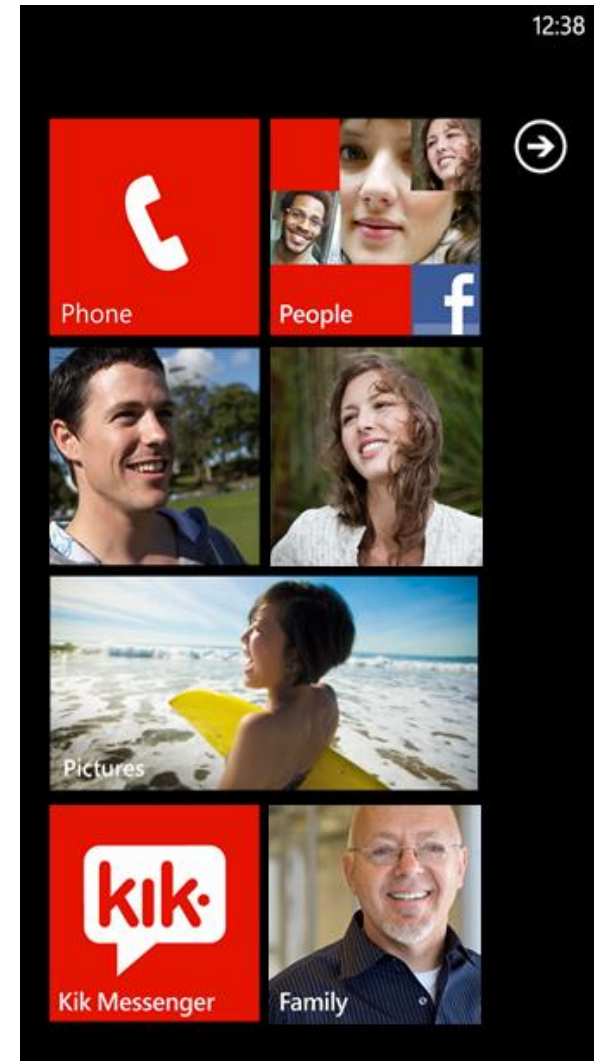
- 微软Windows Phone
- 苹果iOS
- 谷歌Android
- 未来的WebOS





# 微软Windows phone

- 闭源
- IDE
  - Visual Studio
  - Blend 4
  - WP7.5 Emulator
- 开发语言: C#、VB、F#
- 开发机OS: Windows 7/Vista
- 框架
  - .NET 4
  - Silverlight 4
  - XAML





# 微软Windows phone

- 优势
  - 全新Metro风格,用户体验高
  - 与桌面新OS Win8统一
  - 官方力推,开发者支持度高
  - 游戏与一般应用架构分离
  - 开发门槛低
- 劣势
  - 需要开发者账号（学生免费）
  - 目前应用少！







# Windows Phone 8.0

Windows Phone 8于微软公司2012年6月21日发布，采用和Windows 8相同的针对移动平台精简优化NT内核并内置诺基亚地图。编程语言： C/C++， C#

1. 硬件提升
2. 浏览器改进
3. 游戏移植更方便
4. 支持NFC技术
5. 实现移动支付等功能
6. 内置诺基亚地图
7. 商务与企业功能
8. 新的待机界面





# Windows Phone 8 主要特点

最低配置需求	
处理器	支持双核或多核高通SnapdragonS4Plus 支持高通：MSM8960双核处理器等
GPU	必须为Adreno225，必须支持DirectX10
内存RAM	最低要求1GB的RAM
分辨率	WP8支持三种分辨率：800x480（15:9）、 1280x720（16:9）、1280x768（15:9）

由于内核变更，所有Windows Phone 7.5系统手机无法升级到Windows Phone 8

1. WP7手机的硬件过时并且落后，现役的所有WP7手机硬件均没有达到WP8的最低硬件要求。
2. indows Phone 8的内核为Windows NT，新内核只拥有支持高通S4的驱动。其内没有支持WP7.5下的高通S1、S2的驱动程序。
3. 微软表示，如果提供给WP7.x升级到WP8，则WP7的升级成本会太高，而利润却很小。







# 苹果iOS

- 源于OSX (UNIX系统, 10年历史)
  - 内核操作系统层 (the Core OS layer)
  - 内核服务层 (the Core Services layer)
  - 媒体层 (the Media layer)
  - 可轻触层 (the Cocoa Touch layer)
- 源码模式: 封闭源码+开放源码组件
- 基于Objective-C, OO
- 开发工具: Xcode, Interface Builder, SDK
- 开发机OS: Mac OSX
- 框架: Cocoa, MVC



ANDROID





# 苹果iOS

- 优势

- 开发框架成熟，与MAC桌面OS通用
- 无虚拟机，性能好
- 设备集成度高
- 应用丰富，精品多
- 竞争激烈管理有序，开发者也容易挣钱

- 劣势

- Must have a MAC! An iPhone, an iPad! 贵!
- 开发者账号99美元/年!
- Objective C 另类，学习门槛高!
- 官方开发者支持度低!





# iPhone OS

□ **iPhone OS 或 OS X iPhone**是由苹果公司为**iPhone**开发的操作系统

- iPhone、iPod touch以及iPad
- 以Darwin为基础的

□ 系统架构分为四个层次

- 内核操作系统层（the Core OS layer）
- 内核服务层（the Core Services layer）
- 媒体层（the Media layer）
- 可轻触层（the Cocoa Touch layer）

□ 系统操作占用大概**240MB**的内存空间

□ 源码模式：封闭源码+开放源码 组件

□ 最新测试版本 **5.x beta**

- 9A5220P 2011年6月7日





# 谷歌Android

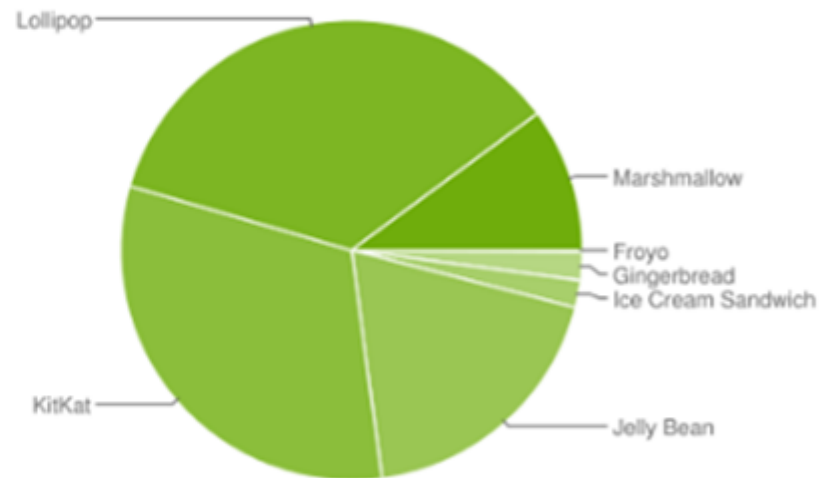
- 基于JAVA的系统，运行在 Linux 2.6内核上(非Linux)
- 开源、无缝移动互联网支持
- 众多厂商支持：HTC、MOTO、DELL、Samsung..
- Android在中国
  - 运营商支持：
    - 中国移动OPhone、中国联通UniPlus
  - 国产手机厂商新选择
  - 山寨的力量：价格优势1k – 1.5k
- 开发工具：开源Eclipse IDE，SDK
- 开发机OS
  - Windows/Mac OSX (Intel)/Linux (i386)
- 框架：Java SE





# 谷歌Android

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.0%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	1.9%
4.1.x	Jelly Bean	16	6.8%
4.2.x		17	9.4%
4.3		18	2.7%
4.4	KitKat	19	31.6%
5.0	Lollipop	21	15.4%
5.1		22	20.0%
6.0	Marshmallow	23	10.1%





# 谷歌Android

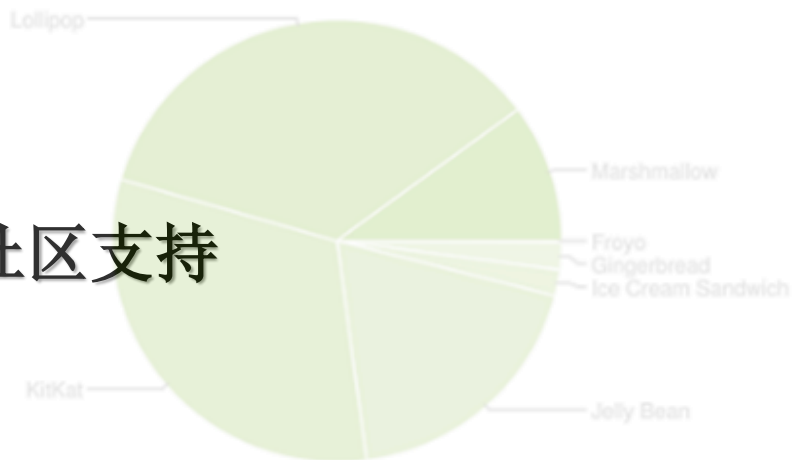
Version	Codename	API	Distribution
2.2		8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	9	0.1%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	14	0.1%
4.1.x	Jelly Bean	16	6.8%
4.2.x	Jelly Bean	17	0.1%
4.3	Jelly Bean	18	2.7%
4.4	KitKat	19	31.6%
5.0	Lollipop	21	15.4%
5.1	Lollipop	22	20.9%
6.0	Marshmallow	23	0.1%

## • 优势

- 源代码完全开放
- 丰富的硬件
- Google应用
- 开发门槛低，强大社区支持

## • 劣势

- Java阵营、厂商版本分裂！
- 开发者不容易赚钱



@蓝点网 LanDian.News





# Android 版本分裂严重，过于“碎片化”

Android一些SDK比较分裂，为此Google官方提供了Android Support Library package 系列的包来保证高版本sdk开发的向下兼容性, 所以可能经常看到v4, v7, v13这些数字。

- **support-v4**

用在API level 4(即Android 1.6)或者更高版本之上。它包含了相对更多的内容，而且用的更为广泛。

- **support-v7**

用在API level 7(即Android 2.1)或者更高版本之上，但是v7是要依赖v4这个包的，v7支持了 **Action Bar** 以及一些Theme的兼容。

- **support-v13**

这个包的设计是为了API level 13(即Android 3.2)及更高版本的，一般都不常用，平板开发中能用。

- **v17 Preference Support Library for TV**

主要是为了TV设备而设计。

.....



android

对版本分裂的对策？



# 由Android发展看智能终端的未来

□ Android为网络而生，通过TCP/IP网络，一头连着终端设备，一头连着云。终端主要是进行数据的输入和输出，而逻辑处理则主要由云来完成。如果说云是大脑的话，那么终端就是神经元。







# 由Android发展看智能终端的未来

## □ 数字家庭

1. 电视经历了这些阶段：无线电视、有线电视、数字电视，对应的云分别是公共云、私有云、TCP/IP云，无线和有线的区别是云的传输通道不一样，模拟和数字的区别是云的传输格式不一样，并且从单向传输变成双向传输。
2. 在数字电视中，机顶盒是一个非常关键的因素，它起着这两个重要的作用：解析数字信号、连接TCP/IP云。现在我们看到已经出现了不少采用ANDROID操作系统的机顶盒。
3. 未来电视的趋势当然是智能化。GOOGLE通过内置CHROME的GOOGLE TV进行布局，而CHROME就起着机顶盒的作用，但是它用GOOGLE帐号取代了智能卡，将用户从运营商私人云中转移到GOOGLE云中。





# 由Android发展看智能终端的未来

## □ 数字家庭

智能化的重点是遥控器，类似KINECT的体验将是遥控器未来的方向。

设想一下以下场景：从GOOGLE网上商场订购了一台ANDROID遥控器。把它靠近GOOGLE TV，遥控器自动下载这款电视的触摸屏主题。这样你把它切换到电视模式将可以用来遥控这台电视机。还可以坐在沙发上用声音遥控，当发出遥控语音后，遥控器先后做了这些事：

1. 录制控制语音。
2. 将语音信号发送到GOOGLE的云。
3. 等待GOOGLE云的处理。
4. 接收GOOGLE编译过的的遥控指令。
5. 将遥控指令发送给电视机（通过WIFI/RFID/NFC）。



□ 从这里可以看出，遥控器作为智能终端，并非终端本身的强大，而是它所连接的云的强大。



# Web OS

- 互联网操作系统，最新型的嵌入式操作系统
  - 基于网络（Web）的操作系统
  - Web operating system 或者Web-based Operating System
- 内涵
  - 运行在浏览器中的虚拟OS，是基于Web的服务的开放式集合
  - 提供了WebOS API，能够根据WebOS API进行编程
  - 能够在WebOS中打开应用程序
- 外延
  - 用户通过浏览器运行基于Web的在线应用
  - 能实现PC操作系统上的各种操作
  - 程序语言以PHP, XML, JS等Web语言为主，尽可能消灭高级语言





# Web OS

- 优势
  - 基于Web的标准化程度高，不同程序和服务方便对接，免下载，免受病毒木马的骚扰
  - 免安装，免去维护，对硬件的要求低
  - 软件的扩展性好，无缝升级
  - 解决盗版/收费难问题
  - 终端随意选择：不同浏览器、不同的OS运行程序
- 劣势
  - 执行效率低
  - 网络依赖,带宽瓶颈
  - 开发难度大:js调试困难
  - 隐私问题:操作在网上，数据在服务器上





# 移动应用特点





# 移动 vs 非移动

- Mashup能力
  - 整合不同服务创造新应用
  - 例如：相机+GPS = 位置自动显示在照片上
- 触摸屏:手指 vs. 鼠标！
  - 鼠标右键怎么实现？长按！
  - 优势：自然; 多个手指！手势！





# 移动应用五要点

手机服务  
Phone Services

导航与结构  
Navigation and  
Structure

输入Input

输出Output

存储Storage



- Questions?



ANDROID