

# WEB 应用开发者

App Developer

开放平台 由你做主

总第2期



2011 百度WEB APP  
应用创新大赛

## 封面报道

## 好的App是如何炼成的

### • 人物专访

开发Flash游戏最重要的是效率和定位  
—— 专访Flash游戏独立开发者李鹏

### • 研发技巧

开放平台下的取胜之道 —— 王晓明


### • 专家门诊

解决开发中的疑难杂症

### • 热榜排行

美家达人、金山在线杀毒等



Sponsored By  百度

Powered By 

## 卷首语/Preface



崔康，毕业于天津大学，目前就职于IBM中国研发中心，高级软件工程师，长期从事企业级Web应用的相关工作，关注前端发展、敏捷实践、开源项目等，喜欢技术写作和推广，出版多本译著，同时担任InfoQ中文站高级策划编辑，希望为国内技术社区的发展尽一份力。

## 众里寻他——百度开放平台

在当今互联网的“多国演义”中，应用开放平台的重要地位已经为国内技术社区所认可。一时间，第三方开发者们被五花八门的开放平台迷住了眼睛，雾里看花。作为一名业界观察者，我认为可以从“点、线、面”三个角度来分析百度应用开放平台。

点——点就是百度自己。

俗语“大树底下好乘凉”，找到一个值得信赖的“根基”非常重要。毕竟，大多数第三方开发者势单力薄，经不起几次折腾，把有限的精力用在可靠的开放平台上才可能做出优质的应用。从这个角度看，百度是一个坚固的点，作为国内最大的搜索引擎，无论是平台稳定性、企业生命力还是客户访问量都可以让应用开发者放心。

线——线则是指百度和第三方开发者之间的关系。

共赢是互联网发展的主题，从开放平台的合作模式到成长基金计划、再到这次WebApp创新大赛，开发者可以充分感受到百度的诚意，这不是一种强硬的主从关系，而是合作、共存，百度需要第三方应用服务客户、拓展市场，而开发者则享受到了物质和品牌的回报。

面——面是指广大的消费者。

无论是百度还是第三方开发者，服务的最终目标都是普通用户。百度的用户面无疑是最广的，这意味着部署在开放平台的应用出镜率也极高，流量至上的年代，一切都水到渠成了。从另一个角度讲，消费者是最终评判者，百度只是提供了一个展示平台，开发者唯有创新、创新、再创新，才能越走越远。

百度WebApp创新大赛的帷幕即将落下，开放平台的旅程才刚刚起航，你准备好了吗？

—— 崔康



总第二期

## 目录 Contents

人物专访/Interview	04
开发Flash游戏最重要的是效率和定位 —— 专访Flash游戏独立开发者李鹏	
围观平台/Hot News	08
来自业界各方对开放平台的看法	
研发技巧/Dev Tips	10
开放平台下的取胜之道 王晓明	
封面报道/Cover Story	16
好的App是如何炼成的	
专家门诊/Q&A	20
热榜排行/Top List	24
游戏类 工具类 生活类	
编辑推荐/Editor's Choice	27
应用点评/Comments	28
彭胜君 付超群 顾晓斌	
用户心声/Requests	31

## 人物专访/ Interview

---



我并没有抓住最佳的时机把它投放在百度应用平台上，但它每天仍然被使用几千次，而且作为一个免费的Web App，它还可以通过被使用的次数给我带来收入。

### 开发Flash游戏最重要的是效率和定位

——专访Flash游戏独立开发者李鹏

#### 1. 当时开发该游戏的初衷是什么，是在一个什么背景下产生的？

开发Stanley博士的家2的初衷有两个，一个是为了答谢6年来支持我的玩家们，Stanley博士的家1从2005年问世以来，几乎每一天我都能收到来自世界各地玩家的邮件，有的想要攻略，有的想表达对它的喜爱，也有相当一部分是询问游戏是否有续集。所以我做第二部，打算给我的玩家们一个完整的故事情节。第二个初衷是宣传Flash的跨平台特性，当时技术环境刚刚成型，但广为人知的实际案例并不多，更有人对Flash是否能开发手机游戏一无所知，所以作为Flash技术的推广者，我需要用实际的案例来推广和证明新技术的可用性。而且通过我一个人的独立工作模式更能突出Flash平台快速开发的优势。

## 2. 使用了哪些技术和工具？

我使用的基本上都是Adobe的产品和工具，我用Wacom的Bamboo绘画板，直接在Flash Professional CS5.5里面制作动画和场景，然后在Flash Builder4.5里写程序代码，声音是在Adobe Audition里编辑的。最后通过Adobe AIR 2.7的打包工具发布到Android和iOS平台。



## 3. 你认为开发Flash游戏最重要的是什么，有哪些值得注意的地方？

开发Flash游戏最重要的是效率和定位，由于受着硬件的限制，在移动设备上运行的应用不可能有如同在桌面电脑上一般的表现，所以对图形动画的表现形式要做到恰到好处而非拘到极致。对代码的要求更是苛刻，每一行代码都要考虑到对内存和CPU的占用情况。此外，需要游戏设计者对基于触摸交互的用户体验有比较好的理解，这都是开发跨平台游戏时需要注意的地方。



AIR  
FLASH



#### 4. 对开发者来说，应该具有哪些知识储备？

游戏制作一般是由团队来完成的，这里狭义的开发指游戏前端程序开发的部分，对这部分人来说，技术的选择完全取决于游戏的需求以及平台的选择。目前网页小游戏的主流开发语言仍然是Flash，手机上的主流开发语言则各自不同，比如Android用Java，苹果用ObjC。但对于Flash开发者而言，掌握ActionScript这一门技术就足以在网页，Android和苹果各个平台上开发应用了。而且基于Flash和AIR开发的应用其运行效率丝毫不比主流开发语言差，但开发成本却比使用主流开发语言要低太多了。

#### 5. 在运营的过程中遇到了哪些问题，又积累了哪些经验？

我是独立开发者，在运营方面精力和经验都十分有限。但最后也总结了几条，可以让同样处境中的开发者少走些弯路。首先是游戏平台的选择，Stanley博士的家2的网页版是在我的个人博客上首发的，空间流量和带宽的限制导致游戏被迅速转载到各个小平台上，无法利用集中的流量来创收是我对这款游戏的一大遗憾。其次是苹果商店中限时免费策略的成功，移动应用商店中，透明度决定了应用的生死。我利用先短期收费后免费的策略，让这款游戏被很多限时免费应用探测器在第一时间监测到并显示在用户眼前，正是这样才创造了iPad中国免费游戏排行榜第一的成绩。



6. 将应用放到在Web App平台上，给你带来了哪些改变？

我并没有抓住最佳的时机把它投放在百度应用平台上，但它每天仍然被使用几千次，而且作为一个免费的Web App，它还可以通过被使用的次数给我带来收入。

7. 接下来有什么打算？

接下来的一年左右，我会制作一部新的游戏，更好的剧情，更好的界面和设计，更好的代码优化，以及更好的运营计划。

8. 现在很多个人和公司都在开发Web App，请给他们一些建议

Web App的成功与否不在于技术有多牛，画面有多美，而是用户体验是否做到了位。现在有些开发者和公司花了很多时间去攻破核心技术，也非常注重细节元素的美感，但在游戏故事设计或者操作界面安排上则草草了事。要找不同喜好的人多调查多试验，最终要做到对每一个小小元素的安排都有足够的理由。另外切忌盲从和模仿，要有自己的产品特色和风格，让人一看就知道是谁做的东西。



## 围观平台/ Hot News



### 360度品牌展示平台

事实上，用户往往在搜索名称时就已经暴露了其潜在需求，因此通过搜索，企业能迅速而精准地锁定用户群。百度应用开放平台将用户搜索到的应用下方都直接提供显著的开发或运营商的LOGO，同时在应用的下方会有应用开发者、作者或运营商的简介，以及提供在线的联系方式通道。可以说每一次应用的搜索展现，都是对开发者、作者和运营商等非常直观的“全明星式”品牌宣传，以及潜在的导流纵深传播机会。以酷米网为例，王晟认为，“搜索转化来的用户和影响力，维持了酷米网在行业的高端品牌价值，让更多的优秀儿童动画能够实现搜索框里准确、便捷的‘即搜即看’体验，同时引入正规正版资源，也使家长放心地让孩子尝试根据兴趣自己上网搜索，塑造了健康环境，推动了产业链的良性发展。”

——摘自国际金融报 熊海燕《酷米网：百度应用开放平台360度展示品牌》

文章来源：<http://finance.ifeng.com/roll/20110422/3916910.shtml>

作为中文互联网最顶层的流量分配中心，百度通过开放平台将每天数十亿次的流量开放给所有拥有优质资源的第三方开发者，并为他们提供在线支付、用户捐赠、贴片广告等多种商业模式，帮助开发者们将自己的智慧迅速变现。

而这所有的这一切，都让无数企业、个人开发者开始思考：我能利用百度这个平台做些什么？无论是“游戏+百度”、“垂直网站+百度”，抑或“网络原创+百度”，百度应用开放平台，改变的不仅是亿万网民的搜索体验，更是中国网站、开发者的生存和发展方式。

——摘自经济日报 施晓娟《百度开放平台上的掘金者》

文章来源：[http://www.ce.cn/cysc/tech/07hlw/guonei/201009/16/t20100916\\_20504222.shtml](http://www.ce.cn/cysc/tech/07hlw/guonei/201009/16/t20100916_20504222.shtml)

基于百度贴吧搭建的百度社区化小游戏平台已正式对外开放，期间，首批入驻运营的游戏包括了联众、游戏中国、7K7K等游戏厂商旗下数十款游戏。

按照百度方面的说法，百度小游戏平台将以开放的思路，广泛吸纳第三方游戏开发者，并将这些开发者所提供的应用程序进行推广，同时，对每一款已上线的游戏，百度都会同步推出成绩排名系统，并展现到用户的i贴吧中。

公开资料显示，2010年美国线上休闲类游戏的收入规模已达37亿美元，而在国内，伴随着腾讯、盛大、百度、网易等巨头的相继加入，该领域的竞争也日趋激烈。

摘自——南方日报 蔡伟《百度开放平台发力小游戏市场》

文章来源：<http://news.cntv.cn/20110127/113248.shtml>

■ 百度连接开放平台已于近日在百度开发者平台上发布。至此，百度旗下各开放平台贯通。开发者可通过百度连接开放平台更便捷将自身应用服务与百度旗下各个产品实现账号互通和数据互联。

据了解，百度连接开放平台上线是百度开发者平台更新的一部分。百度开发者平台是面向第三方开发者的统一平台入口，囊括了百度所有频道的开放平台和开放API。开发者可以通过它，快速登陆百度开放平台体系下各大开放平台、开放API及开源库。

作为百度开放平台家族的新成员，百度连接开放平台基于OAuth2.0授权协议打造，向所有第三方开放了百度的账号体系、好友关系链以及相关产品线的核心数据接口。通过该平台，不仅使所有第三方网站只需通过百度账号就可以登录其网站，而且百度应用开放平台的开发者还可以在其IFrame应用中获取百度登录用户的基本资料和好友关系等数据。

摘自——腾讯科技 乐天《百度发布连接开放平台 搜狐奇艺联手天极加入》

文章来源：<http://tech.qq.com/a/20110725/000231.htm>

■ “现在已经不是‘酒香不怕巷子深’的时代了。”贝瓦网CEO杨威指出，“对于我们应用开发商来说，最需要做的就是专注自己，用心做好内容和应用，而不是试图浮躁地去扩建平台。只要你的应用好，有独特竞争优势，就一定有市场。”

杨威的底气来自于百度应用开放平台。通过接入百度应用开放平台，上线不足一月，贝瓦网用户体验人次和流量上升几十倍，最早与百度合作的APP应用“贝瓦儿歌”每天都能精准导流数万、十几万。由于“贝瓦儿歌”的大获成功，目前，贝瓦网正将其麾下的资源陆续注入百度应用开放平台。随着“贝瓦电台”、“互动画报”等更多内容的接入，百度将为贝瓦网的品牌传播与成长，注入强大力量。

业内人士分析认为，百度应用开放平台升级了整个市场游戏规则，现有的市场格局将出现大变革。那些完全依靠SEO，没有太多独特内容，仅靠复制堆砌、山寨克隆的网站，将会受到冲击。“如果不按新的游戏规则来玩，就会最终被市场摒弃。这其实对于关注于做内容的网站来说是件好事，对于用户来说也是好事。2011年百度联盟峰会上，李彦宏提出要‘闹中取静’，百度是在用自己的方式帮这些专注做内容的网站赢得成长空间。”

摘自——比特网 《贝瓦网：搭百度应用开放平台为儿童筑梦》

文章来源：<http://soft.chinabyte.com/88/12065088.shtml>

# 开放平台下的 取胜之道

王晓明



## ● 哪个平台还没有开放？

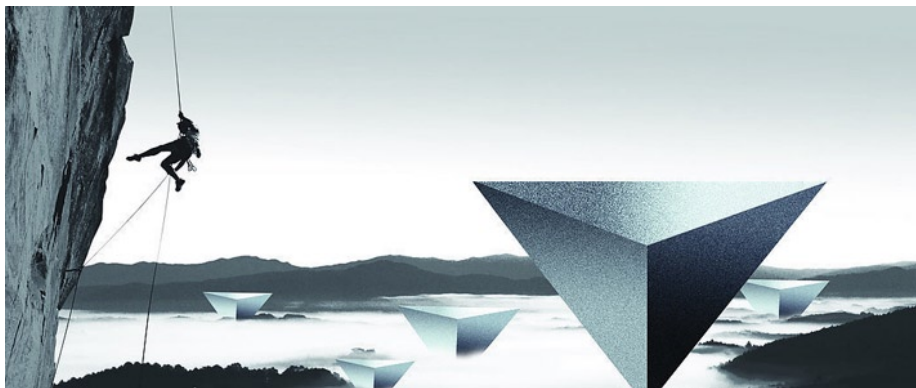
2011年6月,中国市值最高的互联网公司之一腾讯高调宣布开放旗下八大平台,与合作伙伴共享数百亿市场份额。今天你开放了没有?这可能是近来IT行业,尤其是互联网行业讨论最多的一个话题了。2003年开始的Web2.0美丽梦想已经变成现实。几年前考虑是开放还是封闭,是做产品还是平台,现在选择似乎都变得简单了些。无论是主动还是被动开放都变成“最佳”选择。开发依附于开放平台的应用也变成了“创业的捷径”。更加开放的平台会具有更强的生命力,也会逐步取代不开放的平台。这场轰轰烈烈的“开放”浪潮从何而起呢?

Apple,Google,Facebook, Twitter,LinkedIn,iOS,Android .....

曾几何时Apple相比于Google的最大不同或许就是开放程度了。同以擅长创新,关注用户体验,关注产品而获得巨大成功的两家公司前者却相对“封闭”。Apple为了保证产品的“完美”习惯使用自制的部件,应用。随着市场竞争的日益加剧,这种“封闭”的模式极大的限制了Apple的发展。Steve Jobs在关键时刻开始与Intel合作,与各大音像发行商合作,继而开放了自己的iOS应用开发平台。开发者可以通过Apple提供的API在iOS平台下与iPhone, iPod, iPad巨大的用户群对接,为其提供服务和产品。Google的Android,FaceBook,Twitter,LinkedIn也或早或晚的将自己的Application变成一个Platform,在自身开发应用的同时也给予开发者资源,用户和交流平台来帮助其更好使用开放平台开发优质应用。这种开放的趋势已经成为IT的主流。估值已经接近100Billion(一千亿美元)Facebook和Android市场份额的飞速增长更好的验证了这种开放策略的成功,即使当前他们的盈利状况并不理想。

百度,新浪,腾讯,淘宝,人人,更多

你方唱罢我登场,2011年的上半年新浪微博,百度,腾讯,阿里集团旗下的几个产品线几个国内互联网的大佬都不约而同的宣布开放自己的平台,加上人人,360等上市公司,中国的互联网行业已经一只脚迈进了“开放”的Web 2.0时代。对其进行说明。



## ● 开放带来了什么？

### 机遇和挑战

这些开放平台给应用开发者带来了巨大的商机。首先这是一个更大的市场,是一个在已经有几亿用户的平台上发布自己app的捷径,不需要去担心花大量的精力筛选和寻找用户,不需要花时间去做一些基础性的工作,因为这些平台都可以提供给你,你需要专注的是自己的产品,目标用户群,了解他们的需求,为他们提供更好的服务。

与机遇同时出现的是挑战和竞争。当你今天在开发一款应用的时候,于此同时可能有100个像你这样的开发者在开发类似的应用,其中不乏一些拥有大量资源和人才的团队。这种看不见的竞争对手不但提高了用户对产品体验要求的门槛,也增加了商业风险。可能当你的应用即将上线的时候,你对手的产品却早于你上线,并且很多方面都优于你,这时候怎么办? 当你的应用有一个非常Cool的特性但是瞬间就被别人模仿,而你失去了优势怎么办? 当你的应用总是不被用户所接受,但是你却坚定的认为方向没有错怎么办?

在这种生存环境下,服务和产品的用户体验,可用性,根据用户的反馈及时优化产品和服务的能力就是制胜之道。于此同时不断减少应用开发中的浪费,将时间都用在获取,分析用户的实际需求,开发,和保证质量上才能击败竞争对手。

应用开发者面临的挑战却不仅仅是这些。由于中国的平台开放才刚刚开始,大多还不够成熟甚至是还在探索。这些平台也会不断的变化和升级,HTML5,CSS3等越来越多的新技术正不断的涌现。如何才能快速的适应这些变化就为应用开发提出了更高的要求。不是你有一个Killer idea,能开发出这个应用就一定会成功。更好的管理这个应用项目,更优的软件工程实践才能提高成功率。

如果你放眼不久的未来,从Web2.0到Web3.0也会快的让你惊讶。LinkedIn胖胖的创始人近来说Web3.0是数据的时代,是Data2.0,更多的产品和服务都会从海量的数据出发,找到和分析数据中的模型,潜在商业价值,从而创造出更多的机会,提供更好的服务。如果你还对MapReduce, Big table,Machinelearning,Cloud computing这些技术一无所知的话,你还在等什么?无论是业务领域,技术领域,市场和技术的前景都给了我们太多的不确定性,使软件工程更难管理,几乎无法预测。

2010-2011年国内外大量的网络事故也让众多开发者对软件质量,流程,安全等方面提高了关切度。无论是亚马逊EC2的宕机还是腾讯QQ.com的长达几十分钟的无法访问都不是偶然事件。这是长期开发,发布流程,质量保证手段缺陷造成的。

## 应对措施

开放平台下的应用开发是一块巨大的蛋糕,但是要吃到这块蛋糕的挑战并不小。如何更好的应对这些挑战,是用传统的瀑布式开发还是个人英雄主义的开发方法?毋庸置疑传统的应用开发方法无法快速及时的应对市场,竞争对手,新技术的变化。适应性的项目管理,软件开发方法必是最佳选择。但是要从10几本敏捷的书里边找到适合开放平台下应用开发的方法岂是易事?如何才能使用一个轻量级的敏捷开发方法,快速发布产品,快速迭代呢?

## 适用于互联网行业的敏捷方法

### 从需求开始:获取,分析,描述和验证

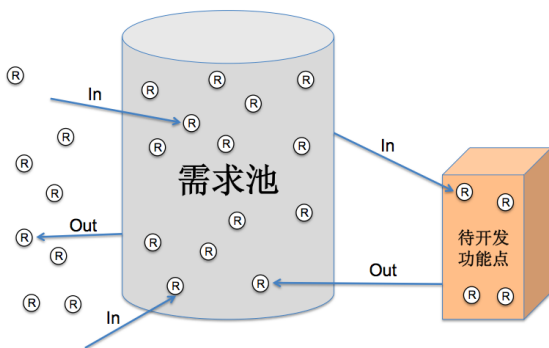
应用的开发从产品需求获取开始。由于针对开放平台的应用多数规模不大,用户期望使用你的产品在较短的时间内解决一个问题,或感受到快乐而愿意分享。作为开发者,首先你必须是自己的第一个用户,不是说是第一个使用你产品的人,而是第一个切身感受到这样一个产品的存在是必要的。因此当你有灵光闪现的时候要做以下几个工作:

勾勒出一个产品,不要急于去设计,而是描述产品的特性。可以使用“A Product in Box”的方法,将一个产品的内部看做是Black Box (黑盒),关心产品的外在特性。与此同时回答以下的问题,包括:

- 1. 该产品解决了用户的哪些问题?例如:让一个MM不必看上百个网页去找心仪的裙子,只要搜索关键字就好了;例如:让一个工作无聊的职员可以在虚拟世界里得到现实中无法得到的成功,从而更快乐的生活;
- 2. 这些问题如果不解决用户会感到痛苦么?如果有,多痛苦?例如:注册一个公司需要填写十几个表格,每个表格有大量重复信息,希望只填写一次就好。这虽然痛苦,但是为了成功的注册公司,我不得不忍受。
- 3. 用户的这些问题如果不能得到解决他们会怎么样?例如:如果没有一个适合中国用户的Android应用商店,我只能去很多网站上逐个下载我需要的应用,或者学习英文。
- 4. 如果你的产品或服务不存在,用户使用什么产品或服务去解决这些问题?例如:如果没有Angry Bird我会去玩植物大战僵尸。
- 5. 你的产品或服务与现有的产品和服务最大的不同点是什么?例如:Android的Google联系人可以自动同步到我Google帐户中,这样节省了我大量的时间,并且可以集中管理我的客户。
- 6. 用户愿意放弃之前的使用习惯而使用你的产品么?例如:一个Android的手机只需要2000-3000元,但是给我提供了随时随地办公的便利,很值得。
- 7. 如果用户愿意使用,产品的定价是多少用户才愿意购买,是免费还是1块钱,1000块钱?例如:植物大战僵尸,我愿意最多付1美元。
- 8. 如果是一个新产品,如何促使用户产生使用这种产品的需求?例如:GPS可以节省了很多看地图找路的时间,节省因为走错路而浪费的汽油,更重要的是,它让驾驶更安全。

- 9. 产品的市场定位哪个segment(用户群)? 例如:新浪微博定位中国大城市的白领。
- 10. 市场宣传的方式和对象。例如:采用SEO,和SEM为主的方式,主要客户群是从事IT行业的女性白领。
- 11. 投资回报比是否合理。例如:3年可以回收投资回报。
- 12. 如果竞争对手降低价格如何应对?例如:需要注入更多的资金,并且改进增值服务。

上述问题是不可能在产品需求获取之初就完全弄清楚,是要在产品开发的各个阶段不断的“请”用户来验证,进行产品的评估和用户访谈。这就意味着在产品开发的各个阶段这些需求都可能变化,因此需求管理的模式就需要是一个动态的灵活的方式。敏捷方法中提供了一个模型。分为需求来源,需求池和待开发功能点三部分。见下图:



其中“R”代表需求,在需求池,和待开发功能点两个Pool中流动。根据用户,市场,竞争对手的变化,重新评估需求的ROI和重要性来决定其优先级,从而做到始终开发优先级最高的需求。

当你找到了上述问题的答案,并且通过用户的反馈不断修改和完善这些答案时,你获取了

大量的需求,这些需求并不能作为直接用于开发的需求描述或者功能点,需要进一步的分析,整理形成需求描述和界面原型(Mockup)。对于众多的分析方法,本文就不一一赘述了,推荐几个简单实用的方法,大家可以去Wikipedia或Google上查询:

- A Product in Box
- As is ... To be ...
- 5W1H
- Five Why

当获取需求和分析充分之后,如何简单的记录和描述这些需求(功能点),更好的帮助一个小的应用团队来管理项目 and 需求就尤为重要。我推荐使用简化的“用户故事”的形式来描述需求。在创建用户故事之初,可以使用平实的语言将产品的用户场景(User scenario)和用户原型(Persona)描述出来。在此基础上创建用户故事。以下是一个用户故事的例子:

作为招商银行手机客户端用户,我想要使用手机进行转账,从而节省我每次切换到Windows系统下面所花的半个小时宝贵时间。

验收条件:1. 不需要人工帮助;2.安全;3.转账成功或失败要有反馈;这样的需求描述方法,从用户出发,简单,清晰,童叟无欺,可以测试,工作量可以估算。并且可以估算该功能的ROI。

Mockup作为需求描述和评估的重要工具已经被广泛的应用了,在这里推荐几个工具和在界面原型评估时候要注意的要点。

#### 界面原型绘制工具:

- Baslamiq: 提供包括移动互联网应用,Web应用的原型绘制模版。
- Photoshop,GIMP之类的图形图像绘制工具:对视觉要求很高的应用。
- Powerpoint: 提供各种Shape,演讲模版等。
- YAML Builder: 原型可以产生一部分HTML/CSS代码。
- Story board: 手绘的界面原型,交互性强,非常灵活。
- HTML/CSS:不说了,写代码,尽量模块化,可复用程度要高。

#### 原型评估的注意事项:

- 不要让用户设计你的产品,用户对其它产品的爱憎,意见要重视
- 不要指导用户使用你的产品
- 询问用户使用你产品的过程中的感想和思考过程
- 用户期望下一步会发生什么

王晓明是国内知名的组织转型和敏捷专家,“阿拉丁”敏捷组织转型框架(<http://aaladdin.com>)的创始人,敏思特咨询的首席合伙人,创新工场特聘导师。他曾在中国软件技术大会,中国软件工程大会,敏捷中国,敏捷之旅,创新工场Mentoring Session,百度Web app开发大会,ScrumGathering等大会上做过精彩的演讲。王晓明的博客(<http://blog.aaladdin.com>)和微博(<http://weibo.com/mmxw>)是互联网上最受关注的敏捷经验和知识的分享资源之一。

在过去的10年当中,王晓明曾帮助多个公司进行组织转型和敏捷实施,这些组织从几十人到上万人不等,小到创业公司,大到上市公司。这些项目涉及到互联网,游戏,金融,机械加工,能源,电信,物流,HSE,云计算等多个行业和领域。他拥有在英国,美国,香港和中国大陆多个国家作为研发总监,运营总监,产品,项目总监,组织转型咨询师,敏捷导师和商务分析师的工作经验。他拥有英国约克大学的计算机硕士学位。





## 虚拟座谈会：好的App是如何炼成的

虚拟座谈会是新推出的一类讨论形式的虚拟会谈，主要通过文字采访的形式对被访对象进行采访，然后再将采访内容整理并通过文字的方式展现给读者的过程。本次虚拟座谈会有幸邀请到爱乐比实验室蔡鹏程、奇异果工作室何锐、有趣网李璘来分享他们在设计、开发、运维App过程中的心得和经验。

### ● 1. 请先介绍一下您和您的团队？

**蔡鹏程：**我是从1998年开始接触互联网的，在网络摸爬滚打十三年。这是第一次正经用互联网的概念创业。之前做过很多事，比如开酒吧，写书、卖毛绒玩具，甚至在地下通道卖唱……2010年年末，第一次开始接触百度开放平台，于是立山头扯大旗，招呼了一众兄弟一起奋斗。

目前我的团队有十八个人，包括数据分析团队、产品研发团队、商务团队、内容以及渠道公关团队。我们的技术总监是我硬生生从一家上市公司给挖来的。从创业开始的那天，兄弟们就都为了一个共同目标拼命工作。所以到现在，公司基本上已经完成了第一轮产品的研发和测试。

作为APP开发团队，我们算是国内最早的，为了研发百度APP而成立的公司（北京问阅堂网络科技有限公司）。

**何锐：**何锐，从事互联网技术开发8年。比较熟悉Linux下的PHP开发。对各大开放平台接口比较熟悉。我们团队现在有6人，1个产品经理，2个后台程序开发，2个前端制作，1个网页设计师。

**李璘：**我是草根出身，最开始在一家国际咨询公司工作，服务于摩托罗拉、Google、惠普等世界500强的企业，为他们提供Online CRM的解决方案服务。后来一直在创业公司参与创业，直到遇到了几个志同道合的朋友，我们并不希望简单重复SNS的做法，希望通过一个优秀的互动切入点（以测试、知识、评价为核心的泛问题方式）建设以内容为核心的社会网络平台，并对应营造一个富有感情、智慧，并拥有一定影响力的网络群体。因此，有趣网诞生了。有趣网是由一群年轻人组成的团队，大部分也都是草根出身，没有什么显赫的学历和背景，但都有的是对互联网的热情。我们的团队开放、乐于分享，并且专注于互联网，愿意听取来自各方面的声音来完善我们的梦想，欢迎更多的朋友跟我们交流探讨！

## ● 2.如何做产品选型的，通常会有哪些方法和步骤？

**蔡鹏程：**问阅堂的产品选型主要是基于垂直用户的刚性需求。在研发第一款APP：预产期计算器时，我们就确定了专攻垂直领域的方向。以一个简单的例子来说明产品选择的步骤。比如我们研发预产期计算器，我们首先会约一些孕妇用户见面，询问她们最想知道什么样的信息。由此我们得知，孕妇对于预产期的记忆是非常明确的，因此只需要使用一次就可能会放弃功能简单的预产期计算器。但对于孕期各个阶段的知识，她们却无法得到。因此我们将内容融合进预产期计算器，最终的产品顺利上线后，用户由一次使用变成了多次使用，从而达到了提高用户粘性的目的。

**何锐：**分析用户搜索需求，策划相应的APP应用。

**李璘：**对于做产品选型，我们一般先确定产品的目的，为什么做这个产品，达到一个怎样的预期。然后根据自身情况界定产品类型。接着调研哪些产品适合研发，并确定功能范围，制定产品开发计划。简单的说就是为什么做，做什么，怎么做。当然，在选择的时候还要考虑很多因素，比如该产品是否适合当前平台和用户，评估的开发周期是否符合当前的战略要求，当前团队的开发实力是否能够满足产品需要等等。

我们在做产品的选型时也因为以上各种原因放弃了很多有价值的产品，但选择适合自己的产品才是对团队、对用户最好的产品。

## ● 3.您认为好的应用主要体现在哪些方面，或者说衡量一个应用成功与否的方面有哪些？

**蔡鹏程：**一款好的应用，主要表现在一、其用户体验和用户易用性；二、APP本身内容的准确性和权威性；三、可以准确的解决大部分用户的需求；四、大量的用户需求

**何锐：**1、产品定位好，能满足用户需求，2、用户使用体验好，3、有一定的竞争壁垒

**李璘：**我认为一个好的应用一定是兼顾了产业链的各个方面，最重要的是满足用户的需求，持续的对产品做出改进，并赋予良好的用户体验。这样才能让用户持续的使用，增加在平台的粘性，为平台带来更多优质的流量。一个好的应用还不仅如此，还需要为开发者带来收入，对于开发者来说，先活下来是关键。

## ● 4.在整个产品周期中，遇到了哪些困难与挑战，您的团队又是如何克服的？

**蔡鹏程**：由于我们的产品主要内容包括了必须精准的数据，所以对于数据来源，是对我们最大的挑战。为此，我们专门成立了渠道公关部门，为我们所研发的APP提供了精准的数据内容。

目前，我们已经和多家政府机关、育儿机构、出版社合作，保证每条信息的准确性达到100%。

**何锐**：1、应用抄袭跟风严重，对原创的保护不够；2、对用户需求不好把握，有可能开发出来的应用，不一定满足用户；3、偏商业的应用无法通过审核。

**李璘**：与其他创业公司一样，有趣网团队在创业的路上也遇到了很多难题，也走了很多弯路。让我感触最深的是回顾之前的很多分析和判断是错误的，另外还有一些超前的，经验有时候会让你离目标越走越远。团队在执行上给了我很多的感动，每天忙到很晚做好产品的每一个细节，甚至有的周末都不休息。这种不达目的不罢休的执行力，对于错误快速修正的精神，才能使我们没有偏离航道。

## ● 5.您认为在Web App这个平台上开发应该注意哪些问题？

**蔡鹏程**：Web App和手机客户端相比，前者更具有可操作性和可推广性。但问题在于，现在由于百度提出了分成机制，所以很多开发者开始大规模的研发用户数量级高的公共信息查询APP。这样做有两个不足：第一，所得的用户并不特别精准，商业特点不突出，第二，由于众多APP开发者都在盯着几个大的关键词，因此真正想要从众多同类的APP中脱颖而出，是非常困难的。

**何锐**：1、应用的用户体验要好；2、产品加载速度快；3、应用内容持续更新

**李璘**：我认为百度应用开放平台是满足精准需求的开放平台，在平台上开发应用最重要的是满足精准的用户需求，做好产品，同时不断创新，改进用户体验。只有给用户带来更好的搜索体验，应用才能给开发者带来收益，在未来形成一个真正健康的产业链。

## ● 6.您对盈利的问题是怎么看的？

**蔡鹏程**：用户的精准细分，最终达成分众营销的体系。

**何锐**：分成制度不透明，对应用的收益没有预期。同质化竞争激烈，没有办法保证稳定的收益。

**李璘**：先赚钱还是先做好市场其实是一个先有鸡还是先有蛋的问题。当整个开放平台产业还在处于一个商业模式探索阶段的时候，满足用户需求，做大市场，平台和开发者一起打造一个良好的共赢环境是未来盈利的基石。只有平台提供用户、流量，做好基础设施和服务，开发者提供优质的产品和服务，满足用户多元化需求并不断改进用户体验，未来才能形成一个健康的产业链和市场环境，盈利问题也就不解自答。

## ● 7. 下一步有什么打算？

蔡鹏程：还将继续开发众多服务于垂直用户的APP，以求获得更多的精准用户。

何锐：在应用的质量、内容上寻找突破口。

李璘：众所周知，开发平台上有着多元化的需求，如何持续创新更多优秀、适合我们的产品，是我们接下来的重要课题。

## ● 8. 您认为Web App未来的发展方向是什么，有哪些期待？

蔡鹏程：在未来的时间内，工具类APP的交互性会得到很大的提升，也就是说并不一定查询工具单纯具有查询功能，也可以具备社交的功能。这对于APP的质量提升和用户黏度具有极大的帮助。

何锐：竞争会越来越大，建立稳定透明的分成奖励机制，帮助开发团队一起成长。

李璘：随着用户基于信息获取的多元化需求被逐渐满足，以及更多同质化应用的出现，我认为Web App发展之路会从应用为王到服务为王逐渐转变，如何为用户提供更丰富的产品和应用，如何提升用户体验将成为竞争焦点。在发展的过程中，平台和开发者一起打造一个健康运转的生态系统是关键，这样开发者才能借开放平台之势获得生存发展的机会。因此平台不但要将自身业务范围界定的更清晰，还需要有更明确的策略、合理的资源配置、更完善的基础设施建设和对开发者更大的扶持力度。

## ● 9. 如果其他开发者也要加入到Web App开发大家庭中，有什么建议给他们？

蔡鹏程：用户就是我们的衣食父母，不要再去争夺大规模的红海市场，垂直类的蓝海，反倒会具有巨大的商业价值。

何锐：做应用目的性要强。1、借助开放平台，宣传营销自己运营的主要业务。2、借助特有的内容、数据壁垒，防止同质化竞争，做精品应用。

李璘：保持清醒，不要铺摊子。开放平台的多元化需求造就了很多机会，抓住1、2点把它做好，有自己的特色之后，再总结经验教训再做其他的东西，不然很容易在一片好意热情里面被淹死。

## 专家门诊/Q&A



### 专家门诊

? 提问

😊 解答

#### 1 关于应用审核周期

##### ? 应用审核需要多长时间？

😊 从APP初次提交审核到得出结果的周期不超过5个工作日；未通过的需再次提交并再次审核，每次审核周期不超过5个工作日；已上线APP进行更新，审核周期为1个工作日，期间线上展示未更新之前的版本。对于未参阅开发者文档，随意提交的低质量的应用，我们在随后的审核过程中，会延长该应用开发者的审核周期。所以，请开发者在提交应用前认真阅读开发者文档。后续，根据我们的开发者分级机制，对于高级别的开发者，会尽可能缩短审核周期。

#### 2 关于应用在网页搜索展现的相关问题

##### ? 应用在网页搜索中展现，关键词是如何匹配的？

😊 通过百度应用开放平台审核上线并在网页搜索结果页展现的应用，其检索的关键词(query)是根据用户检索的语义识别、行为分析、海量数据分析和相关性等综合计算进行智能匹配的。而且随着应用在搜索里的用户行为变化，系统也将会动态性地同步调整或扩大召回更广范围的关键词，当然这些关键词也包括很多自然语言类的query。从而最大范围、最大程度地提高应用被用户体验到的几率和机会。简单说，系统会尽量帮助用户准确的找到他要找的结果。

#### 3 关于应用排名机制

##### ? 影响应用在网页搜索中排名的因素有哪些？

😊 百度应用开放平台是一个面向所有合作伙伴（包括个人开发者）完全开放的平台。任何接入合作并通过审核的优质应用，都可以通过百度搜索与用户需求直接对接。对于优质应用在百度搜索中的排名，以及同质应用资源之间的排序：

- 是以百度搜索的系统算法为基础；
- 结合用户对应用体验的满足感、需求热度、增长速度和幅度、口碑点评、粉丝数量等综合的欢迎程度和个性化定制（用户可收藏喜欢的应用，并定制到特定的词下展现）；
- 参考应用本身上线的时间先后、稳定性、创新度、版本级别和优劣、以及后期更新升级等因素，最终根据用户输入需求的相关性，由百度搜索系统计算而产生。

总体而言，用户体验是基础，越受用户欢迎的应用，排名排序也就越靠前越稳定。当然，对于后上线的新优质应用，会根据同质或同类应用的相关性给予推荐，同时结合其上线后的用户体验增速和增幅情况，由系统自动对其排名排序进行相应的提升。

## 4 展现相关

❓ 同质资源，是否就是单纯的按照发布时间排列？对新发布的资源有没有什么保护措施？

😊 同质资源是按应用的热度以及用户体验来排序的，新发布资源是有保护机制的。

“为什么某类型的数个应用百度搜索框下只能展现某一个应用，例如万年历？”

万年历属于非个性化的大众需求，过多的同类app会影响用户的体验过程，所以只显示一个最符合大众需求的一个，至于其他的平台正在针对此类app进行规划，采用新的展现方式。

## 5 高度自适应相关

❓ “如何采用高度自适应？”

😊 在开发应用中经常会遇到高度不一致问题，大体分为四类：

- 如果应用只有一个页面（例如豆瓣电台应用），或多个页面的页面高度都是一样的需要将开发者后台中应用的初始高度设置为合理的值即可，无需代码额外处理。
- 如果应用的多个页面之间高度不一致，但每个页面自身的高度是固定的（如A页面是300px高，B页面是500px高）除了在开发者后台将应用初始高度设置为对应搜索结果页与应用独立页中的应用默认加载页面的高度之外还需要在每个页面的body标签结束之前，增加如下高度调整代码：

```
<script src="http://app.baidu.com/static/appstore/monitor.st">
</script>
<!-- 监控代码，必加 -->
<script>baidu.app.setHeight(xxx);</script>
```

- 如果应用的多个页面之间高度不一致，且每个页面自身的高度是不固定的；（例如可能因为当前登录用户的不同或传入的参数不同而展现不同内容，从而导致该页面高度有变化）则除了在开发者后台将应用初始高度设置为对应搜索结果页和应用独立页面中的应用默认加载页面的高度之外还需要在每个页面的body标签结束之前，增加如下高度调整代码：

```
<script src="http://app.baidu.com/static/appstore/monitor.st">
</script>
<!-- 监控代码，必加 -->
<script>
    baidu.app.autoHeight();
    baidu.app.setHeight(xxx);
</script>
```

其中XXX表示应用页面的最小可能高度；

当应用页面实际高度比xxx大时，页面能够自动调整高度到实际高度；

当应用实际高度比xxx小，则页面高度将仍然会保持xxx像素高，此时页面下方将会留白；

因此xxx应该设置为当前页面的最小可能高度。

•如果同一个页面会因为JS事件触发而呈现不同高度，则除了在</body>结束标签之前添加如下代码之外：

```
<script src="http://app.baidu.com/static/appstore/monitor.st">
</script>
<!-- 监控代码，必加 -->
<script>
    baidu.app.autoHeight();
    baidu.app.setHeight(xxx);
</script>
```

还需要在JS事件处理函数内增加如下代码：

```
baidu.app.setHeight(xxx);
```

## 6 OpenAPI相关

❓ “应用ID、API Key和Secret Key的区别？”

😊 应用ID是应用在平台上的数字ID，API Key和Secret Key是作为应用与平台进行通信时的公钥和密钥使用，Secret Key用于保证通信时的数据安全性，仅平台和开发者自己知道，因此开发者务必妥善保管，千万不要泄露给任何其他第三方知道，即便是该应用当前并没有与平台进行任何数据通信的需求（如Flash widget应用）。

❓ “我希望开发一个有用户互动的应用，需要获取一些用户信息和用户好友关系等数据，应该怎么做？”

😊 请参考《百度应用开放平台Open API文档》，如果您使用PHP开发应用，那么可以直接下载百度官方提供的SDK来用，否则需要开发者按照Open API文档中的接口描述，使用自己熟悉的语言实现一个定制的SDK。

## 7 书籍相关

### ? 阅读类的app怎么提交？

- ☹ 百度应用开发平台阅读类资源合作方式：注册成为百度应用开放平台的开发者，并发送邮件至 [appmaster@baidu.com](mailto:appmaster@baidu.com) 申请阅读类资源合作（需要注明开发者账号），您需要在邮件中对您的资质和打算提交的资源进行简单介绍，并说明是否需要使用百度应用开放平台的书籍封装工具。我们会在收到申请邮件的7个工作日内给您答复。

详情请参阅：<http://app.baidu.com/developer/page/docstate>

### ? 文档的格式？

- ☹ 为了保证整体的效果，建议文字类作品采用TXT格式，带图片的作品采用PDF格式。不允许在一个app里上传不同格式的文档，一旦按某种格式上传后，后续只能上传同一格式类型的文档。

具体请参阅物料规范：<http://app.baidu.com/developer/appdoc?t=specific.html>

## 8 BAE相关

### ? 什么是BAE？

- ☹ 出现这个问题一般是因为您在使用flash时（BWA widget和BDML模式的站内web应用中可以通过bd:swf标签来显示flash），将其wmode属性设为window或transparent了，一般只要将其属性值修改为opaque即可。在应用第一次审核通过之前，有权限访问应用的用户（包括开发者、开发者指定的特定用户、管理员）都必须首先登陆百度才能够预览应用，预览应用时也不能进行相应的添加操作，因此像这样的问题在预览时还是不能够发现的，需要开发者在开发代码时就注意到这个问题。

### ? 什么样的开发者可以使用BAE？

- ☹ BAE目前属于试运行阶段，暂对3级以上的开发者直接开放使用权限，后续随着平台服务的不断完善将对所有开发者全面开放。（开发者分级详情请点击《开发者评级公告》）试运行期间，如果您需要使用开发平台但开发者评级尚未达到3级，也可以通过邮件进行申请。您可以发送申请邮件至 [appmaster@baidu.com](mailto:appmaster@baidu.com)，注明您在百度应用开放平台的开发者账号，并对您打算提交的应用进行介绍，我们会在收到邮件的3个工作日进行资质审核。目前，拥有权限的开发者可以在平台上创建10个程序，每个程序的储存空间为10G。





## 热榜排行/Top List

### 热点排行榜

### 游戏类 TOP 5

1  钢琴键盘 开发者：27QQ工作室	2  Stanley博士的家2 开发者：雪夜公爵	3  阿达闯难关 开发者：阿达游软件有限公司
4  Stanley博士的家1 开发者：雪夜公爵	5  超难游戏 世界上最难的游戏 开发者：27QQ工作室	

#### ● Stanley博士的家2：

**a. 开发者简介：**网名雪夜公爵，中文名李鹏，Flash游戏开发者，Flash技术推广者，对Flash前端交互设计有独到的见解和丰富的经验。

**b. 游戏简介：**自从2005年发布了游戏《Stanley博士的家》，一直都希望能把这个故事做一个完整的结局，同时针对玩家比较关心的一些问题比如绿门做一个合理的解释。由于工作和生活的这个计划一拖就是六年，直到去年下半年才下定决心开始实施。目前这个《Stanley博士的家2》已经完成，今天我就把它放出来与玩家们见面，希望能够满足各位支持者的期望。



游戏截图

## 工具类


### TOP 5

1



MP3编辑器  
开发者：  
阿达游软件有限公司

2




眼保健操  
开发者：李凯工作室

3



爱美网魔发镜  
开发者：爱美网

4



美家达人  
开发者：美家达人

5



单位换算  
多功能单位换算工具  
开发者：程序员

#### ● MP3编辑器：

a) 开发者简介：阿达游软件有限公司，致力于专业在线产品开发，特别在在线图片处理领域拥有强大优势。

#### b) 应用简介：

1. 小巧实用的在线MP3歌曲剪切器，可以将剪切的MP3转换成MP3或者WAV格式保存。
2. 方便快捷就可以定制属于自己的个性化的手机铃声；
3. 对编辑的歌曲重新进行编码，保证输出音频的音色质量；



应用截图

## 生活类

### TOP 5

1



家常菜谱

开发者：

阿达游软件有限公司

2



西红柿减肥

开发者：宜康网

3



深圳地铁查询

开发者：本地宝

4



发育指南

开发者：丫丫网

5



鸡翅的做法大全

开发者：酷开

#### ● 发育指南

**开发者简介：**丫丫网专注于做年轻父母身边的育儿专家，现已覆盖全国81个城市，拥有300多万社区用户和60多万宝宝主页用户。丫丫网以专业育儿指南为基础，结合论坛、宝宝主页、消费等主要频道，满足用户学习、交流、记录、消费、分享等方面的需求。为当地年轻父母提供最亲子、最生活、最消费的交流社区，并集合当地优秀的母婴服务商家，以C2B的商业模式，为用户提供母婴消费一站式服务。

**应用简介：**正在孕育宝宝或初为人母的妈妈，十月怀胎，养育宝宝，过程充满奇妙与甜蜜，输入你的预产期或者宝宝生日，查看从怀孕第1周到宝宝6岁，每周贴心的发育指南信息，和宝宝一起快乐成长。



应用截图

## 编辑推荐/Editor's Choice

**应用名称：**装修预算

**开发者：**新团网

**推荐理由：**提到装修，恐怕最令人费心的就要算是装修材料的购置了，自己买不知道要买多少，交给装修队又觉得不放心，今天就为大家推荐一款计算家装材料的应用。只要输入相关尺寸信息，材料的数量和大致费用即可直接计算出来，既透明又省心。同时，该应用提供了墙砖计算器、地砖计算器、地板计算器、壁纸计算器、涂料计算器、窗帘计算器等六大常用材料的计算，为购买提供可靠的参考。

**应用介绍：**

快要装修了？还不清楚自己应该用多少片墙砖，应该买多少桶涂料才够用？来这里试试吧，您可以通过装修计算器计算多种装修材料的用量。你会发现，它对您的选材购物有不小的帮助哦！



**应用名称：**养生日历

**开发者：**易康网标（北京）科技有限公司

**推荐理由：**评判一个好应用的标准不光是界面是否美观、交互是否友好、软件是否足够健壮，还有一点很重要的就是要理解软件的使用者，从使用者真正需求出发，通过软件的载体将信息传递给软件使用者。养生日历结合中国传统的节气和时辰，从养生方法的角度来为用户展现相关的信息。同时，还附加健康贴士以及生物钟周期等功能。

**应用介绍：**

养生日历是宜康网开发的养生保健系列健康工具之一。以一年二十四节气、一天十二个时辰为时间线索，面向白领人群提供实时的养生保健知识与操作指南，此外，还可为用户提供个性化的健康贴士提醒与人体生物钟周期指南服务。



推荐编辑：贾国清，InfoQ中文站高级策划编辑。

## 应用点评/Comments



### 彭胜君

评委简介：彭胜君，DCCI互联网数据中心资深分析师，本次他将从市场定位的角度来对应用进行点评：

看到美家达人这款应用着实让我眼前一亮，对于那些喜欢设计、喜欢DIY的家居达人而言，这是一款非常平易近人的应用，你不需要太多的软件专业操作技能，通过简单的拖拽就可以迅速上手，定制你的美家。

但是我更希望从另一个角度来谈谈这款应用所带来的启发和意义，仔细查看，你会发现这块应用竟然是出自知名的2D&3D设计软件开发商。其开发的Autocad、3Dmax等对于设计师而言一定不陌生，其针对Web-APP平台开发的这款美家达人，代表着一股新的现象，这个现象不管是对于普通开发者还是大型软件开发商都是值得重视的：

#### 1、云计算与开放平台的结合，让应用向用户端迁移

云计算是软件的服务化，而开放平台是服务的平台化，用户在平台上使用这些应用，在线获取软件服务和应用变得越趋流行。推动着技术和应用向用户端迁移。美家达人这款应用就是Autodesk公司将旗下软件云端化、开放平台化的一种尝试。

**2、应用向微发展：**微是开放平台上应用的一个流行趋势，微并不意味着简单，而在于功能极致简约，用户价值鲜明，操作便捷。目前大型的软件应用已经逐渐让位于开放平台端的轻量应用，比如手机端的照片处理。美家达人就是一款微应用，专注于家居的个性化DIY设计市场，上手容易，用鼠标拖拽即可完成多数的设计工作，可视作是Autodesk公司的大型软件在某一特定领域的专业应用。

#### 3、植入式广告的营销模式

APP内置/植入广告、增值业务、应用内购买等模式是开发者在积极探索的盈利模式，而美家达人在家居类产品的植入式品牌营销方面的潜力较大。



美家达人，开发者：Autodesk美家达人

介绍：美家达人是欧特克为家装消费者提供的一个家装设计平台。

## 付超群

---

评委简介：北师大生物技术专业毕业，现在在腾讯北京。理想主义者，主要兴趣方向是Lamp架构程序设计，搜索引擎以及数据挖掘。



2009年，那个时候还在新浪音乐，有次和产品经理讨论方向的时候抛出一个问题：在线音乐是要做收音机还是电视机？“收音机”主要满足用户在线听歌，而电视机则希望用户除了听歌还能“盯”在网站上，“电视机”典型的代表是last.fm，当时也特别希望网站能做成last.fm那样，音乐与SNS的完美结合。

豆瓣FM是一款将“收音机”功能做到极致的产品，大多数听音乐的需求都是背景音乐的需求，很少有人一边听着歌一边死盯着播放器，豆瓣FM的UI非常简洁，少的不能再少的几个功能按钮，甚至连歌词都没有，没有几个产品经理能抵制住如此多的诱惑，相比之下，老东家的播放器就复杂许多，很多时候太多的选择不是什么特别好的事情。

豆瓣FM能如此之简洁，重要的还是内在的强大，大多数花哨的东西只是粉饰其他方面的不足，豆瓣FM只解决2个问题：你想听歌和你想听喜欢听的歌，简洁的操作、极致的速度、优秀的歌曲推荐算法早就这款优秀的产品。

希望更多的朋友喜欢这款APP。



豆瓣FM

开发者：douban.fm



## 顾晓斌

评委简介：千钧万博公司执行总裁，TechWeb.com.cn联合创始人。工商管理本科。2000年初加盟新浪网，历任新浪科技频道高级编辑、副主编，新浪互动产品业务总监、测试中心主任、研发总裁(CTO)助理。

### 爱美网魔法镜

爱美之心人皆有之，但是发型可不是像衣服一样想变就能随时变换的，大家总要考虑是否适合自己的脸型，甚至无法知道效果是怎样的！爱美网魔法镜正式出于这样的考虑，为用户提供了一个简便而又确实有用的工具，用户要想知道哪些发型适合自己，只需要上传自己的照片，然后更换虚拟发型即可。

除了简单的步骤以为，爱美网魔法镜的另外一个优势在于美发资源以及美发消费资源的全面性，这种一站式的服务不仅提升了用户的使用体验，增强了使用黏度。而在界面设计方面，爱美网魔法镜达到了直观且形象的水准，操作简单与易用性使得产品本身很具亲和力。



爱美网魔发镜

开发者：爱美网

## 用户心声/Requests

### 用户反馈



微软必应词典

Edse\_wm : 有解释 有例句 比较完整

88946907 : 句子都能翻译 ! ! ! ! , 推荐啊 ! ! ! ! !

NIU6 : 我觉得非常好。在办公室里, 工作之余, 看点单词, 听听发音。很实用的英语学习网站

风信子fyq : 查单词倒还可以, 而且例子都蛮多, 又有录音或录像, 但翻译句子很机械, 完全太迎合我们的“中式英语”了吧。

ses1013young : 很好, 就是希望以后录音能够再清楚一些, 句子翻译再准确一点。

a690381454 : 非常好用~~就是有的句子还是不能准确翻译! 不过很不錯了 很少有翻译器达到着境界! 希望你们继续加油! 顶顶顶~!

mettry : 切换输入法时, 就被提示“遇到未知问题, 必应词典需要关闭”呜呜

白色忆 : 虽然不错, 但我希望每个单词的语法和常见短语都能列出来, 那样就更完美了

紫色BRIDGE : 如果有单词的详细用法就更好了



快递查询

小九是吗 : 很方便, 而且查询不用输验证码

janeandbetty : 很不错, 用起来很方便, 支持

geluxu : 验证码 验证码 明明对了 也说错

cp7506 : 很不错, 就是最初的链接速度慢了一点~

zx200909 : 光输验证码了!

Let\_It\_Be\_薇 : 每次输入结果都是“指定单号不存在”。

lxlgenius : 现在EMS的貌似查不到了, 要上官网才能查到, 麻烦作者修正~

pclaoren : 这个软件还是比较可以的, 只不过数据同步慢了一点! 希望有待改进!



虾米电台

jsrf\_sega : 音质还阔以哦

wu\_fei\_hui : 速度不太理想

灵神丶 : 非常好的一个电台, 里面的歌也很丰富, 设计的音乐领域很广。

鹤网 : 歌曲最近重复的厉害 依然支持!

哇√黑店 : 极力推荐2011-06-10 18:19, 能同步显示歌词和增加快进功能就好了

冰点世纪 : 电台很符合听众的喜好 O(∩\_∩)O 但是下载到桌面的电台 网络连接很差的说 只好在网页上收听



[xk19901231](#) : 能滚动歌词就完美了。

[小瓜子的大西瓜](#) : 如果有歌曲信息 及随歌曲滚动的歌词就更好了

[阿斯依德](#) : 相当不错, 就是下载的时候希望可以更为方便一点

[靖梓](#) : 艺人电台, 中文无法输入啊, 但能复制进去。

[o 依朵 o](#) : 超级喜欢, 不过如果能再增加个语言分类就更好了 ( 比如国语、粤语、闽南语、英语等 )

[cheng\\_7\\_](#) : 电台下面的分类很方便、很实用, 超喜欢!!!



美家达人

[shongle](#) : away3d的引擎, 居然用环视的2d方法实现, 诧异

[冬残月](#) : 初次使用有惊艳的感觉, 很容易上手, 很多可以自定义的家具很实用。深入试用发现在素材和软件功能方面还有提升的空间, 开发者加油!

[todayfine](#) : 不错不错, 强力推荐的一款应用。对于没有设计基础的同学, 做装修实在是一件很困难的事情, 但有了这款软件, 就可以随心搭配出想要的风格。唯一不足是现在素材库还略显单薄, 希望开发者继续努力!

[neilkwo](#) : 功能非常强大, 但设计房型的时候操作不是很友好, 吊顶也没办法设计, 家具太少。。。仍需努力啊~~

[横穿上海](#) : 现在的Web应用做到这种程度, 真是让人大开眼界!

[nemea](#) : 功能强大, 可以自己做设计师了。不过操作界面还可以更友好些。

[zhyy6516](#) : 3D 渲染, 速度一流



随手记

[ibanban](#) : 极力推荐2011-06-28 09:37, 随手记的报表不错, 尤其是资产负债表, 我很喜欢, 能一目了然自己的资产状况, 赞!

[哈比怪怪](#) : 独立页的可以 搜索页的不可以 很明显 firefox就报错了 跨域问题parent.parent.bdjs.app\_callback, 这个是独立页调父窗口的自适应方法.parent.parent.app.invoke, 这个是搜索页调你窗口的自适应方法. 想问都没得问题 百度这bug处理的态度和新浪微博处理的态度 相差太远了 很无语

[ianqin2](#) : 说实话, 很可惜金蝶的这帮设计人员。做的东西设计, 美工, 灵活性都不错, 但是实用中, 半截显示, 网站报错频频出现。其间的修改也是随心所欲。如资金流动报表, 以前是月, 年, 现在默认当月, 我要看当前所有现金余额, 还要调整时间到半年前再确定, 以前只用点今年。做一点好不难, 难的是所有地方都做得很好, 与金蝶及所有同仁共勉, 期待精彩

[一丝清泉](#) : 很不错。不过还有确定就是输出的格式太马虎了。还要自己整理很久。

[mini\\_boat](#) : 经常无法打开相关应用网页, 越用越窝心, 想找个历史数据, 它却打不开, 有心情记账了, 它还是打不开, 这样的应用挂在这里基本上没多少意义了

# WEB 应用开发者

App Developer

总第2期

开放平台 由你做主



Web应用开发者 总第二期（双周刊）

策划制作：InfoQ中文站

读者反馈：[editors@cn.infoq.com](mailto:editors@cn.infoq.com)

投稿：[editors@cn.infoq.com](mailto:editors@cn.infoq.com)

InfoQ中文站新浪微博：

<http://weibo.com/infoqchina>

百度开放平台官方微博：

<http://weibo.com/baiduopen>

百度技术沙龙微博群：

<http://weibo.com/baidutech>

百度应用开放平台：

<http://app.baidu.com/developer>

InfoQ

InfoQ是一个时刻关注企业软件开发领域变化与创新的在线独立社区，读者受众群主要为技术架构师、技术团队带头人、高级开发人员和项目经理等。InfoQ为Java、.NET、Ruby、SOA、敏捷、架构和运维等七大社区提供一流的资讯、技术活动和免费电子期刊等。

Baidu 百度

全球最大的中文搜索引擎、最大的中文网站。2000年1月创立于北京中关村。百度现在拥有数以千计的研发工程师，这是中国乃至全球最为优秀的技术团队，这支队伍掌握着世界上最为先进的搜索引擎技术，使百度成为中国掌握世界尖端科学核心技术的中国高科技企业。

《Web应用开发者》由InfoQ中文站出品。百度公司赞助支持。

所有内容版权属C4Media Inc.所有，未经许可不得转载。