

HTML5 微周刊



声明：本刊内容、观点均来源互联网，对相关单位的具体策划、投资等行为不具有潜在暗示。相关单位据此采取的任何策划、投资等行为均须自担责任。最终解释权归HTML5研究小组所有。

编辑：田爱娜、王楚、任伟、苏震巍、大胖、怪兽

意见反馈 投稿邮箱：16047574@qq.com



行业聚集

谷歌奇怪数字报价竞标北电专利失利

苹果携手爱立信微软等公司斥 45 亿美元收购北电网络 6000 项专利，竞标对手谷歌表示失望。但他们一点不冤！据透露，谷歌报的都是 1,902,160,540 美元或是 2,614,972,128 美元这样奇怪价格（数学达人解答下）<http://t.cn/aNFINK> 亮点总是在最后，他们还报出了 31.4159 亿美元！谷歌，你在玩什么？



专访 :HTML5 移动社区 MocoSpace CEO

HTML5 将“解放”哪些依赖于 Appstore 的开发者和用户，HTML5 实现应用跨越所有平台？当用户不仅拥有一个移动设备时，比如用户有手机、平板、掌上电脑等等，HTML5 将允许开发者创造可以在这所有设备上运行的游戏，这将有效减少应用分居在不同终端的局面。详情：<http://t.cn/aCFvlx>



谷歌推出了社交服务 Google+

北京时间 6 月 29 日下午消息，谷歌周二正式推出了社交服务 Google+，而据美国科技博客网站 TechCrunch 报道，Google+ 的移动 Web 应用功能十分强大。<http://t.cn/aNlpCN>



Myspace 贱卖

凌晨消息，Myspace 被广告网站 Specific Media 收购，价格为 3500 万美元，裁员 50%。新闻集团 6 年前耗资 5.8 亿美元，将只保留不到 5% 的股份。传媒巨头默多克被互联网后生取笑了。兔死虎悲，中国并不缺乏 MySpace 基因，很多公司还想成为中国版 MySpace 呢。《活体解剖 MySpace》<http://t.cn/hrPIH8>



谷歌推出 Swiffy 可把 Flash 文件转化为 HTML5

Swiffy 转化器可以把 Flash 的 .SWF 文件分拆成一个 JSON 文件，然后用 HTML、SVG 和 CSS 对其进行重新渲染。经转化的文件性能表现非常好，只是文件比原文件略大。和 adobe 的 Wallaby 相比，区别是后者需要安装，后者转的是 Fla 文件。Google 目前并无计划开源此产品 <http://t.cn/aNymXG>



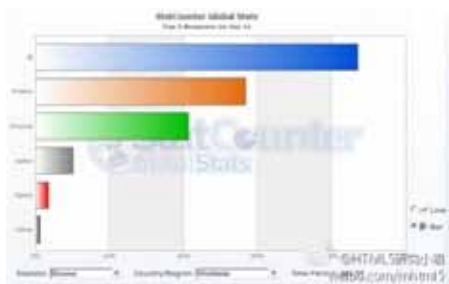
MeeGo 前途暗淡 N9 未出货诺基亚就已放弃

MeeGo 系统似乎刚刚出来就是一个尴尬的角色，诺基亚与英特尔的态度让这个系统一年来广受质疑，好不容易熬出了诺基亚 N9 这款 MeeGo 手机诺基亚却已经决心登上微软 Windows Phone 7 的大船。近日诺基亚 CEO Elop 表示即使 N9 很成功也将会把重心放在未来的 Window Phone 7 上。<http://t.cn/aCdmjg>



微软 IE 一家独大 网络浏览器 6 月排行榜

近日, 美国著名市场调查公司 Statcounter.com 发布了六月份全球浏览器排行榜前五名, 六月的排行情况和前几个月并没有太大的区别, 只是在占有率比例上发生了变化。详情见: <http://t.cn/aCDfE7>



HTML5 跨平台游戏公司 Gamzee 获种子投资

新兴游戏公司 Gamzee 昨天宣布拿到一百万美金的种子投资, 投资来自 Bristol 投资以及游戏业的一些前高管。Gamzee 是一家开发 HTML5 跨平台游戏的公司, 目前还没有产品面世, 他们的目标是 Facebook 的跨平台游戏, 创始人 Marks 曾工作于 Acclaim, 并把这家公司买给了社交游戏公司 Playdom。<http://t.cn/aNJXKL>



Google TV 2.0 开始测试 开发者怨言多

目前 Google TV 2.0 相关项目尚未完全公开, 不过据消息来源透露, 此项目组目前规模在 50 人以内。至于粉丝们最为期待的 Google TV 新功能, 该文将一一为您解开。详情: <http://t.cn/aCWbHR>



微软: IE10 寿命至少 10 年永不学 Chrome

在 IE10 发布后, 微软将会提供 10 年的支持周期, 就像 Windows 一样, 微软认为 IE 是唯一一个稳定的适合于企业用户的浏览器, 而 Mozilla Firefox 和 Google Chrome 过于强调版本更新, 每六周发布一次重大版本, 且抛弃之前的版本。详情: <http://t.cn/aNphVS>



谷歌称 Android 日激活量达到 50 万部

谷歌 Android 项目主管安迪·鲁宾 (Andy Rubin) 今日在 Twitter 上发布消息称, 当前每天有 50 多万部 Android 设备被激活, 谷歌移动产品管理主管胡戈·巴拉 (Hugo Barra) 透露, 当前 Android 开发人员的数量已达到 45 万, 应用数量达到 20 万项。<http://t.cn/aNAyl7>

熟悉的味道 Chrome 演绎温馨浪漫母女情

6 月 30 日, 对于 Chrome 的推广, Google 一向很舍得砸钱。不仅肯在创意设计上面下功夫, 就是在更新速度上也丝毫不马虎。这次, Google 又再次推出了全新的 Chrome 电视广告, 其主题依旧是 "Web is What you make of it"。详情: <http://t.cn/aNO8Qc>



Zynga 在 Facebook 等平台上推出 54 款游戏

Zynga 作为社交游戏专家自 2007 年成立以来, 在 Facebook 等平台上推出 54 款游戏。这些游戏不像《魔兽世界》那样需要数年时间精心制作, 能让数百万玩家同时在线互动而是大量借鉴简单的单机游戏并借助 Facebook 等社交网站赋予其动态交互因素, 低成本且快速度地推出。目前 Zynga 掌握着全球 2 亿多社交网站用户的游戏时间。

Gamzee 获 100 万美元开发 HTML5 跨平台游戏

前 Activision 高管兼 Acclaim Games 公司持有人 Howard Marks 为旗下公司 Gamzee 投入 100 万美元作为种子基金用于开拓 HTML5 的跨平台游戏业务。Gamzee 公司位于洛杉矶，成立于今年四月。HTML5 是一个未被开发的机会。详情见：<http://t.cn/aNNsez>



本版块内容特别鸣谢：@ 新浪科技 @HTML5 研究小组 @ie 浏览器联盟 @ 雷锋网 @CSDN 移动频道 @ 创业家杂志 @ 移动视界 @CQ_ 陈琦 @ 移动新观察

IE6那点事

全球 IE6 倒计时网站 中国版上线

全球 IE6 倒计时网站中国版上线了！看看红色的大公鸡，你在其中吗？如果你有朋友在其中，也可以偷偷帮他们升级啊 ~ 这个网站将与大家共同见证 IE6 使用率的下降，让我们一起来对 IE6 说再见吧！进入网站：

<http://t.cn/aNOcfk>

<http://t.cn/aCu0SX>



坚决呼吁大家抵制 IE6

刚在群里大家谈论 IE6，觉得一句话挺有道理的。现在我们做网站考虑并保证 IE6 兼容，而使用 IE6 的用户觉得 IE6 既然能兼容能很好地浏览干嘛要升级 IE8。恶性循环啊。前端的各位有木有注意到这个问题？上次研究小组的 HTML5 大会刘江呼吁大家抵制 IE6。

详情：

<http://weibo.com/1393463635/eDc04lvfaLj>

致 IE6 用户的一封信

这个调查问卷在诚恳的建议 IE6 用户升级浏览器，旁边推荐了很多浏览器，却没有 IE9 或是 IE10，推荐的标准是？各博客或是各站长们来分享下你们是如何在建议 IE6 用户的？或是你又如何看待把 IE6 送进坟墓这件事情的？详情：<http://t.cn/aN6qim>



扯扯 IE6 存亡

文章来自《CSS 那些事儿》作者 @linxz428 内容尽现可爱前端攻城师们对 IE6 的看法：在诸多浏览器中，大家最讨厌的莫过于 IE6 了，一直在期待着它的灭亡。曾经我也是一直希望 IE6 能早点消失，但最近不知为何突然对这个想法有所改变……详情见：

<http://t.cn/hDQ5bR>

现代浏览器揭秘

Web 浏览器恐怕是用户最多的软件了。本文将介绍浏览器的工作原理。想知道从你在地址栏中输入“google.com”，到窗口中显示 Google 主页的过程中都发生了什么？本文会为你揭开这个秘密。（未完待续）
<http://t.cn/h5pG7g>

本版块特别鸣谢：@HTML5 研究小组 @IE 浏览器官方 @一次性人 @李松峰

酷炫应用

即 WEBQQ3.0 之后 --HTML5 版阳光牧场

地址: <http://mc.3g.qq.com> 大家可以体验一下。PC 上推荐用 IE10、chrome, FIREFOX 等支持 HTML5 的浏览器。手机支持 IPHONE 3GS, IPHONE4, IPAD 以及大部分 2.1 以上的 ANDROID 手机和 pad。另附: WEBQQ3.0 体验地址: <http://t.cn/hdlou8>



7 款很棒的 HTML5 视频播放器

作为下一代的网页语言, HTML5 拥有很多让人期待已久的新特性, 其中之一就是 video 标签, 让开发者可以在网页中和添加图片一样简单的方式添加视频。在这篇文章中, 我收集了 7 个很棒的 HTML5 视频播放器, 你可以很容易的应用到你的网站中, 文章最后还将与大家分享使用 CSS3 和 jQuery 开发一个自定义 HTML5 视频播放器的教程。

<http://t.cn/aCK4TF>



桌面上的 HTML5 应用 — POKKI

POKKI 做了一个很有趣的桌面应用, 利用 HTML5 CSS3 JS 进行开发。在 POKKI 上面你可以找到很有趣的应用, 诸如 FACEBOOK, TWITTER 还有 GMAIL 等。爱好者可以写写应用练练手, 有小游戏作品的也可以提交上去。或许你是一个 web 前端开发者, 但是你对 C 并不是很熟悉, 或者不希望写这么多的复杂的代码做成一个 windows 程序。现在 pokki 可以帮你把你的 web app 带到桌面上。看看上面的宣传视频吧, 非常有喜感, 整个开发的过程就和 CHROME 浏览器的拓展一样, 非常便捷。详情: <http://t.cn/aCFO1s>



九个让人难以置信的 HTML5 和 JavaScript 实验

Google 的 Chrome 实验室收集了很多让人难以置信的基于 HTML5 Canvas 和 JavaScript 的实验项目, 里面的例子都很独特, 让人惊叹。我从未想过结合 HTML 和 JavaScript 能实现这么强大的效果。今天, 本文与大家分享其中 9 个很棒的例子, 为了有更好的效果, 建议在 Chrome 浏览器中浏览。

<http://t.cn/hBRVOB>



The Verbalizer 开源开发板让你随时用语音搜索 Google

纽约的 Breakfast 公司一帮人鼓捣出一个有趣的 The Verbalizer 开源开发板, 它可以作为语音输入端, 利用蓝牙无线将你说出的话传入电脑浏览器里的桌面版 Google 语音搜索……详情:

<http://t.cn/aCKkjp>

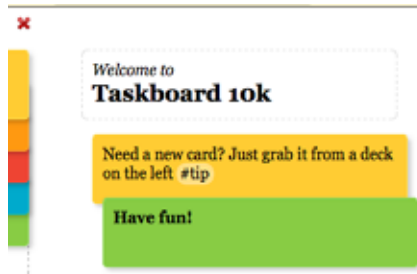


3D HTML5 游戏引擎

Cloudmach, 加州的创业团队开发的 3D HTML5 游戏引擎正在建设中, 他们能够提供游戏编辑工具、云端服务, 云服务包括游戏的 hosting, 和为不支持 WebGL 的浏览器提供云端的渲染 (这个得多耗带宽.), 但是一个新的概念, 去看看小 demo, 期待看到更多的创新服务。地址 <http://t.cn/aCr0ZH>

用 Css3+ 本地储存制作的精美标签

很简单的一款应用, 翻看代码你会发现, 主要用了 Css3, 本地储存, 作出了一个精美的标签。我刚刚试过断网, 也能够使用, 保存在浏览器的书签中, 可以随时翻翻, 记记, 写写。是不错的。Good Night! <http://t.cn/h4E6pW>



HTML5+CSS3 开发的 Web App 微博应用

WeiboTouch 是使用 HTML5+CSS3 开发的一套 Web App 微博应用。用户无需在客户端安装软件, 只需要在谷歌浏览器或 android 平台的自带浏览器就能访问该应用。使用 android 手机访问能达到最佳浏览效果。访问地址: <http://t.cn/aK2UFO>

HTML5 实现的在线 DJ 打碟

超酷的 HTML5 应用, Wheels of Steel, 钢铁之轮, HTML5 实现的在线 DJ 打碟, 立刻把你的浏览器变成 DJ 台! 开发者 Scott 说目前考虑最多的问题是 CPU 和音频延迟, 但从我来看, 现在效果已经非常好了, 推荐配置是 MBP 和 Safari, 据说这个配置就可以搞个家庭 Party 的音乐了。 <http://t.cn/aKkuGA>



HTML5 版塞尔达传说：林克的觉醒

HTML5 任天堂经典游戏《塞尔达传说：林克的觉醒》，Firefox 5 能流畅运行，按键是：x 对应 A, z 对应 B, shift 选择，回车键是启动。 <http://t.cn/aCCWF0>



用 unity3d 开发的跨平台物理游戏

一款设计非常非常好的手机物理游戏 (这是个网页版的, 用 unity3d 开发), 跨平台 (android, ios, 网页 demo), 界面好看, 游戏好玩。虽然不是 HTML5, 但是关注物理引擎、跨平台游戏的朋友可以了解下。 <http://t.cn/aCB4iu>



本版块内容特别鸣谢: @CQ_陈琦 @CashLee 李秉骏
@DarkSpyCpp @三桥 sankyu @优秀内容分享

新星发现

@06wj . 喜欢用 HTML5 和 flash 开发小游戏

<http://t.cn/aNJCcQ> 该主页是他做的这几个小游戏, 很不错, 他下半年将要开始实习。同时在 06wj 同学在针对微博上讨论 [如何用 as 来写 css3 做动态 UI demo] 时, 他默默的把将这个示例 (示例地址 : <http://t.cn/aNuQxc> 只支持 safari chrome 最新正式版本 , 以及 iPad2 . 页面中大量使用了 css3 . 只用了 3 张图片 +1 个字体 . 各位来说说 , 如果用其他语言来做这样一个效果的 GUI——示例来自 @ 大城小胖) 用 as3 实现了 (亲自动手) : <http://t.cn/aNrdD3> 渐变背景色的特殊字体没有实现外, 其他很赞!

我的HTML5游戏由06wj

- 坦克大战
- 矢量
- A * 寻路
- 颗粒火
- 颗粒明星
- 射击游戏
- 拍摄 game2

——号外: 06wj 同学 很向往上海、杭州, 这两地 HTML5/Flash 小游戏的公司机不可失哦!

新手档案

HTML5 开发中注意事项

如果使用到 HTML5 相关的新一代 Web 技术,必须小心浏览器是否已经实现某些功能。即使是最新的浏览器,可能仍会没有支持你所使用到的功能。例如,最新的 Chrome 尚未支持 Drag and Drop 的 dropzone 属性,必须用 dragenter 与 dragover 属性与 JS 代码取代(稍微麻烦一些些)。蔡学镛如是说。

强档推荐——13 个经典 JavaScript 游戏源码

自从 2010 年,Google 的吃豆人让许多人突然意识到原来 JS 可以这么使,可以说掀起了一股 js 游戏的浪潮,甚至在其中出现某些大型游戏的身影。本专题就为您收集了 JS 经典的游戏源码,从简单到复杂,一应俱全。详情见: <http://t.cn/hdX711>

标题资源

- [基于JavaScript的植物大战僵尸版源码](#)
- [google吃豆人游戏的源码\(JS+FLASH\)](#)
- [星际争霸源码 \(JavaScript\)](#)
- [javascript 坦克大战游戏源码](#)
- [JavaScript版打飞机游戏源码](#)

使用 HTML5 和 CSS3 来创建幻灯片

我曾经尝试过许多种软件来创建幻灯片,但是为什么不使用我们已经熟悉的工具,而是去学习另外一种程序? 我们可以轻松的使用 HTML 和 CSS 来创建漂亮的幻灯片 详情: <http://t.cn/aCfYDM>
(转载请标明出处 -<http://blog.csdn.net/hfahe>)



首个开源多设备开发框架 Joshfire

一次开发多处部署:《首个开源多设备开发框架 Joshfire》随着智能手机和平板电脑的不断普及,开发者往往需要针对不同的设备开发产品。Joshfire 是一个支持多种设备的开发框架,仅采用 HTML5 和 JavaScript 等标准,可以帮助开发者迅速开发本地专用的网络应用,用于浏览器、Node.JS……<http://t.cn/aNkqXg>



提高代码可读性的十大注释技巧

很多程序员在写代码的时候往往都不注意代码的可读性,让别人在阅读代码时花费更多的时间。其实,只要程序员在写代码的时候,注意为代码加注释,并以合理的格式为代码加注释,这样就方便别人查看代码,也方便自己以后查看了。

4. 不要侮辱读者的智慧

避免以下显而易见的注释:写这些无用的注释会浪费你的时间,并将转移读者对该代码细节的理解。

```
if (x == 5)    // if x equals 5
counter = 0; // set the counter to zero
```

5. 礼貌点

避免粗鲁的注释,如:“注意,愚蠢的使用者才会输入一个负数”或“刚碰到的这个问题出于最初的无能开发者之手”。这样的注释能够反映到它的作者是多么的拙劣,你也永远不知道谁将会阅读这些注释,可能是:你的老板,客户,或者是你刚才侮辱过的无能开发者。

9 款流行的 HTML5/CSS3 框架推荐

详情: <http://t.cn/aCBJ2T>



JavaScript 的死与生

很好的一篇文章: [JavaScriptisDead.LongLiveJavaScript!](#) 下面是概要翻译与我的阅读笔记: JavaScript 的成功得益于在正确的时间出现在正确的地点。JavaScript 的兴起与浏览器的支持息息相关。你瞧, VBScript 就没这么好运气。 <http://t.cn/aNjz8J>



HTML5 优势之个人观点

当大众的浏览器尚未全面支持HTML5时,我们还是可以在"某些特定项目"中使用HTML5,因为

- 1)HTML5 具有众多好特色,可以带来更好的用户体验
- 2)HTML5 可以让系统开发更容易
- 3)提前兼容未来
- 4)可以在各种平台上运行。以上这些大家早知道了,最后一个重点
- 5)帮助它普及,而不只是被动等待。

——蔡学镛

设计 HTML5 Web App 技巧

我会将各种可复用的功能切割成单独的小 Document, 通过 IFRAME 将它们整合进一个大 Document。Document 之间通过 HTML5 的 Cross-Document Messaging 或 Channel Messaging 进行必要的通信。我目前的感受是,这么做可以降低系统复杂度、增加复用性、提高维护性。

——蔡学镛

Node.JS

是好东西 (<http://t.cn/h0wu1>), 搞 JavaScript 的人都该去看看。

本版块内容特别鸣谢: @HTML5 研究小组 @yunnysunny
@ 程序员的那些事 @ 戴铭 @ 开源中国 @ 蔡学镛

你问我答

提问：

在游戏开发中，碰撞检测时(以矩形碰撞为例)，矩形的一次位移足够大，被碰撞的矩形足够小，那么就会发生穿越现象。请问这种情况应该怎么解决。——@MessageBox

解答：

解答：

1、我的做法是把移动矩形经过的区域划分成若干个格子，然后判断被碰撞小矩形是否落在这些格子里。当然这么做的精确度准确度取决于运动的轨迹（如果是水平或垂直就好办很多，如果是斜向的，就比较麻烦）和格子的大小——@大城小胖

2、要应对这种穿越现象 (tunnelling)，首先要做到两点：

1) 找出被碰撞物体最小的尺寸，然后确保所有碰撞物体的尺寸大于它；2) 找出碰撞物体最大的速度，并把它限制在单次循环时间内无法穿越被碰撞物体的范围内。但是这种现象目前并没有一个办法可以在任何条件下解决它。所能做到的只有尽量避免。——@孙剑 GDev

3、比如 AStar 算法，下一个障碍物应该是能预先探知的，所以这个大矩形的单次位移应该不是固定不变的，取最适合的位移（跟下个障碍的距离作比较）。这样不会出现穿越现象。@陈晓津

4、位移足够大的话，可以考虑加一个预移动来检测。然后计算当前矩阵位置，被碰撞矩阵位置，预移动后矩阵，三个的位置关系来确认下一步移动是否会碰撞。@立言二

5、提到的方法比较好。移动矩形从 A 经过 B(碰撞 1) 经过 C(碰撞 2) 达到 D 点。先移动到 C 点再判断是否碰撞已经晚了，可能根本到达不了 CD 点，所以提前一帧预测碰撞是有必要的，但是如何预测呢，还值得细细思考。如果游戏比较简单，在两帧之间(临时)提升下计算密度，但不位移也许可行。——@sofosogo @陈晓津，拴萝卜的棍子

6、将运动物体的包围盒大小根据移动的步长做调整，这样可以保证不会发生穿越，如果需要更精确的碰撞测试的话则需要迭代 n 个步长进行检测。@analystqiaojie

欢迎更多人参与讨论中, 本帖详情
<http://weibo.com/1666318130/eD2d3Feml4p>

小组动态

广而告之——小组首次开放会员申请

“HTML5 研究小组”是中国首个 HTML5 推广和交流的开放组织。在此，我们诚挚邀请热心互联网发展、有极客精神的团体和个人加入“HTML5 研究小组”。您会发现，世界互联网的将来有您的一份贡献。详情见：<http://t.cn/h5ixxx>



第五期 HTML5 技术分享沙龙——7 个城市火热报名中

7 月 16 日全国 7 个城市(北京、上海、广州、深圳、成都、杭州、南京)同期进行, 详情见: <http://www.mhtml5.com/events>



第 7 期线上赠书活动——中奖名单

本期获得《潜移默化：用户体验设计行动指南》的 5 位参与者：

@ 于东兴官方 @Cyhanan @popgis @thisloveless @ 卡丁卡 感谢大家的支持！第 8 期更精彩！恭喜 @CashLee 李秉骏 获得长期支持与参与奖，奖励 operaT 恤一件。



首届 HTML5 原创游戏大赛 -- 通告

多位童鞋称看不到提交的作品，是的，为公平起见，所有参赛作品将在 10 月初统一上线并评分投票。话说冠军作品有望被邀国外技术会议演讲分享，这个消息时让几位专家评委都想罢工开发游戏参赛！期待能代表中国、代表 HTML5 技术的作品诞生哦！大赛详情：<http://t.cn/aK0hZt>

HTML5 研究小组翻译组招募成员

最新最热辣的资讯，很多都来源于国外。我们希望为国内的攻城师，用户，搜罗最棒的 HTML5 资讯。——为加速 HTML5 技术在中国的发展，让我们共同努力吧！翻译小组每一个人成员必须是无私奉献的、乐于分享的，小组很愿助你历人生学习之路，成就你的价值。

小组成员招募要求如下：

人数 / 性别 / 年龄：暂时不限；

英语能力：能够翻译技术类文章，如果有作品的欢迎给链接；（当然我们欢迎有强翻译能力的同学加入，因为我们还有部分技术文章会连载发布！）

时间：每天需要有稳定的 1.5 小时—2 小时；

P.S：强烈推荐在校大学生，应届毕业生加入，这是一个难得的机会噢，可以接收到最新的最棒的最有营养的前端资讯，还可以认识很多业界的大牛呢！同时也是给自己能力提高的一个好机会，不容错过啊！

翻译小组专家团：

人数 / 性别 / 年龄：暂时不限；

能力要求：战斗在前端领域或者 IT 领域有一定日月的牛人、技术专家、市场经理等；

时间：每天 15 分钟左右；

工作量：看看我们的文章，对技术或者市场等进行小分析。提高我们的质量；

P.S 你我梦想，我们共实现！我们都在为 HTML5 社区在中国的发展凝聚一份心意！

联系邮箱：lbj96347@163.com

微博私信：@CashLee 李秉骏

行业活动

技术嘉年华 TDC2011

真正的技术盛会！专业分享、崇尚技术创新，推广“以人为本，开放分享”，以“共建、共享”为主题，汇聚以 D2、iConference、iDataForum、Tcon、ACT 设计论坛为代表的专业品牌会议，精彩纷呈。中国·杭州 2011.7.9-10，

详情见：<http://t.cn/aKWBiG>



台湾 COSCUP 2011 开源年会

COSCUP 希望藉由每一屆的年度會議，讓世界各地的 FLOSS 愛好者齊聚一堂，並邀請世界各地的專家上台分享經驗，想法與新的技術，來共同的激發國內外的愛好者更加踴躍投入 FLOSS 的開發與使用。8/20 - 21, 2011 台灣台北，

详情：<http://coscup.org/2011/zh-tw/>

启飞 2011 中国移动互联网创业大赛

7月28日下午在清华文津酒店举行线下比赛。现在起，报名就有机会获赠价值500元的门票。这个活动不错，我已经报名了，推荐大家也来看看。<http://t.cn/aKgDYt> 大赛由 @《IT 经理世界》杂志社、360 起飞计划、MFUND 基金联合举办。

