---

layout: post

title:     "2016年的尾巴：与黄山来一场完美的邂逅"

subtitle:   " 夕阳那一瞬间的告别，美得难以忘怀 "

date: 2017-01-08

author:     "Yilia"

header-img: "img/post-bg-huangshan.jpg.JPG"

catalog: true

---

> 何曾想到，在这样一个数字化的时代下，想要安静地记录一些东西，总是显得尤为拘谨。本来是笔墨与纸之间的联系，不论字体美丑，也不论思绪无物，即便在纸上胡写一番，情绪也不会觉得无处安放。我能想到的理由是，在用树木原浆做出来的纸张上面，我觉得它本生就是属于自然之物，我写下了自己的秘密，它也是会回归自然的；而在这样数字化的页面里，这样的存在本就是出自于人自己的胡思乱想的产物，现在要寄托的故事，很有可能会变得不再自然，不幸的时候它变成了人们矫情的垃圾。

以这样奇怪的想法开篇，我也想不出理由，可能是为自己迟迟无法在这里成文的原因吧。然而，当我安静下来的时候，我终于有那么一刻过成了自己想要的样子。

## 前言

在2016年即将告别的时候，我尝试在纸上写下自己完成以及没有完成的事情，回想整个16年，那些值得我记住的，那些让我有些遗憾的事儿。记不清哪一天，在朋友圈里看到一个朋友发的年终总结，换一台车、买房子、去北国看雪、去草原放纵……这些年初的愿望他几乎都实现了。很巧的，他和我同一天生日，他只比我大两岁，与他素无交集，但是却发现他比我努力，比我认真，比我自在。在这里，我写别人，大概是看到了自己期待的状态，然而，我不是他，我也不必羡慕他，因为我为别人的生活感到开心，同时我也会想着如何经营好自己的时间。

2016年12月31日，一年终究是过去了的，我会想如何把握住最后的时光不留遗憾，然而，我发现遗憾总是得留一点，这样才回对未来充满期待的。1995年的元旦，我降生了；直到上了高中，忽然才有了过生日的概念，那个时候开始有了些许成人的思考，有了推心置腹的朋友，也有了所谓最难以忘怀的青春。上了大学以后，每年过生日，都会有一点小小的期待，希望除了节日新年以外，也能有为数不多的人记得这一天还是我的破壳日，越长大，内心也越是寂寥，真正的朋友也在似大浪淘沙般精简，也习惯了不像一个缺爱的孩子那样，乞求宠爱。关于与某人的友谊，我总是难以理解的纠结，最可恶的交集就是曾经倾尽所有的情感，最后换来的却是不告而别，任凭自己编造万种理由，却依旧说服不了自己。我曾经很羡慕男孩子之间的友谊，因为他们之间的矛盾是可以用争吵或是打架来发泄解决的，但我发现女孩子总是细腻而放不下的。很不巧的是，我是一个细腻的女孩，却一直在用简单的方式经营自己的友谊，遇到见到的人，会相处得很愉快；遇上了比较细腻的人，我就会显得不走心。年岁渐长，渴望的友谊是平等的，大家势均力敌，不用刻意放低自己，也不用觉得自卑，如果这样能相处得来，那接下来的人生，有斯人参与，回事何等的幸运。但我也不敢妄下断言，我不知道会在若干年以后，所谓朋友就不是那么定义的了。因为，我听闻这样一个道理：人类在进步和发展，随之而来的是价值观和道德观的变化，一层不变就不可能带来文明的进步。那关于友谊的定义，其实我终究不得而知。

想想发布那时（2010.6.8），博主应该还是一个高一小屁孩，等着暑假快点到来。虽然父上大人用着 iPhone 3GS ，不过那时我对 Apple 可没啥感觉，还用着后来被 Apple 干翻的 Nokia （5320），抱着算是被 Apple 干翻的 IBM ，偶尔玩玩后来被 Apple 干翻的 Adobe Flash……

虽然不是含着着金 iPhone 出生的一代，但好歹也算是摸着电脑长大的一代人，估摸着也算是 \*\*Digital native\*\* 了。你说这词是什么意思？别急，我们慢慢说。

---

## 正文

今年暑假回了两个老家，也看望了不少长辈。

长辈们的手机果然都进行了可以想见的升级，除了爷爷奶奶辈外，清一色的 iPhone 或者 Android 4.2+ ，呃，没有 WP。

智能手机啊智能手机，Smart Phone —— 聪明又能干的手机。可是每每我看到年龄稍微大点的长辈们顶着一附花镜，瞪大了眼睛，一只手托着，另一只手则伸出一根手指小心翼翼得戳着硕大的屏幕时，我就瞬间觉得这哪里是 Smart ，分明是 Stupid Phone 。于是我就看着父辈们不厌其烦得教着老人家如何解锁，如何打电话，回短信。却又常常要像子女们请教微信里的图片存到了哪（这基本都是 Android 的毛病），朋友圈的文章如何分享转发，视频和小视频为什么不一样，视频通话怎么玩这一类“高级问题”。

这现象既尴尬又有趣，至少我 10+ 岁时还觉得自己什么都得请教父母。可是这一代孩子，居然能天天被父母请教手机问题然后理直气壮得回一句：“你怎么连这都不会？”

<br>

\*\*最让我惊讶的还是我两岁的小侄女阿布。\*\*

两岁的小孩子，刚刚能跑能跳，学会说话也不久，甚是可爱。

第一次感受阿布的神奇，是跟阿布和阿布爸（姐夫）在车的后座上坐着，阿布突然就向姐夫喊起了“手机，要手机…”。“就玩一会儿哦” 于是姐夫从口袋里掏出了 iPhone ，放到了比手机小好几号的小手上。我第一反应只是觉得好玩，大概小孩子觉得这个黑漆漆但是又能被点亮的“玩具”很好玩吧，姐夫和姐姐又无时不在教小孩子认东西，小孩子记得这个“玩具”叫作手机也很正常。

\*\*紧接着阿布就用她的行为狠狠得打了我的脸：Home 键 → 滑动解锁 → 照片 App → 点开一张照片然后开始左翻右看；一串 Combo 动作娴熟一气呵成。\*\*

大家脑补一下柯南那个“脑海中‘唰’的一道亮光”！对对我当时就是这样，\*\*然后就犯了职业病，连续几天都开始观察阿布是如何玩手机的。\*\*（小孩子玩手机不好，是要控制时间的）

#### I. 超强的学习能力

小孩子的大脑思维简单却又有着惊人的学习能力，他们十分擅长模仿，而且能非常高效的对信息进行记忆和处理。

\*\*我确信阿布已经在无数次学习中完美得理解了 Home 键的含义。\*\*阿布知道主屏上的每一个长得一样的东西（App Icon）都可以点击，点击之后就会进入一个新的东西，如果阿布不喜欢，她知道按 Home 键返回主屏。

阿布不完全具备分辨众多 icon 的能力，但唯独最喜欢“照片”这个应用，她总是可以在几次划屏之后找到并打开它。

\*\*可以说理解下图 “主屏幕与应用” 这样的一级逻辑是相对比较轻松的，而且 Home 键作为物理按键，认知成本也比屏幕中的虚拟按钮要低得多。\*\*

<pre>

Icon

主屏幕 ⇌ 应用

Home

</pre>

可是接下来阿布在照片应用内的表现就足以说明问题：阿布不但能够对“照片方块”进行归类学习，知道\*\*“既然一张照片可以点开，那么每张都是可以的”\*\*。阿布居然还学会了 \*\*Back 按键\*\*的使用！

要知道阿布是一定不认识 Back 箭头右边的文字的。我猜测阿布可能是通过空间位置记忆（屏幕左上角），也有可能是通过图形记忆的（要知道人对图形的认知能力要远高于文字）。总之无论如何，阿布学会了 Back ，并可以进行下图这样“如此复杂的操作”了：

<pre>

照片Icon One One

主屏幕 ⇌ 相簿列表 ⇌ 相簿 ⇌ 单张照片

Home Back Back

</pre>

而且其实在“单张照片”这个环节是有个“坑”的：\*\*如果点一下照片，所有导航会消失（切换到照片全屏观看模式），要再点一下照片导航才会回来。\*\* 我不能清楚的知道阿布是否了解了这个规律，但是一旦阿布看到 Back 键回来时就会懂得依靠按它来返回。

#### II. 完美理解隐喻

小孩子的思维是直白的。它们不会试图掩盖什么想法，它们想到什么就会去做什么。

我们都知道如果一个东西在你的右边，那么你需要把这个“世界”向左拉，做一个相对运动，你才能重新看到这个东西。小孩子不用知道什么相对运动，但是自然而然的就能懂 —— \*\*阿布知道在屏幕上左右划能让手机里的这个小世界跟着移动起来，阿布知道被划走的东西相反划就可以划回来。\*\*

这就是我们常说的\*\*物理隐喻\*\*，小孩子不知道物理也不知道什么隐喻，But it works.

不过让我惊讶的不是这个，我 2 岁的时候要是有 iPhone ，我应该也是能那么瞎扒拉一两下的吧……

真正让我觉得非写此文不可的是：有一次，我给阿布玩我的 iPhone ，阿布照常打开了相册开始翻，\*\*说时迟那时快，来了一条微信通知！\*\*

对对对，就是那个从上往下滑下来 ↓↓↓↓ 的 Push Notification.

<pre>

微信

Kant 给你发了一个红包

</pre>

\*\*接着高潮就来了，阿布非常淡定的伸出小手，把推送给我顶 ↑↑↑↑ 回去了！！\*\*

卧槽你们一定不能体会我当时有多惊讶。

\*\*隐喻啊！从上面掉下来的东西，不 想 要 的 话 就可以划回去好吗。\*\* 小孩子对数字世界交互隐喻的理解，真是完爆了不知道多少 Digital immigrant (下文会解释) 。

#### III. 世界观的树立

这是为什么？为什么小孩子可以具备对数字世界如此的领悟能力？

我的答案不难理解：\*\*数字世界已经完美地融入了阿布的世界体系里。阿布从小就在感受数字世界的“定律”，这种学习，对于阿布来说，与她对现实世界的学习完全无异。\*\*

\*\*这种感觉就好像我们从小其实就在感受这个世界的物理规律\*\*：我们不知道万有引力，但是我们知道东西从手中放开就会掉下去；我们不知道热交换，但是我们知道冷水和热水可以对成温水；我们不知道杠杆原理，但是我们知道在门把手附近推门会更省力……

有个很好玩的案例可以证明阿布脑中体系的建立过程：我的相册中有不少 UI 截屏，\*\*截屏对于阿布来说是个更有难度的认知（就好像大多数动物都无法认知镜子一样）\*\* 。当 Back 按钮成为阿布脑海中对虚拟世界“返回”的定义，就算是截屏中的 Back ，阿布也会毫不犹豫的点上去，可是居然没有效果 —— \*\*这违背了阿布的认知，于是她会感到疑惑和不安\*\*，直到下一次 Back 奏效……

世界观是一个需要长时间建立起来的东西，\*\*当我们跟小孩子一样对世界最为无知时，我们也对世界最为好奇，于是眼前的一切都一股进脑。然后大脑进行着快速的记忆和学习，逐渐形成了你对这个世界的认知。\*\*

所以世界观也是一个很顽固的东西，已经建立起来的部分很难摧毁，新的东西也就没有太多立足之处 —— 这也算是解释了为什么小孩子学习数字设备如此之快，而越是大龄就相对越难接受（当然这其实与不同年龄大脑的生命活动有关系，这里只是比喻的说法）

说到这里，我们终于可以回归最初的问题：

什么是 Digital native ？还有与之对应的 Digital immigrant ?

> \*\*Digital native，数字原住民\*\*： 指代从出生开始就习惯有互联网、无线技术的一代人 （logically there's a whole generation of individuals for whom concepts such as the Internet and wireless technology are just humdrum, because they've never lived in a world where they didn't exist. These are the so-called digital natives）

>

> \*\*Digital immigrant，数字移民\*\*：指代更早的一代人，已经情愿或者不情愿地适应了这个数字世界，并且将各类数字工具运用到生活当中。（Digital immigrants are their antithesis, being the folks born earlier who, either reluctantly or enthusiastically, have adapted to the digital world and incorporated its tools into their lives.）

定义如此，但其实边界模糊。而真正重要的是：\*\*或许在这个飞速发展的世界里，只有保持小孩般的好奇与初心，才能不被时代轻易的抛弃。\*\*

---

## 结语

我一度欣喜阿布是不是将来要成为计算机或者交互领域的大师，可是转念一想\*\*我更愿意相信这一代小孩子都将具备如此神力\*\*。就好像世界如果重新建立了秩序，那么最先适应秩序的一定是在新秩序下诞生的孩子们。因为他们对世界的认知里没有任何过去，也就没有任何 boundary 。

我经常想象假如我出世在一个以魔法为秩序的纪元里，那个世界里的小孩子一定生来就具备对魔法的领悟与操纵能力。\*\*我想那种能力或许不是血脉或者种族里自带的天赋吧，而是从你呱呱坠地，开始认知、学习这个世界的那一天起，魔法就习以为常地印在了你的世界观里。\*\*你从小就知道母亲空手就可以变个小太阳温暖你，而父亲则可以挥挥手放出一片星空来逗你开心。

\*\*于是你坚定不移，当你第一次有力气挥动你的小胳膊时，一道流星划过天际。\*\*

EM2

---

layout: post

title: "「知乎」你们觉得响应式好呢，还是手机和PC端分开来写？"

date: 2014-11-20 12:00:00

author: "Hux"

header-img: "img/post-bg-rwd.jpg"

tags:

- 知乎

- 前端开发

---

> 这篇文章转载自[我在知乎上的回答](http://www.zhihu.com/question/25836425/answer/31564174)

<div>

<p>

<b>根据你的产品特点，进行两种不同的设计，</b>

<br><b>根据你的设计需求，选择合适的技术方案</b>。

</p>

<br><b>A与B不是硬币的正反面，它们为了解决同一个问题而生，它们是同一种思想的延伸。</b>

<br>

<br>

<blockquote>移动和桌面设计的差别远不止是布局问题。只要有足够的编程量，这些差别是可以通过响应式设计来解决的。事实上，你可以认为如果一种设计不能兼顾两种平台的主要差别，就不能算是合格的响应式设计。但是，如果确实想要处理好平台间的所有差异，我们就回到了原点：进行两种不同的设计。

<br>

<br>——《Mobile Usability》（《贴心设计 打造高可用性的移动产品》）</blockquote>

<br>

<br>其实无论是什么解决方案，我们先来看看我们想要解决的问题：

<br>

<br><b>“屏幕尺寸越来越多，不同设备的交互特质也有着巨大的差别，我们希望我们的网站能够在移动手机、平板、桌面电脑，在键鼠、触摸、无障碍设备上都有优秀的用户体验。所以，我们需要网站的用户界面在不同的平台上有所不同。”</b>

<br>

<br>

<br>那怎么做呢，一个解决方案应运而生：

<br>

<br>

<ul>

<li><b>响应式设计 (Responsive Web design)</b>

</li>

</ul><b>狭义上</b>，我们把<b>主要依靠前端 CSS</b> （包括 Media Query 媒体查询，百分比流式布局，网格与Typography系统……）来对各种屏幕尺寸进行响应的做法，称之为响应式布局，又称作自适应网页设计，或者弹性设计。

<br>

<br>这种主要依靠CSS的方案有很多优点，比如：

<br>

<ul>

<ul>

<li>设计元素很容易被复用，设计成本低</li>

<li>前端只需要维护一套CSS代码，<b>维护成本</b>低</li>

<li>桌面端与移动端的设计十分接近，令用户感到“熟悉”</li>

<li>不需要任何服务器端的支持</li>

<li>与业务耦合程度低，复用程度高（ 以至于 Bootstrap、Foundation 等一干框架都跟进了这个解决方案 ）</li>

</ul>

</ul>但问题也很明显，比如：

<br>

<ul>

<ul>

<li>设计需求复杂时，前端的<b>开发成本</b>没有任何减轻</li>

<li>无论是针对桌面还是移动的CSS代码（甚至图片资源文件）都会被同等的下载到客户端（<b>没有考虑移动端的网络优化</b>）</li>

<li>如果JS不写两套，桌面端的交互和移动端的交互很难针对平台作出差异</li>

</ul>

</ul>

<br>

<br>如果<b>你的</b><b>移动用户对网站所有的功能和内容有着与桌面用户同等的需求</b>，比如 新闻、报纸（媒体类）网站，或者活动、专题页等 <b>偏重信息传达而轻交互 </b>的网站，那么这个解决方案其实恰到好处：

<br><b>触摸屏优化（胖手指）、减少次要信息…… 这些通过 CSS 解决就够了。</b>

<br>

<br>

<br><b>但是，如果我想要做更多的 「移动化设计」，比如 减少信息层级、增强手势操作、让网页更接近一个Native App ？</b>

<br>

<br>好吧，为了更复杂的需求，为了我们的网站能更牛逼的 <b>「响应」</b> 各个平台，

<br>又有了这些解决方案：

<br>

<br>

<br>

<ul>

<li><b>服务器端（后端）：</b>

<br>

</li>

<ul>

<li>RESS （Responsive Web Design with Server Side Components）通过服务器端组件的响应式网页设计</li>

</ul>

</ul>提倡 RESS 的人认为：基于前端 CSS 的响应式方案只是一种妥协：

<br><b>“ UI 只是在很被动的进行「调整」，而不能真正达到各个平台的最优。好的设计应该达到「这个设备该有的体验」（Device Experiences）。 ”</b>

<br>

<blockquote><b>Device Experiences ：</b>A device experience is defined by how a device is most commonly used and the technical capabilities or limitations it possesses.</blockquote>RESS 的本质还是服务器端动态的生成，返回 HTML、JS、CSS、图像等资源文件，但是只使用同一个 URL 就可以提供给移动端定制化更强的网页，同时还大大节省了网络资源。

<br>

<br>

<br>

<ul>

<li><b>前端</b>（主要是JS），比如：

<br>

</li>

<ul>

<li>在 JavaScript 中实现两套逻辑，分别兼容键鼠、触摸设备</li>

<li>通过 UA、特性检测 在前端做设备判断，对资源进行异步加载，渲染不同模版</li>

<li>通过 特性检测 在前端做设备判断，使用不同的业务逻辑</li>

<li>前端的模块化也可以帮助解决这个问题，比如针对不同的平台加载不同的模块</li>

<li>……</li>

</ul>

</ul>

<br>

<br>这下，我们的网站可以更牛逼的 <b>“响应”</b> 各个平台了。

<br>（对，我还是称之为响应：这的确还是在<b>“响应”</b>啊 ，不是吗？）

<br>

<br>

<br><b>但是等下……</b>

<br>后端开发成本上去了，前端开发成本也上去了，配合着估计产品、设计资源也都上去了，<b>那我们为什么不干脆把 移动设备网站 和 桌面设备网站 分开呢！？</b>

<br>

<br>

<br>是啊，如果你的需求真的都到这一步了，你的移动网站也应该可以被称作 WebApp 了。<b>这种时候，把移动设备网站彻底分开或许真的是更好的选择。</b>

<br>

<br>开发资源如此充足，你还可以让专门的团队来维护移动端的网站。

<br>（嗯，BAT 就是这么干的）

<br>

<br>于是又一个概念来了：

<br>

<br>

<ul>

<li><b>独立的移动版网站</b> （按题主的话来说：手机和PC端分开来写）</li>

</ul>不过，它有那么独立么？

<br>我们知道，我们访问网站是通过 URL 来访问的。

<br>将移动网站 和 桌面网站 分开，如果不使用 RESS 技术，往往也就意味着要维护两个URL（不同的二级域名）

<br>难道我们要让所有桌面用户自觉访问 <a href="http://taobao.com" class=" external" target="\_blank" rel="nofollow noreferrer"><span class="invisible">http://</span><span class="visible">taobao.com</span><span class="invisible"></span><i class="icon-external"></i></a> ，所有 移动用户 都自觉访问 <a href="http://m.taobao.com" class=" external" target="\_blank" rel="nofollow noreferrer"><span class="invisible">http://</span><span class="visible">m.taobao.com</span><span class="invisible"></span><i class="icon-external"></i></a> ？

<br>

<br>不可能吧 ＝ ＝。

<br>

<br>于是，我们还是得依靠前端或服务器端的一次 <b>“响应”</b>（设备检测），做 URL 重定向，才能将不同设备的用户带到那个为他们准备的网站。

<br>

<br>

<br>

<br><b>所以其实在我看来，手机和PC端分开来写，只是 狭义响应式设计 的一种发展和延伸罢了。他们的界限没有，也并不需要那么清晰。</b>

<br>

<br>就如开题所引用的：

<br>

<blockquote><b>事实上，你可以认为如果一种设计不能兼顾两种平台的主要差别，就不能算是合格的响应式设计。</b>

</blockquote><b>“而无论是用什么解决方案。” —— 这句是我补的。</b>

<br>

<br>

<br>

<br>

<br>故我的结论是：

<br>

<br><b>这不是一个二选一的问题，而是选择一个合适的度</b>（你的桌面版本代码与移动版本代码分离、耦合的程度）

<br>

<br>而这个度，则是由你的设计需求决定的。

<br>而我们的需求原点其实也很简单：

<br>

<br> “<b>根据你的产品特点，进行两种不同的设计</b>”。

<br>

<br>

<br>以上。

<br>

<br>

</div>

EM3：

---

layout: post

title: "「知乎」如何看待微信屏蔽快的打车事件？"

subtitle: "恰有小感。"

date: 2014-12-13

author: "Hux"

header-img: "img/post-bg-kuaidi.jpg"

tags:

- 知乎

- 职业病

---

> 这篇文章转载自[我在知乎上的回答](http://www.zhihu.com/question/26774049/answer/35041458)

<div>

唉。今天恰巧有感，过来小聊几句。

<br>还是要先声明下：<b>所有言论出自个人，与阿里和我所在的团队无关。</b>

<br>

<br>

<br>正文。

<br>

<br>应该很多互联网公司都有这项 “福利” ——<b> 加班到X点以后，报销打车费</b>。

<br>阿里大约是晚上9点。

<br>

<br>初进阿里时还不习惯，想着6点下班后，吃个免费晚饭，赶快坐地铁回家。

<br>后来一是发现高峰期的地铁简直要命，二是确实有太多需求做不完， 平常经常会说： “这个我们晚上再谈…”

<br>

<br>所以晚上加班就成了公司里很多人的常态 ，就算今天 8 点多就已经工作得差不多了，也会习惯性得等到 9 点左右，<b>叫个车回家</b>。

<br>

<br>于是，每天 9 ～ 12 点间，公司里的叫车声、电话约车声、络绎不绝。我们团队私下里也有个微信群，用以和工作的旺旺群区分。<b>在打车软件玩起红包返现后，大家就都会在群里分享叫车红包，52个人的群，有时一分钟内不抢，红包就没了。</b>

<br>

<br>

<br>众所周知的，阿里和快的打车的关系。

<br>

<br>所以群里好像约定俗成般的，从来就没有出现过滴滴的红包。<b>而由于红包返现利滚利带来的超强用户粘性，大家连叫车也都开始只用快的了。</b>

<br>

<img class="shadow" src="/img/in-post/post-kuaidi-1.jpg" width="260">

结果好景不长，微信突然就玩了这么一手，直接把快的打车屏蔽了。

<br>当天大家就发现了，还讨论了下对策……<b>比如什么「先分享到微博，然后把链接复制出来，再发到旺旺群」……</b>

<br>

<br>嗯。我 TM 也觉得挺拼的。。

<br>于是大约微信群就沉寂了一天…

<br>

<br><b>然后才第二天……第一个滴滴红包就在群里出现了！</b>那时的文案还是什么：“<i>4个小伙伴，3个用滴滴！红包召唤新伙伴归队啦！</i>”

<br><b>我我我我当时就不由自主的纠结了一会儿 “价值观” ，放下手机 debug 去了……</b>

<br><b>等我再想起来，点开链接一看：特么的……「红包已抢完」。</b>

<br>

<br>。。。

<br><b>再后来。</b><b>就根本收不住了，滴滴红包那个飘。</b>

<br>

<br>

<br>唉其实我就是想说：<b>这也就一天……用户习惯就被彻底干翻过来了。 就算是盟友…也没救。</b>

<br>

<img class="shadow" src="/img/in-post/post-kuaidi-2.jpg" width="260">

所以我今天还是打着滴滴回来的……分享红包的一瞬间，心里突然一阵小惆怅。就回来写下了这段答案。

<br>

<br>说了半天，好像也没说到什么干货…权当故事听吧。

<br>其实你要问我这有没有违反互联网平等开放法则什么的。我觉得上面 <a data-hash="8f7d284bb1a97deaa4533a6190206ecb" href="http://www.zhihu.com/people/8f7d284bb1a97deaa4533a6190206ecb" class="member\_mention" data-editable="true" data-title="@覃浩tommy" data-tip="p$b$8f7d284bb1a97deaa4533a6190206ecb">@覃浩tommy</a><a data-hash="43d639a3d763d3dad948e0bc4c645eec" href="http://www.zhihu.com/people/43d639a3d763d3dad948e0bc4c645eec" class="member\_mention" data-editable="true" data-title="@赛门" data-tip="p$b$43d639a3d763d3dad948e0bc4c645eec">@赛门</a> 都说得挺好的，两种思路而已，大家可以自行选择。

<br>

<br>但是关于怎么看待，其实这次我以普通用户的身份来说……真心觉得：<b>「小良心小正义感在强需求面前真特么太弱了」</b><b>。</b><b>更何况这个强需求被干掉的同时还双手奉上了替代品。</b>

<br>

<br><b><u>所以大厂们你们就使劲撕逼吧，需要打到用户脸时，多给糖多给枣就好了。</u></b>

<br>

<br>

<br>哦对了，今天微信宣布朋友圈内限制分享未备案网页了。

<br><b>枣呢 ！？！？</b>

<br>

<br>

</div>