### Web项目建议书

**Introducing**

随着web工程技术的不断发展，web在越来越多的方面影响人们的工作生活。人们越来越依赖于通过web服务来享受到互联网给人带来的好处。随着各类搜索引擎和辅助工具的发展，web应用正在占领人们计算机生活的方方面面。而随着云技术和分布式技术的不断发展，未来的web技术会更加强大。

随着豆瓣，微博等新一代web社交应用的崛起，网页社交成为了人们感兴趣的功能。我们今天所要开发的就是一个轻社交web应用。

**BackgroundInformation**

轻社交应用的发展背景

轻社交源自于社交网络（SNS），社交网络是随着网络社交的悄悄演进，丰富个人网络形象而出现的一种网络交友平台。交友只是社交网络的一个开端，就像Google的开端只是每个网页的backlinks那么普通一样，社交网络的开端只是获取你的个人资料和好友列表。社交网络大体经历了这样一个发展过程：早期概念化阶段──SixDegrees代表的六度分隔理论；结交陌生人阶段──Friendster帮你建立弱关系从而带来更高社会资本的理论；娱乐化阶段──MySpace创造的丰富的多媒体个性化空间吸引注意力的理论；社交图阶段──Facebook复制线下真实人际网络来到线上低成本管理的理论。整个SNS发展的过程是循着人们逐渐将线下生活的更完整的信息流转移到线上进行低成本管理，这让虚拟社交越来越与现实世界的社交出现交叉。 　然而，自2007年苹果及Google分别发布了自己的新世纪手机平台，他们丰富的API开放式端口也侧面推动了移动应用的发展。其后，各大SNS网站及微博发布了各自的手机应用，使社交网络开始趋于移动化。但他们繁杂的功能以及基于熟人社交的本质也往往使更多的单个手机用户觉得难以融入，越来越多的手机用户期待着拥有一种轻松、自由、无距离的社交平台。轻社交在这种背景下，应运而生。

时至今天，轻社交应用已经越来越深入人心，我们需要用更清新，更简洁的方式去进行轻社交应用的开发。

# Components of a Proposal

分为web前端和后台，前端是一个动态网页，能加载一段时间内的内容，并可以相应用户的一些操作比如刷新，向后加载，发布内容的操作，后台是数据库和一个javaapp，用来实现数据的存储，搜索更新和其他逻辑功能的实现。

**The Executive Summary**

开发目标：

开发一个用户可自由发表图片和文字分享心情的轻社交web应用。发表的信息是对所有用户公开的并可以发表评论。

开发效果和功能参照片刻的碎片<http://pianke.me/timeline/>

设计：

这个步骤通常会反反复复进行很多次，每一次都把设计细化一些。首先要做的是画出页面流程图。页面流程图通常是很抽象的黑白绘画，画出将要实现的web应用的样子(你可以加一些色彩，但尽量保持简单)。

当对做出的草图满意后，可以开始制作实体模型。实体模型仍然是些图案，但有色彩和细节。最终的实体模型看起来应该像你将要实现的web应用的一个截屏图。如果你为一个客户开发，他会看看这些东西，并给你他的认可。然而，很多人都喜欢跳过这一步(大多数都是非设计人员)，他们喜欢直接奔向网页原型。

　　原型是用HTML开发出来，使用CSS渲染(有时也是有Javascript)。页面布局要做出来，链接能够点，颜色，字体，字体大小要设定好(如果你做了实体模型，这个会很容易)。这一步非常的重要，因为这里所有的东西都能用于你最终的应用中。如果允许的话，在你的原型上做一些可用性测试，从长期的效果来看，这能使你避免大量的失误。

在这个步骤的最后，基本可以了解web应用是如何组织到一起的了。登录页面有些什么，用户如何从主页转向到各个页面。

选择框架并进行开发：  
 该部分就是选择合适的框架之后，在后台，你要创建类，对象，服务，过程，以及持久层来把这些对象保存到数据库中。后台是整个应用的核心。之后要进行前台的开发，即与用户交互的部分。

**The Statement of Need**

开发的产品能够完成以下的功能：用户的注册登录，用户发表图片和文字，用户以列表或其他的形式查看其他用户发表的内容，用户单独浏览某一个用户发表的内容，用户删除内容，用户刷新和向后加载内容，用户评论其他用户的状态。

还可选做以下内容：用户发表长篇文字（日志），用户拥有设置日志为公开或者非公开的权限。增加一个用于浏览所有日志的网页。

# Organizational Information

首先需要对将要开发的项目做一个全面而准确的需求分析，明确开发功能。

深入了解每种框架特性，优势，选择合适的开发框架。分配任务，团队合作开发，前端和后台可以同时开发也可以先后开发，测试以及日后的维护

# Letter Proposal

本产品需要具备以下特性：

稳定和易用性，为了保证良好的用户体验，稳定和易用性是必须具备的基本特性，即使大注册量和访问量也不是导致网页加载明显过慢或者崩溃。

动态网页交互的友好性，为了凸显web开发中动态网页的特色，这是重点，也增加了应用的吸引性。

简洁的社交风格，为了体现轻社交应用的特性，尽量淡化好友机制带来的限制，能让用户更多地浏览到陌生人的内容。

**The Budget**

**开发周期：**大一个月

**开发费用：**无

**Conclusion**

整体来说，本次web开发的目的是为了体现web的交互性在使用过程中的重要性。所以本次开发选择的应用后台逻辑并不复杂。但是在前端，也就是和用户的交互部分在是本次开发关注的重点。轻社交类应用要体现自由无障碍的社交方式，需要让用户看到更丰富的内容和使用更简洁的操作方式，化繁为简。