
西 安 电 子 科 技 大 学
Web 工 程 论 文

对比分析 web 应用

班 级: 13112

学 号: 1311173

姓 名: 刘安卓

二零一四年五月

摘 要

通过分析自己喜欢与不喜欢的 web 应用的优点与缺点，对 web 应用有一个直观上的了解，为日后深入学习铺下良好的开端

1. 喜欢的 web 应用

Gmail: 作为我们日常必须的 web 应用，平时我们联系老师，交作业都是需要用到 Email。

网络商店: 随着电商的兴起，价格上的优惠以及方便快捷的物流，现在基本已经成为大多数人的基本生活习惯。第一次使用是淘宝，开始是很不放心的，对这种非传统的销售模式不是很信赖，后来慢慢随着几次尝试，对网购有了一定的了解也增加了信任度，逐渐在网上购物的比例就增大了。

新浪博客: 博客第一次使用，是因为明星效应，当时韩寒很火，微博还没有出现，很多人都会写自己的博文，因为喜欢韩寒的文章，就关注了他的博客，这也是我第一次使用博客，后来自己也写过几篇自己的博文，不过没坚持下去，微博有了以后，用的微博要更多一些。

论坛 BBS: 论坛起初我很喜欢，互联网初期，还没有那么多的专业网站，所以在网上查找一些专题，专业信息就相对比较困难，也比较零散。论坛的出现，极好的解决这个问题，把相关信息全部整合在一起，同时还有一群专业的人，作为版主提供很多信息。

当然缺点后来就越来越明显，往往论坛的主题被一些人带歪了，说一堆没用的话，又再一次造成信息混乱，违背当初的愿景。后来各个论坛也慢慢想出一些办法，不过我感觉效果不是很大，现在各种网站都慢慢专业起来，计算机技术也发展起来，所以论坛的作用就没以前那么重要，不过还是有各种论坛的变种，比如发泄的树洞等等，这些也为我们带来了娱乐性。

2. 不喜欢的 web 应用

网络拍卖: 网络拍卖小型一点的就像 58 同城这样，可以把自己不想要的，买了不合适的东西在网上发出来，看看有没有人想要，卖给别人，减少自己的损失，正好也可以满足其他人的需求。大型拍卖就相对专业一点，拍卖品相对比较昂贵，与现场传统的拍卖比较，这种拍卖方式匿名性比以前更好，也更加方便，不用大老远跑去拍卖现场。

不喜欢的原因主要这种交易没有第三方监督管理，难免出现质量较差，如果经验不足，不是很了解买的商品还会出现被骗的情况，当然我不能否认他的新颖模式，也许正是这些缺点为我们带来乐趣。不过从实际体验感觉，这种方式还没有形成一种良性的方式。如果有一系列的保护措施，让我增加对他的信任感，我相信这种方式一定会流行起来，受到大家的欢迎。

网络游戏: web 游戏一般都是一些 flash 小游戏，只是单纯自己不喜欢这种游戏，可能因为 web 应用的特性所在，这种小游戏只能相对简单。内容也比较单一，偶尔给大家提供小小的娱乐还可以，短时间可以打发零散时间，不过可能对一些人来说这种小游戏，内容简单甚至低俗，娱乐性较差，我不是很喜欢。

3. 总结

优点:

- 1) web 应用不需要像本地应用程序复杂庞大, 只需要一个浏览器就可以, 不浪费本地存储空间。
- 2) 可以很好的跨平台使用
- 3) 不需要像本地应用不断更新

缺点

- a) 跨平台的使用虽然简单但需要浏览器对各个平台有较好的支持
- b) 因为 web 应用 c/s 结构导致如果一款应用不支持离线使用, 会给用户带来一些麻烦, 丧失了灵活性。
- c) 如果公司倒闭, 服务器不再提供相关服务, 我们就不像本地程序一样, 保存自己过去的信息以及继续使用。
- d) 因为所有的服务全部由服务器提供, 并且有开发公司拥有掌控权, 所以可能会加入一些用户不喜欢的特性, 用户也无法选择, 回避。这给用户造成很大的困扰

4. 如何开发一个 web 应用

i. 需求分析:

像普通应用程序一样, 开发应用之前我们要明确需求

ii. 建模:

根据我们的需求分析以及设计进行应用建模, 通过建模的过程中, 逐步确定所有的需求都能得到验证。

iii. 选择应用架构以及开发架构:

根据我们建模分析, 选择适合的开发环境以及架构的选择, 每个问题的特性不同, 选择正确的开发环境就会简化开发中遇到的问题, 方便日后网站的维护等等

iv. 测试与维护:

开发完成之后就是进行测试软件是否有重大 bug, 故障。如果没有问题就可以发布上线使用了。上线之后对进行应用常规维护。