如何实现全球实时互联的在线教育



Geekbang》. 极客邦科技

整合全球最优质学习资源,帮助技术人和企业成长 Growing Technicians, Growing Companies



技术媒体





高端技术人员 学习型社交网络





实践驱动的 IT职业学习和服务平台





一线专家驱动的 企业培训服务



旧金山 伦敦 北京 圣保罗 东京 纽约 上海 San Francisco London Beijing Sao Paulo Tokyo New York Shanghai



2016年4月21-23日 | 北京:国际会议中心

主办方 **Geekbang**》. **InfoQ**®

优惠(截至12月27日) 现在报名,节省2040元/张,团购享受更多优惠





在线教育技术的发展



▶ 01 广播电视大学

互联网点播

■ 互联网直播

多 04 移动直播



互联网直播的分类



Pho Will William

低延迟 弱交互







直播技术



HLS

- HTTP Live Streaming (缩写是HLS)
- 由苹果公司提出的基于HTTP的流媒体网络传输协议。
- 工作原理是把整个流分成一个个小的基于HTTP的文件来下载,每次只下载一些。当媒体流正在播放时,客户端可以选择从许多不同的备用源中以不同的速率下载同样的资源,允许流媒体会话适应不同的数据速率。
- 开始一个流媒体会话时,客户端会下载一个包含元数据的extended
 M3U (m3u8) playlist文件,用于寻找可用的媒体流。
- HLS只请求基本的HTTP报文,与实时传输协议(RTP)不同,HLS可以 穿过任何允许HTTP数据通过的防火墙或者代理服务器。它也很容易使 用内容分发网络来传输媒体流。



RTMP

- Flash
- 是Real Time Messaging Protocol (实时消息传输协议)的首字母缩写。
- 协议基于TCP,是一个协议族
 包括RTMP基本协议及RTMPT/RTMPS/RTMPE等多种变种。
- 是一种设计用来进行实时数据通信的网络协议,主要用来在Flash/AIR平台和支持RTMP协议的流媒体/交互服务器之间进行音视频和数据通信。
- 支持音视频流、消息、远程调用



WebRTC

- 名称源自网页实时通信(Web Real-Time Communication)的缩写
 是一个支持网页 浏览器进行实时语音对话或视频对话的技术,
- 是谷歌2010年以6820万美元收购Global IP Solutions公司而获得的一项技术。
- 最终目的:

让Web开发者能够基于浏览器轻易快捷开发出丰富的实时多媒体应用,而无需下载安装任何插件,Web开发者也无需关注多媒体的数字信号处理过程,只需编写简单的Javascript程序即可实现

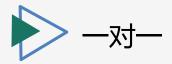


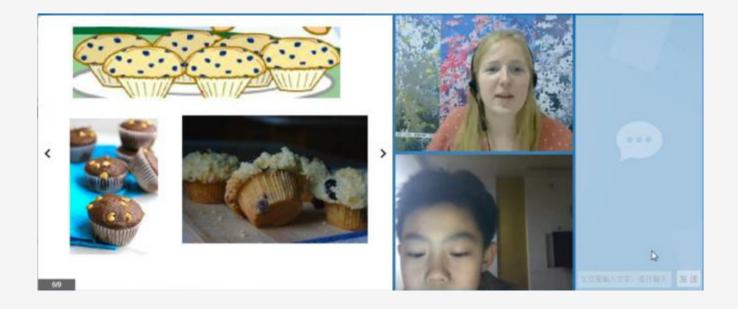
P2P

- Skype
- QQ
- BT 之父 Bram Cohen 推出 "P2P 实时流媒体协议",目标是要消灭电视基于Flash播放器的P2P直播解决方案



教育实时互动直播的场景



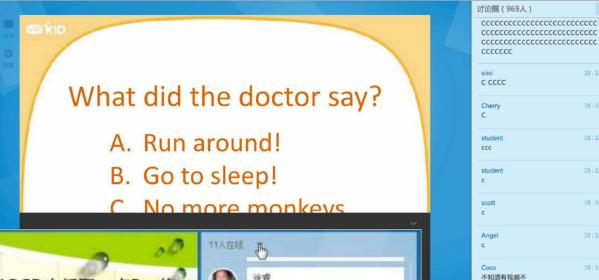


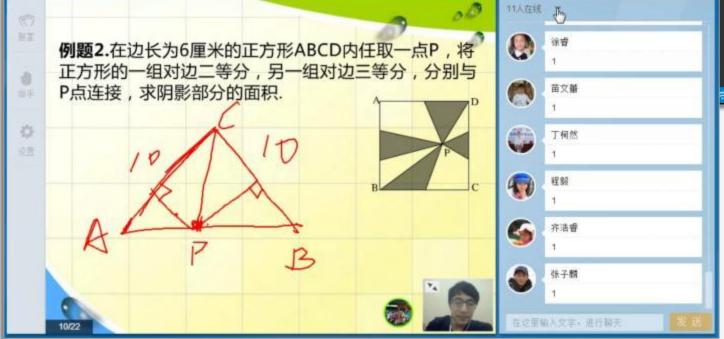
19:12

19:12

19:12







Powered by InfoQ!



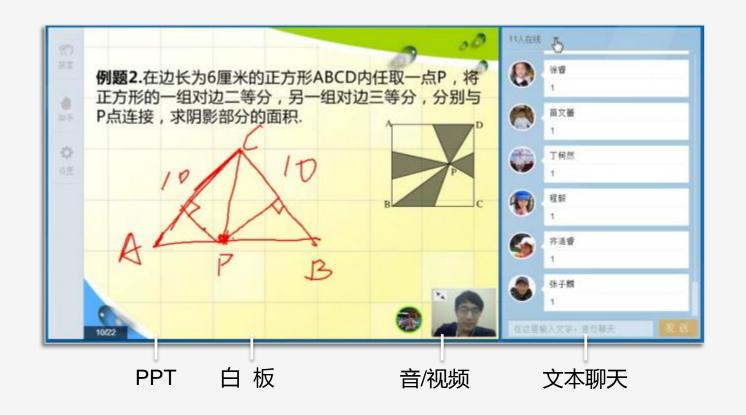
社交网络内的大课







在线直播授课的基本功能模块



实时消息流

实时媒体流







多贝云是怎么做的?

2009年



- 单机
- 基于RTMP
- 基于开源
- 单教室容量受限



2012年



- 单IDC集群
- 自研服务器
- 共享内存状态管理
- 毫秒级读写延迟要求
- 单教室跨服务器
- 千人大课



2013年



- 跨IDC分布式集群
- 单个教室跨省、跨国
- 状态同步基于消息
- 独立的骨干网流转发层
- 万人大课



一些体会

01 延迟越低越好吗?

02 技术还是资源?

03 自建还是外包?

Thanks!

