# 游戏资讯网——雪崩

## 问题描述

1.随着社会的发展经济的提高，人们相比在物质上的满足更需求精神上的娱乐。电子游戏和各类的动漫番剧在此时畅行。在该领域很少有一款综合性较强的软件让用户快捷方便的了解各种游戏咨询，设备情况，动漫和番剧的更新，以及各类周边商品的售卖。满足用户的休闲娱乐。针对市场上的情况和用户的反馈，主要有以下几个问题：

1. 综合性不强，需要下载多个软件。
2. 关于游戏番剧以及科技的资讯，单一的文本文章阅读的费时且无趣。增加电台栏目，分类且针对性强的推出节目，满足各类用户的需求。
3. App可以根据用户的近期浏览向用户推荐用户可能想了解的资讯。且可以设置其功能开关。

2.为游戏和动漫的周边商品以及各类最新的电子科技产品，提供介绍并提供销售平台，保证用户不仅可以知其想知，还可以购其所想。让客户全面了解各种商品，提供拆机亲测，实用性分析的视频和图文文件。

## 产品愿景

**定位：为广大漫迷和技术宅们提供全方位的资讯平台，让信息传递更快，资讯及时追踪，让你接触最潮，最新，最科技。**

**商业机会：**

* + 用户主要是对游戏和动漫感兴趣的广大青年和对最新最前沿科学技术感兴趣的技术控。内容是动漫和游戏以及科技的前沿动态。

使用群体和内容都最够充实和丰富

* + 针对服务对象的特点，提供贴心、及时、高效的信息推送、新番更新、个性化设置；

**商业模式**

1. 平台的周边电子商铺的销售和管理费用。
2. 特殊的权力以及体验感的付费：vip特权、尊贵显示等。

## 用户分析

我们的产品主要服务用户为：

1. 广大漫迷
   1. 愿望：看到最新，最快的番剧和最前沿的番剧资讯
   2. 消费观念：可以观看到自己想看的动漫，购买自己喜欢的动漫周边，或相关事物。
   3. 经济能力：有生活费额度限制，但消费需求和冲动消费潜力大，尤其是与其关注的动漫相关联的事物；
   4. 计算机能力：熟练上网和网购，笔记本电脑和宿舍上网的普及度也相当高；

其它：有较多的购物特性，例如：相关的周边商品，相关的游戏。

1. 热爱游戏的游戏迷：
   1. 愿望：玩到最新的游戏，了解最前沿的游戏机，便捷的购买渠道，相关的周边商品。
   2. 消费观念：玩自己想玩，知自己所想。
   3. 经济能力：有生活费额度限制，但消费需求和冲动消费潜力大，尤其是与其关注的游戏和游戏机；
   4. 计算机能力：熟练上网和网购，笔记本电脑和宿舍上网的普及度也相当高；

## 技术分析

**1 扎实的JAVA基础，熟练掌握面向对象思想，熟悉java序列化机制实现Android下IPC的机制。**

**2 好的开发习惯，一心追求流畅顺滑的UI体验，对代码有洁癖。**

**3 熟练掌握Android四大组件（Activity，Service与intentService，LocalBroadcastManager的BroadcastReceiver，ContentProvider）。**

**4 熟练使用集合、IO流及多线程断点上传下载,和线程池的使用。**

**5 熟悉掌握RecyclerView，ListView等重要控件的使用和优化及（AsyncTask）异步任务加载网络数据。**

**6 熟练掌握Android中的多点触控（手势识别器）、熟悉Android下View的事件分发机制与并能处理滑动事件冲突处理。**

**7 熟练处理Activity和Fragment和ViewPage的配合使用，并能熟练处理Activity和Fragment，Fragment和Fragment之间的通信。**

**8 熟悉掌握Android系统下的广播（耳机的插拔，网络状态变化等）的相关功能开发。**

**9 熟练使用Android下常用的布局设计，新版本Material Design布局和设计，熟练自定义控件和一些主流的第三方控件的使用等。**

**11 熟练并能独立解决市面上各种Android机型屏幕的适配（图片适配，Dimens适配和AutoLayout适配等等）。**

**网络与通信：**

**12 熟悉Android下的Handler消息机制（Handler，Message，MessageQueen，Looper，HandlerThread），并能熟练使用Handler和熟悉使用EventBus 3.0和RXandroid机制。**

**数据持久化：**

**1 熟悉Android开发的数据（图片，文字，文件等）的缓存技术，并且能够对图片的优化进行相应的处理，熟悉ASimpleCache，LruCache缓存和DiskLruCache缓存使用。**

**框架模式：**

**2 熟悉掌握MVC模式，单例、工厂，观察者，模板等设计模式。**

**异常与调试：**

**耐心和细心多运用log输出内容**

**技术难点：**

**知识的运用不熟练，代码习惯不好，bug频出。**

**Service的生命周期不解导致因服务关闭不当造成程序的闪退等**

## 资源需求估计

人员

产品经理：确定需求，制作需求模板，和产品基本样式。

程序员：组内的全体成员。

## 资金

前期无。。。。。。购买服务器所需的九块。。。。。。

产品后期若需上市，有望大量资金投入。

## 设备

五个人的五台电脑

## 设施

404教室

## 风险分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **事件描述** | **根本原因** | **类型** |
| R1 | 用户的认可度不高 | 市面上同类产品很多，竞争力大，产品自身没有足够区别于已有番剧游戏资讯平台服务的吸引力 | 商业风险 |
| R2 | 周边商品的提供商家参与度不高 | 这类商家对淘宝天猫等针对性强的平台更具倾向性 | 用户风险 |
| R4 | 技术的不足 | 小组内成员知识的欠缺和已有知识的运用受阻 | 人员风险 |
| R5 | 穷，没钱 | 产品的推广和维护资金不足。。。。。。 | 资金风险 |