

功能策划

根据我们的情况，先做哪些功能？

- P0，做最核心的功能，完成度要达到平均水平，以验证用户能不能聊的起来
 - 社交：浏览查看主播、视频聊天、语音聊天、编辑个人信息
 - 私信：文字消息、语音消息、图片消息
 - 付费：充值（支付宝、微信支付）、主播提现
 - 主播：美颜、认证
 - 其他：微信QQ登录、消息推送、站内信、版本升级
- P1，P0的基础上增加增值功能
 - 社交：充值排行榜、主播排行榜、直播
 - 付费：礼物、购买VIP
 - 其他：手机号注册、投诉与反馈
- 此时可以先做优先级评审
 - 榜单功能可以刺激用户消费，刺激主播努力提供服务，优先级为什么比较低？主播认证能不能先人工解决？投诉与反馈为什么不先做？（先验证付费聊天能不能跑通，榜单不影响验证；认证功能的表单内容较多，占用运营人力，实现出来比人工处理更好；投诉反馈提交的内容少，打字对用户来讲门槛高，通过站内信提供客服微信，让用户直接微信沟通）

功能策划

完善功能逻辑的细节，以核心功能为例

- 浏览主播：
 - 首页展示所有主播、在线状态、年龄；随着用户scroll渐进加载内容
 - 离线n小时才不显示在线状态
 - 排序优先级：在线>最近离线>在聊天中>不在线
 - 从首页可以点开主播的profile页面、直接视频呼叫
 - profile页面展示主播照片、昵称、签名、年龄、私信和视频通话按钮
 - 处于profile页面时，自动向用户打招呼
 - 要处理首页没网络、没内容时的缺省情况
- 视频通话：
 - 呼叫时展示被呼叫方的信息、引导语、价格、提交的视频
 - 视频没有加载出来时展示头像的高斯模糊
 - 呼叫和被呼叫时，都不接收第三方呼叫
 - 没有余额时呼叫，引导呼叫方去充值
 - 如果呼叫时对方正好忙碌，则提示呼叫方，并退出呼叫
 - 接通后，用户端弱化展示时间，主播端展示时间和收入，收入每秒更新
 - 通话过程中余额不足要引导用户充值
- 充值功能：
 - 用户可以分别选择金额和支付方式进行充值
 - 价格的数量和数值可以由运营人员配置，由后台下发，每次充值时更新价格
 - 充值完成需要有成功结果页
 - 完成后回到钱包要立即更新余额
 - 充值结果延迟返回，需要在结果页提示用户稍后回来查看余额
 - 支付失败要提示用户，解释原因和解决办法，提供重试操作