**定位：**本土化的少儿编程软件，集联系、教育于一体，可以通过联系体验编程乐趣、开发编程思维 ，又可以通过教育获取知识，提升自身编程素养。

**商业机会：**

·用户群主要定位于未学习编程但是对编程有兴趣的青少年儿童或是任何对可视化编程有兴趣的人；

·利用互联网，上传针对少年儿童的编程思想教学视频；

·任何用户可以软件上购买感兴趣的教学课程；

·用户可以发布自己制作的编程小游戏到软件上，设置收费是否收费；

·用户可以依据自己的兴趣购买自己喜欢的小游戏源代码；

**商业模式：**

·课程标价

·小游戏源码