**定位：**为儿童提供计算机编程思想的平台，让学生通过有趣的可视化的界面来学习枯燥的编程，使儿童了解计算机编程，培养编程的思想，培养儿童的逻辑思维能力

**商业机会：**

* + 用户群主要是中学及以下的学生；
  + 利用我国少儿编程市场的还未完全开发的优势，为儿童提供简单易上手有乐趣的编程方法；
  + 根据少儿的思维方式及年龄阶段来开发适合儿童的编程工具；

**商业模式**

* 广告及相关题库资料；