

HTPC ->概念不够普及

Xbox/Playstation/Wii ->对性能要求太高了,特别是图形处理/渲染能力

Google TV/Apple TV

数组高清播放机

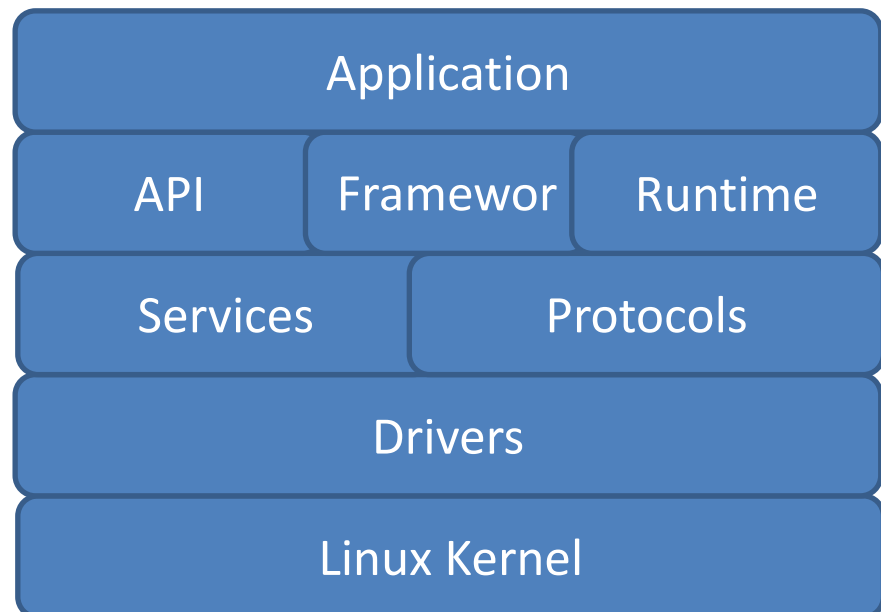
NAS->内置下载 ->功能太单一了

iCloud -> 可靠度不够高

想法:

1. 要满足存储的需求->云计算的概念.
2. 要满足同步的需求
3. 满足计算的需求

具体架构(附表)



系统内核->硬件层驱动->系统服务和交互协议->应用程序框架/接口/运行时组件->用户层应用

Services(管理系统底层全局内容):媒体服务,Web 服务,空间分配管理服务.

Protocols:HTTP,NFS,SNMP(Simple Network Management Protocol),ICMP/IGMP,SOAP?..

Runtime:不可能使用基础的 Shell 或者原始的 C 语言,也难说使用 Java...如 Perl,Lua 等都不是不错的..

Framework/API

一方面,API 可以开放给彼端使用,另一方面,此端也可以使用我们开放的 API.

同时可以选择将硬件层设计的复杂一点,然后能够支持一些即插即用的外置配件..(类比 Xbox 和 Kinect)