技术框架：

前端：Web端（SSH）、Android、IOS、Wap(HTML5)

通信：Thrift

底层服务：Golang

功能规划

1. 个人信息

登录名、密码、密码提示信息、密码提示信息答案、用户名、电话、邮箱、头像、职业、兴趣爱好、签名、身份证（实名制验证）、成就等。（可扩展）

1. 用户注册，简单的注册，只填写一些基础信息；
2. 用户密码找回；
3. 用户登录；
4. 个人信息完善（还包括：个人信息修改、图片库的管理等）；
5. 个人系统设置（设置各种访问权限、分享规则、添加好友验证规则、消息提醒铃声/震动等等）。

接口：登录用户完成指定的操作后，获得成就点数（比如分享、评论、或使用道具等）。

头像的存储方式：以字节码的形式存储到数据库中 or 建立一个图片服务器然后在应用服务器的数据库中存储图片的访问地址。

1. 好友（关注）
2. 添加好友（通过一些规则可以查找到想要成为好友的人，之后发送添加好友申请，被邀请人确认后，成为好友）；
3. 好友列表查看：可以查看所有好友，包括申请的同意和拒绝，可删除、屏蔽等；
4. 关注：被关注的对象发送的公共分享，关注人可以看到。
5. 好友分组。

好友信息可以通过一张中间表搞定，中间表中存放验证状态（申请、同意、拒绝）

1. 消息（聊天）

消息包含：文字、标签、图片、音频（直接录制语音）、视频（有点难度的）、表情等。

1. 好友申请消息（好友申请信息应该是查询关联关系表）;
2. 聊天对话;
3. 分享（朋友圈）

朋友圈：所有互为好友间的人共享的信息。

1. 公共分享，所有人在其主页中都可以看到的信息；
2. 只有朋友圈中的人可以看到的分享信息；
3. 分享可被好友评论、转发（是否允许评论、转发 可以在个人设置中进行权限设置）；
4. 置顶（微信的朋友圈无置顶功能）
5. 图片可以多次分享
6. 群
7. 创建群组;
8. 群组管理（邀请加入、加入申请的审批、成员管理、群公告维护等）;
9. 群内资源共享;
10. 群聊天;
11. 道具
12. 在线支付等（没太想好都需要有什么）。