**酷乐下载平台主要功能点描述。**

1. 欢迎页面。用户打开应用，首先进入欢迎页面，在这里需要完成的准备工作有：检测当前网络状态、检查版本更新、检测当前用户安装应用的升级情况等。
2. 欢迎页面展示结束之后，将进入一个TabActivity，这里分门别类地显示了不同情况下的应用列表，主要分类有：首页、分类、排行、管理、设置等。
3. 首页。首页显示推荐列表，同时推荐列表的内容是可变的，内容显示方式为：上半部分gallery，循环显示重点推荐应用；下半部分为次重点应用列表，显示方式为list；用户点击某一应用后，将跳转到应用详情查看页面。
4. 分类。应用可以分为：游戏、电子书阅读器、软件、壁纸等，用户点击不同分类，将展示不同类别下的应用列表。
5. 排行。排行主要展示应用下载的趋势，将应用下载趋势从高到低排序，提供给用户参考。（热门应用排在前面）这里可以使用分类排行来方便用户查找，比如说：有的用户对游戏比较感兴趣，那他很可能就会直接关注游戏的排行，而不必理会软件或者壁纸类应用的排行情况。
6. 管理。展示所有已安装应用、应用更新提示，以及相应的本地操作（比如：卸载应用、打开应用、查看应用详情等）
7. 设置。下载平台相应的设置选项，比如说：wifi状态下下载、用户手动检测新版本、平台版本信息等。
8. 应用详情页面展示。当用户点击某一个应用，将会调整到详情查看页面，详情页面将展示以下内容：应用名称、下载次数、评价等级、应用简介、应用大小、应用所需要的权限、应用的评价，以及下载按钮。
9. 下载模块。这里将显示所有正在下载以及下载完成但未安装的应用。下载暂时采用单任务方式进行。
10. 数据统计模块。应用下载、应用安装数量的统计，以及上报服务器。
11. 应用图标缓存。
12. 以上所有客户端与服务器的通讯，建议采用xml传输。

*增值点现阶段先不提供，待有需求的时候再增加。*

**服务器端需要做好如下准备：**

1. 解析APK文件，从中得到APK版本信息、权限信息等用户关心的数据。
2. 与客户端协作，一起定义好通讯数据的数据结构。

**UI团队需要提前做好如下准备工作：**

1. 熟练使用机锋市场，熟悉各个功能模块的的UI风格。
2. 根据它的风格，设计出第一版本的UI，以供讨论。

以上各个模块的情况，随时都可能有变化，请各位在变化之后即时相互通知。