# Bullet弹幕时间胶囊

## 项目提案

大数据背景下很多所谓的线上社交活动其实没有什么现实意义,即,这些活动极大可能不会对我们的生活轨迹产生积极影响;相反的,它们还可能给我们的生活带来不要的困扰。

以Bilibili弹幕视频网站为例,火爆的视频可能拥有100万条弹幕甚至更多。向已经"人满为患"的弹幕池里继续发送弹幕,是没有任何社交意义的:它们仅仅是居家隔离的人们感到憋得慌时,在互联网上发的几句用来找寻存在感的只言片语。很多时候,我们也极有可能被很多有偏见想法的弹幕所中伤,进而不得不屏蔽甚至关掉弹幕而错过了一些相对而言比较有营养、科普性的弹幕。

以上几种情景都不能算是线上社交,因为这些纷杂的弹幕对我们其实并不重要。人们总是以"重要性"来衡量什么是社交行为,而真正有意义的社交活动,往往是依托场景而存在。我和好友向弹幕池里发送的两条弹幕,在彼此间的意义微乎其微。而我们这个项目的出发点,正是如何让线上社交活动产生更多、更有价值的意义。

承接上文情境,如果说我们可以两个人,几个人的弹幕(Bullet),从茫茫弹幕人海中里抽离出来,并且保存收集好,放在一个共享的房间(Room)里面呢?如果是不光一个视频,要是所有的视频,甚至其他类型的资源(Resource),都可以按时间整理,并且放在对应组件(Widget)里,那么这些平时我们习以为常的线上互动行为,也会变得更具有社交的意义。归根结底这种意义的产生是依托于情境的变换,因为房间里的成员(User)是以不同资源为背景,创建独有的空间和记录独有的故事,从弹幕池中的分子变成了彼此的分母,而这也可以更好地表达了彼此之间的在意。

在此我们章鱼骑虎团队提出Bullet弹幕时间胶囊项目,由三个子项目构成,详情参见项目介绍。

# 项目介绍

我们的项目模型建立于提案中的故事背景。我们选择以弹幕时间胶囊Bullet平台作为切入点。 Bullet主要由三个子项目构成:前端网页平台(<u>Bullet-Fronted</u>)、Chrome浏览器插件( <u>Bullet-Extension</u>)和后端API(<u>Bullet-Backend</u>)构成。

在建摸的过程中,我们充分保留了延展的空间,并加入了好友(Friend),邀请(Invitation)和标签(Tag)模型,为以后的更多社交功能,平台趋势(trending tags)等数据分析、以及不同类型的房间类型提供了后端支持。

以下是我们在不同子项目使用到的技术栈

1. 前端: ReactJS, Apollo Client, SASS

2. 插件: Bootstrap 4, Material UI, Preact, Vanilla JS, JQuery, SASS

3. 后端: NodeJS, Apollo Server, Mongoose, GraphQL

# 应用场景

用户首次注册并登录Bullet网页端后,会进入到空空如也的主页。这时候用户可以选择创建房间(Room)并邀请其他用户(User)加入。房间创建完成后,可以进入房间界面添加资源(Resource)。

进行完网页平台操作后,便可以登录Chrome浏览器插件、选择该资源(由房间ID和资源ID共同定位)作为存储对象。

用户可以在浏览器插件中激活弹幕控制组件。当视频播放的同时,同房间内其他成员的弹幕会从页面中不同的高度飘过从右至左飘过。同时用户可以自己输入并发送弹幕(Bullet),届时会被存储在对应的资源中出现在其他人的视频中。

用户返回网页端房间(Room)并进入该资源(Resource)时,所有的成员弹幕会以时间线的形式展示出来。存储的所有弹幕可以根据房间、资源类型、发送者、时间进行过滤。

数据分析方面,在创建资源/发送弹幕的时候,可以选择性的给资源/弹幕加入标签(Tag)用于热度统计。

#### 模型细节

以上应用场景的模型细节,因篇幅考虑放入以下补充技术文档中: https://github.com/gidian99/Bullet-Backend/blob/master/demo/README.md。

#### 小样演示

Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hZTHzevIciY">https://www.youtube.com/watch?v=hZTHzevIciY</a>

百度网盘: https://pan.baidu.com/s/18YVDLqduLYAYH-DeOOtytq 提取码: csjf

BiliBili: https://www.bilibili.com/video/BV19A411E7GY/

#### 项目源码

Bullet网页端(<u>Bullet-Fronted</u>)
Bullet浏览器插件(<u>Bullet-Extension</u>)
Bullet后端(Bullet-Backend)