# 多移动设备组立体声场

### 一.前期调研

1. 移动端开发调研

候选平台:

* Andriod

优势:开源项目与代码丰富, 博客论坛等帖子,经验资源丰富

劣势:java语言开发经验不足.

* HarmonyOs

优势:分布式的设计实现与本项目天然吻合.

劣势:资源稀少,还处于萌芽发展阶段, 难以找到现成项目进行二次开发,手头没 有HarmonyOs平台设备,java语言开发经验不足.

* IOS

优势:手头IOS设备较多.

劣势:开源项目资源稀少,swift开发几乎要从0开始学习.

候选语言:

* Java
* Kotlin
* Qt(qt quick) C++
* Swift

开发经验: C++ > java > Kotlin > Swift

开发难度:

专家或者他人建议:

1. PC端开发调研

音频分割软件(或api):

* DaVinci Resolve
* Adobe Premiere Pro

### 二.开发**规划**

1.总体指导思想

* 迭代开发:

1.1先忽略UI美观性,稳定性,性能等要素,实现基本的功能再考虑其他的

能跑通流程->音频同步播放与媒体传输的稳定性->UI美观性->文件传输,连接建立与释放的速度

1.2先实现简单的功能实现在实现复杂功能

两个移动设备(最好相同型号,相同平台)+一台PC+一个LAN(AC或者WIFI)

-> 多台移动设备(跨平台)+一台PC(跨平台)+一个LAN

-> 多台移动设备(跨平台)+一台PC(跨平台)+Internet

* 增量开发

每次实现一部分功能

音频分割->设备通信->同步播放音频

* 敏捷开发

以完成任务优先,不要花太多时间...

尽量减少移动端开发的工作量,能在PC上完成的就不再移动端干.