用户至上的移动开发



诞生于2013.4

# 数字音乐行业颠覆者

#### 用户体验为核心

#### **UGC**

- "歌单"
- 电台节目
- 评论

#### 社区

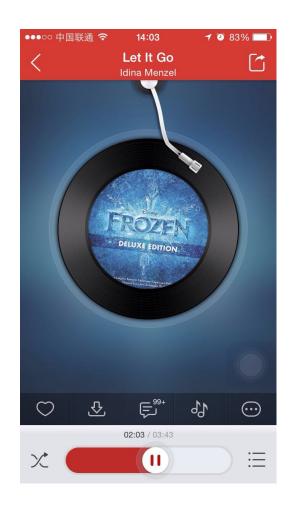
- 朋友
- 身边



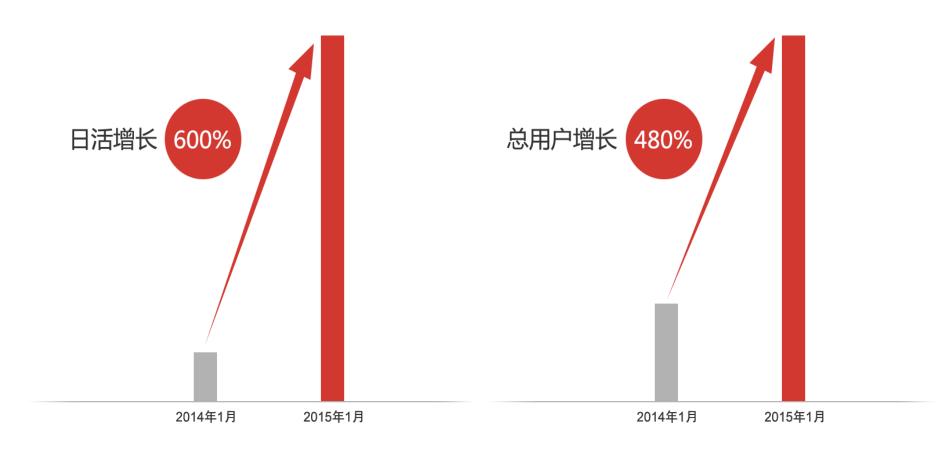


#### 高品质

- 极美的UI
- 贴心的交互



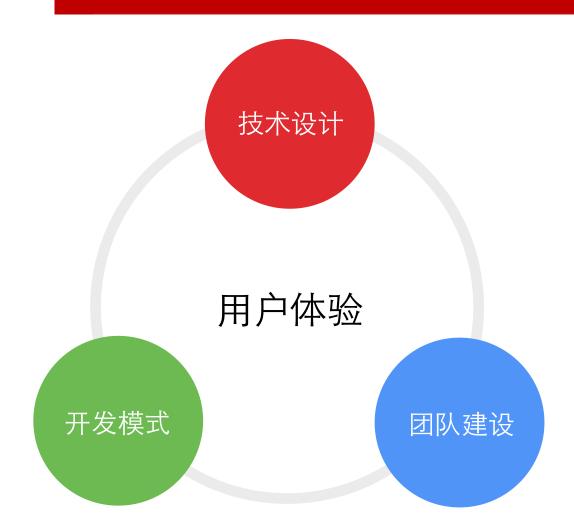




### 用户超过7500W

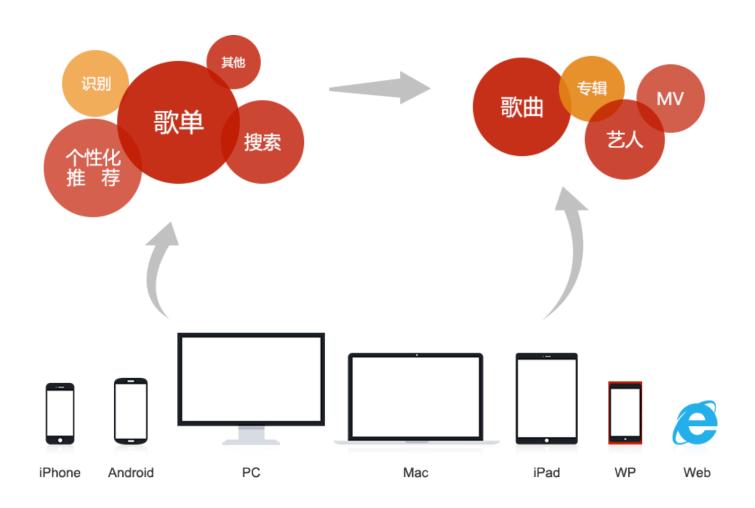


## Topic





## 模块图





### 服务端

用户感知:快,稳,准

快: 低延迟, 高响应

稳:稳定性,鲁棒性

准: 推荐/搜索服务准确性



## 歌单服务

用户感知: 快!

"歌单"数量 N\*KW "歌单"歌曲数量200->10000

#### 核心服务

- 细粒度优化
- 缓存重度依赖





## 歌单服务

曲库数据 曲库数据 "歌单" 列表 列表 列表

| 数量级<br>500W  | 重复度<br>极高 | 大对象<br>多传输 |
|--------------|-----------|------------|
| 数量级<br>N*KW  | 热点明显      | 小对象        |
| 数量级<br>10000 | 热点明显      | 核心请求       |



## 音乐识别

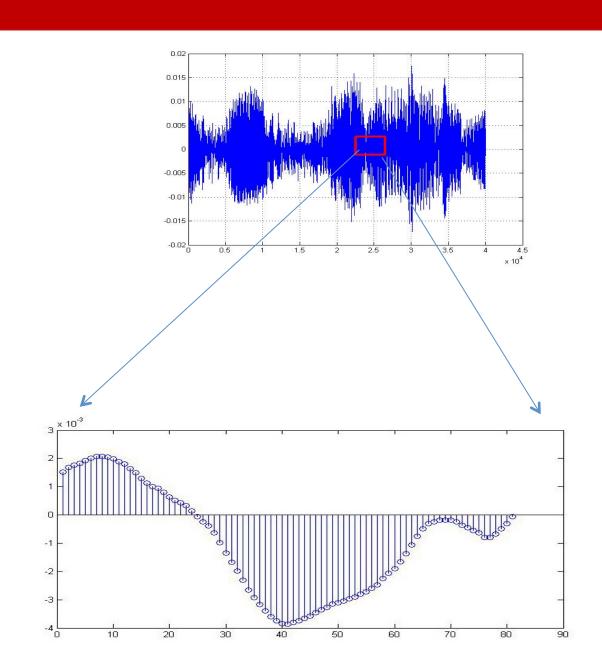
用户感知:稳定!

#### 重量级服务

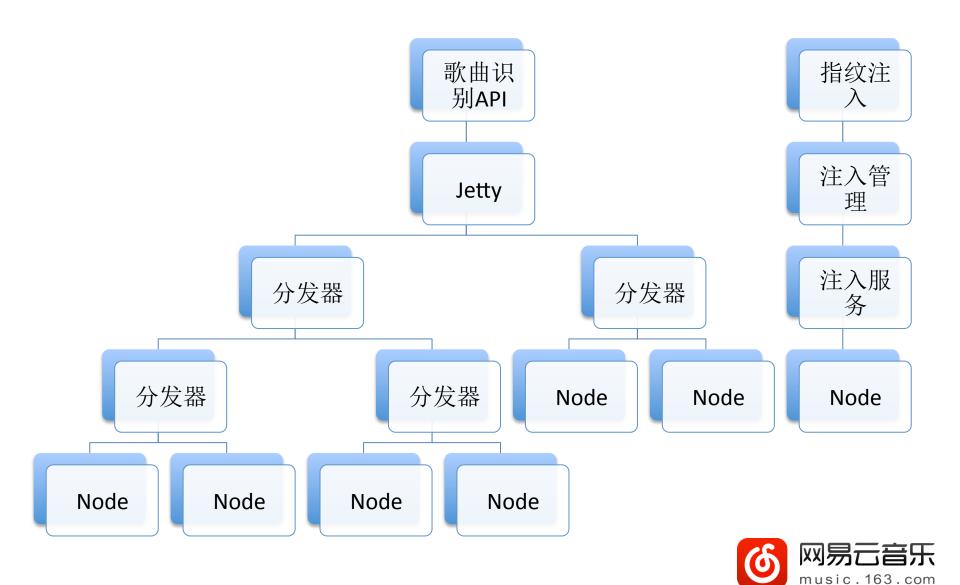
- 分流/限流
- 平行扩展
- 冷热分离

#### 优化

- 改进簇大小
- 改进指纹算法
- 多段指纹



## 音乐识别



### 个性化

用户感知:准确!

#### 数据型服务

- 实时、半实时、离线结合
- 不断反馈修改模型
- 上下文相关





## 服务端

#### 特点

- 快速迭代
- 适度优化

#### Key

- API核心
- 弹性架构
- 运维导向



#### 华丽而顺畅的UI

- 关注细节
- 摆脱系统束缚
- 注重优化





#### 改善技术设计

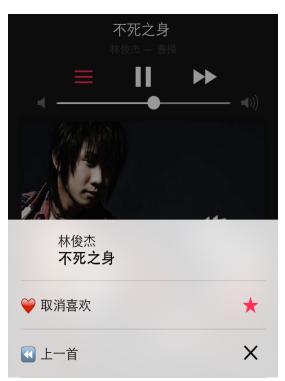
- 随意拖动的歌曲播放
- 可循环进退的随机算法



#### 技术人性化

- 多思多想
- 拥抱"黑"科技







#### 尊重平台=尊重平台用户

不同的平台特性

- 一致的核心体验
- wp的顶级体验
- Android兼容





产品生命=速度\*质量

#### 速度

- 高速率
- 低延迟



#### How To?

- 改善团队心态
- 并行展开工作
- 思考工作方式
- 做好事前准备



#### 质量=开发质量+服务质量

#### 开发质量

- 技能建设
- 流程建设

#### iOS学习指南

#### 1. Objc

#### 初级

Google的Objective-C编码规范

**API Design** 

谈ObjC对象的两段构造模式

ARC下dealloc过程及.cxx destruct的探究

Objective-C的新特性

#### 开发前:

#### 确定需求

- 和需求方双向达成肯定
- 原型设计/demo等进行过程中主动再次沟通确认
- 完成系统/模块设计方案



#### 服务质量

- 技术人员? 产品人员?
- 产品=孩子
- 回到技术



己的网易云的账号给注销了(具体怎么不小心注销的可以不描述么...),然后就在产品反馈那里描述了我的问题,之后我就没放在心上,反正听的歌也不多就直接重新注册了个号,结果刚才,对,就在刚才... 网易的技术人员直接打给我了...问我要不要把数据恢复了... 卧槽这突然出现的很贴心的感觉是什么啊... 从此网易一生推... 有图为证:





# 谢谢

云音乐下载地址:



