

电子商务员辅导之观察SNS的技术与服务电子商务考试 PDF  
转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/544/2021\\_2022\\_\\_E7\\_94\\_B5\\_E5\\_AD\\_90\\_E5\\_95\\_86\\_E5\\_c40\\_544637.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/544/2021_2022__E7_94_B5_E5_AD_90_E5_95_86_E5_c40_544637.htm)

1.SNS是构筑网络基础的软件，经营它不需要购买投入硬件资源和其它软件资源。QQ、MSN、盛大网络游戏、新浪门户网站、GOOGLE式搜索引擎、EBAY集中拍卖网站、集中下载内容网站这类互联网公司都需要大量的硬件投资和人力运营成本。他们无一不是风险资本注入之后才得以发展的。他们的这类应用同样可以体现在SNS之上，但SNS与他们显著的区别是：SNS运营这些应用是依靠用户的机器和网络带宽，而不是依靠SNS这家公司。

2.烧钱而成的互联网公司不可能放弃既得利益，并与SNS在同一层次上竞争。不可想象有朝一日，QQ会放弃它已经建立起来的包含3万多台服务器的网络，并自我毁坏与电信运营商业已达成的收入模式。这会毁掉这家上市公司，会使内部大量的服务人员无饭可吃。SNS没有任何这类包袱，SNS的任务就是寻找雇佣最好的软件人才。

3.技术时间的领先就是绝对优势 SNS以两人之力，就已经在应用上创造了比MSN、QQ、BT这类软件更强大的功能。加以市场推广的少许投资，MSN、QQ、BT之类的软件在产品层次上更无优势。SNS创始人而且不是在这一个方向上与他们竞争，而是要创造一个包罗万象的P2P网络产业。技术的起始点及目标非这类相关竞争者可以相对比，除非他们也象SNS这样来创造一个新的互联网平台。

4.帮助您理解软件业根本特点的几条建议有钱就能做好软件，这是笑话。/百考试题/收集/因此，SNS具备自己的独特优势!软件和别的产品或技术很不一样，每一行代码

都是某个人某个团队具体的创造。原理可以研究，代码可以照抄，但要想复制一个软件的灵魂，那么需要复制的人必须理解那个软件开发者的灵魂。软件的发明，是非常困难的事情。这里当然不包括所谓工程软件。如果投资1000万就可以做好B级软件，如果投资5亿，就能做出A级软件。那是个笑话。从DOS、WINDOWS、OFFICE到LINUX这些重量级的软件都不是一个团队首先制作出来的，而是1个人，2个人，不超过5个人首先做出来的。这是秘密吗？当技术制成第一个版本，后续加入的人都仅是在创始人制定的框架中去做二次创新！这个时候才轮得到资金及团队管理起作用。否则面对软件发明，这些资源都是零。再举一个玩游戏的例子，DOOM3的核心代码从头到尾就是一个叫库马克的人写的。这些核心代码库同样是盛大运行的那些游戏的基础。没有库马克转让许可的机制，那些游戏开发公司什么也做不出！库马克被比尔盖茨称为最伟大的软件家！初中毕业，个子很矮，蔑视大公司是他的特点。

5.很多站在台上的IT英雄们看不到简单的真理从微软到IBM，甚至于很多做P2P软件的专家，他们都不象SNS创始人那样“偏激”地看待市场的潮流。大多数人都认为P2P很有用，但我们认为他们没有看清楚：P2P比WEB互联网更能激发创造信息的能力，而信息的丰富程度及质量是互联网赖以发展的根基，而不是机器或软件。机器或软件是为创造信息的人服务的。SNS的创始人制定的一系列计划都是围绕着：如何发挥个人的创造信息的能力，最后才是帮助那些制造信息的公司如何公正地向消费者提供信息，而不是鼓励他们以广告垃圾信息愚昧人类。相反，大量所谓成功的互联网上市公司天天向人类灌输愚昧落后的商业品，在门户网站

的首页到处都是垃圾广告，使人不厌其烦。包括EBAY这样的网站，也并不是在做多么公平的交易。QQ这类通信商，更是挂满了各种广告，让你倒胃口。连一向自认为财大气粗的MSN，也急不可耐地想靠点广告挣钱。他们的钱太多，已经变成了只迷信钱的公司，而失去了创新精神。事实上，IT还是个幼稚的行业，只容纳得下最勤奋思考的人。

6.做软件的人要牢记推广才能使你成功 当一个原始的想法以第一个软件版本出现在市场上时，你的首要工作不是继续琢磨你的原始思想，而是怎么让这个原始思想为你的开发员及用户明白理解，并在用户的帮助下不断挖掘它的潜力。这叫进入市场后的用户替你发明阶段。 SNS与竞争者的相比，目前只有一个原始的技术及创始人的思想概念。 /百考试题/收集/但SNS如果获得志同道合者的支持，将中心定位在大力推广，而不是急功近利地先捞一点钱上，SNS就是轻装上阵，信心百倍地出发了。赚钱不要事后来想，而是要相信在什么时候什么地点上你可以获得明确的收入。自己都说不清楚，别人更拿你没办法。

SNS与这些应用对比时的独特性

- 1.传统即时通信(聊天): QQ，MSN等都是基于集中管理的网络模式，他们需要在后台拥有成千上万的服务器，这些服务器在分配给用户进行文字聊天时的资源消耗量并不很大(比如QQ1000万同时在线用户，1万台服务器，1GB带宽已经很足够)。因此基于依赖服务器的方式，聊天应用并没有出现太大的问题。 SNS(P2P)则不需要任何服务器。
- 2.视频及语音通信: QQ、MSN等都没有成功地进入这个市场，因为庞大的服务器集群难以有效地管理这类通信量大，处理过程复杂的多媒体网络通信业务。相反，SKYPE通过与P2P技术，却成功地进入了语音市场，而

且几乎毋须任何服务器。SNS的传速速度是Skype的8倍以上，因为SNS相对SKYPE来说，优势不在于简单的P2P语音连接，而是提高整个网络的带宽速度。那么，SNS的语音质量就将大大超过SKYPE。SNS是一个平台，SKYPE是一个语音通信P2P软件。

3.网络游戏: 盛大经营的游戏都是集中服务器的网络游戏，需要更高级的服务器及带宽资源。/百考试题/收集/盛大这家公司的成功在很大程度上依赖于中国电信前期的带宽资源支持计划。在SNS上开发的网络游戏，不需要网络游戏开发者为解决集中服务器和带宽投入费用。他们唯一需要的是有一个银行收费接口。

4.与GOOGLE竞争: GOOGLE搜索的是网站上的信息，SNS搜索的是SNS网络中个人发布共享的信息，但仍然可以使用SNS建立起一个GOOGLE那样的事前搜索，事后用户快速访问的搜索引擎。这依赖于SNS的网格计算模式。

5.与EBAY竞争: 前面提到的SNS商店仅是SNS用之于交易的应用举例。SNSP2P交易市场是为满足任何需要进行交易的个人或中小企业服务的。其特点是面对面，你可以买我的东西和我交流，我也可以直接访问你的商店彼此交流。这模糊了商店和顾客的关系，顾客是兼备消费者和卖家特征的对等体。EBAY这样集中拍卖系统虽然24小时在线，但更象是一个商品黄页。真正的交易需要面对讨价还价才有意思。那么EBAY这样的网站，除了提供更大的服务器和更多的带宽之外，他们还能凭什么收取卖家的登陆商品手续费呢?因为在SNS交易市场中，买卖任何东西都不需要服务器进行控制，买卖的双方需要的仅是如何保证买卖的信用如何完成，要完成这一任务不是依靠EBAY，或者SNS，而是依靠业已存在的银行和保险公司。

SNS带来的崭新应用 1.SNSP2P网络电视:

全国有150家左右的大公司在网络电视领域内进行投资，包括MS等巨头。/百考试题/收集/有5000多个网站已经开始进行网络电视的实验播放。按照目前服务器/客户端的互联网模式，在最近3年内，如果电信运营商不能将集中带宽大幅度降价(100MB独享带宽从56万/年降低到5万/年)，并将客户端带宽普遍提升到4MB，用户还不能真正看到网络电视。但通过SNS，用户则将看到200KB/S级的网络电视。这一标准正是目前网络电视商努力希望达到的。而且SNS不需要改变现有的任何基础设施。基于服务器的网络虽然可以购买大量硬件软件资源以使网络电视应用化。但这一成本是要转嫁到消费者头上去的。中国网通首席科学家侯自强说:这是完全不可能的网络电视模式，网络电视需要P2P网络才可以。

2.SNSP2P内容收费化:那些共享盗版的用户，通过类似BT这样的多点下载P2P网络已经看到了P2P网络应用的有趣之处。但是，打击盗版会使那些专业的BT网站关门。这给SNS带了有巨大的市场机会，因为SNS可以实现内容的收费化，并让那些拥有有价值的内容供应商从中获益，而毋须架设多余的服务器及带宽。/百考试题/收集/例如，一首歌曲的下载成本是1毛钱的话，那么在SNS上则是零。中美两国的法律界已经宣判提供盗版内容有罪，现在是考虑是否从网络中去除BT这样的技术应用的时候了。而SNS可以对网络中的数字版权内容进行管理。

3.SNSP2P个人信息中心 前面提到的个人网络电台及个人电视台是SNSP2P个信息中心的应用化举例。通过SNS任何人都可以拥有象网站服务器那样的能力。这就彻底改变了互联网需要服务器的逻辑，服务器和集中带宽不再是阻碍有创造力而没有钱和IT技术者的力量。这是目前除了SNS之外，还不可

见的应用。SNS目前的用户均可拥有自己的音乐电台了。其个人信息中心的应用开发都能在6个月内不断推出。

#### 4.SNSP2P企业 workflow 中心

每个企业只需要对SNS进行简单的配置，就可以顺利地建立自己的工作流P2P网络。而且他们的管理核心即可是自封闭的，也可以是开放式。因为没有中心服务器，他们只需要对自己的管理应用程序进行控制。这就大大压缩了企业管理网络所需要的硬件及管理人员的投资。

#### 5.SNSP2P基础硬件市场

当电信骨干网运营商意识到P2P网络的威力之时，他们就要着手改造他们目前基于服务器构造的基础设施。例如提供P2P网络可视电话机，P2P网络路由器，甚至P2P网络移动电话网。这将为这些走投无路的电信运营商带来新的赢利途径。事实上，象INTEL这样的公司早在1998年就开始设计基于SNS这样的P2P网络硬件设计。他们的目标也非常明确，如果能生产P2P芯片，那么他们就不会因为摩尔定律的失效而没有饭吃。所谓P2P芯片就是将单一的奔腾处理器变成是有1亿10亿片P2P方式的奔腾处理芯片协同计算。/百考试题/收集/这种芯片的出现，将从根本上解决单台设备计算能力不够的局面。以后人们不再认为购买更高级的芯片，才能得到更快的处理速度，而是去购买INTEL的计算费用，就象购买多少度电力那样。

#### SNS基础网络技术对大规模网络应用的特殊优势

互联网的前身是完全基于简单分布网络的军用网，当时的互联网爸爸简单可爱，彼此共享通信资源。不过，互联网爸爸只在大型主机之间有这种能力。到了这个叫互联网的时代，人们忘记了它的父亲。为什么？因为商业公司疯狂地进入这个市场，根本就不考虑基础网络的安全性和效率。现在是他们回头寻根的时候了。2004年4月、10月、11月，2005

年1月、3月，用户最多的QQ及MSN即时通讯网络发生全球性的瘫痪事件，这两家公司对外的解释是:病毒攻击。事实上，基于服务器的即时通信网络无论怎么加固，只会更复杂，更不安全。因为他们的网络有中心点，就是他们的服务器中心。黑客的攻击或中心机器的瘫痪，都会导致所有人不可用。2005年4月8日，中国电信网络全国性瘫痪5分钟。有人解释是病毒攻击骨干网路由器。至于盛大网络游戏，PK不了人，那更是家常便饭。这一问题就是著名的网络论断:服务器模型的网络应用越广泛，越接近于崩溃。/百考试题/收集/也就是说从理论到实践，现在基于集中服务器的各种应用都难以获得超大规模的发展。已经有专家预测:互联网在10年内崩溃。那些基于1G、2G、3G的封闭的移动电话网络，如果他们要进行除了话音之外的业务，也必将吸取目前基于服务器网络的教训。这一共识是1960年代的计算机先驱建设互联网爸爸的初衷，现在是回到网络本质的时代了。即，服务器看似方便管理，却很脆弱，是专制的脆弱。分布网络看似自由，没有管理，却有更好的管理方式，那就是民主管理的方式。

与SNS相关的重量级言论 1.美国通信委员会主席:我第一次看到SKYPE这种P2P毋须服务器的VOIP(网络电话)，我就知道一切都完了。 2.SUN公司首席科学家:P2P终结WEB互联网，人人都需要P2P。 3.中国网通首席科学家:没有P2P，就没有前途。 4.GROOVE创始人(原莲花软件公司技术总监，LOTUS发明人):P2P使我更兴奋。

与SNS相关的市场大事件 1.1999年，INTEL公司宣布使用P2P技术，并制造与P2P相关的硬件。 2.2001年，NAPSTER推出集中管理模式的P2P音乐共享软件，3个月内500万用户在线。 3.2002年NAPSTER公司被美国法

院关门，使用NAPSER的部分用户被起诉。 4.2004年，SKYPE同时在线用户突破150万，只用了8个月的时间。 5.2004年，QQ同时在线用户突破1000万，几乎每个公司都想拥有自己的即时通信软件。 F8F8" 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。 详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)