中国电子商情 通信市场
Telecom Market
http://www.ctm.com.cn
中华人民共和国工业和信息化部主管
2013年5-6月

质量·品牌·创新—从“中国制造”到“中国创造”

——记首届中国品牌科技创新高峰会暨2013新春晚宴

2013中国车联网产品与技术博览会
暨车联网产业发展论坛

时 间：4月10日　　地 点：深圳会展中心五楼菊花厅

万方数据

2013.5-6 目录

●特别策划

生气不如争气——运营商与腾讯的微信攻防战----1
网络攻击：将会给您带来多大的成本？----2

●通信趋势

GSMA 报告显示：动产业将推动亚太区实现巨大发展----4
2012 年各大顶级工业电子半导体供应商收入纷纷下降----5

●应用案例

4G 博弈，无硝烟的战争----6
APP 播放无线存储器：方寸之间 欢乐无限！----7

● 展会风采

十一届软交会，让智能走进未来生活----9
2013 韩国国际电子博览会----10

● 技术前沿

IP 化门禁系统促进医疗行业迈向智能管理----11

●新品与短波

新品之窗----13
通信短波----15

●2013 全国计算机网络与通信学术会议优秀论文

1.一种基于评估反馈的视频流量分发策略
罗 彧 卓 琳 乔 桥 罗 伟----18
2.Invisible User: Accurate Indoor Localization with Smartphones and Access Points
YANG Hao CHEN Li-jun----24
3.基于多种群遗传算法的网络编码链路优化
贾诗炜 林 静----32
4.基于 ARM 的展馆多国语言导游系统
王 晨 郑振东 赵旨新----39
5.一种基于传感网和射频标签的异构网络设计
杨 阳 陈力军----43
6.Research on Reference Architecture based on IoT Vision
Shenglian SUN Shengjing SUN Pengpeng LI----49
7.虚拟手术中的局部动态质点-弹簧模型
杨 浩 张子明 施远征 解承凯 张军委----53
8.Recommending Test Points for Refactoring
LV Jun----59
9.信息时代下的绘画艺术
孙 斐----66
10.基于 PCA 和 AdaBoost 的改进人脸识别算法研究
张旭东 徐和根----69
11.嵌入式网卡类设备驱动程序模块化开发框架

万方数据

季义钦----77
12.校园网环境下高校计算机实验室管理与维护探讨
李 蓉----84
13.多媒体技术手段和黑板教学的辩证关系
孙 斐----86
14.Windows 8 与 Windows 7 的性能对比
牛博涵----89
15.MIDI 通信在灯光演出控制中的应用
杨谦逸 迟 超----92
16.一种基于 MapReduce 架构的微博用户影响力评价算法的设计与实现
方 超 周 斌 李爱平----96
17.基于 Matlab/Simulink 与 STK 的卫星姿态控制系统联合仿真研究
陈 蕾 韩 潮----103
18.模糊 Petri 网中闭环传输度的应用
唐 俊 李承家 惠 秀----109
19.基于判别分类器的目标跟踪方法综述
叶 静 雷 军 吴 昊 彭冒琦 薛 楠----115
20.面向能量感知的 DTN 地理位置路由算法在灾害地域的应用
别 致 徐 浩 肖卫东----123

移动游戏改变人们的游戏方式

中国电信上海研究院张力平

中国人喜欢玩游戏。然而，当今人们的生活节奏越来越快，要顾及的事情太多，还有大段休闲时间来玩游戏吗？

不必为此太纠结。

随着智能手机和平板电脑等移动互联网终端的迅速普及以及人们日益重视“碎片休闲时间”，人们越来越多地通过移动游戏这一新玩法来解休闲娱乐之“瘾”。移动游戏俨然已成为人们生活中不可或缺的娱乐元素。沉湎于用手机玩游戏的“低头族”比比皆是。

难怪游戏是所有移动应用中最受用户欢迎的应用，难怪游戏已经成为手机应用标准配置。毫不夸张地说，手机就是一“全民游戏机”！

与客户端游戏和网页游戏相比，移动游戏可以随时随地用手机玩。虽然现在仍然有不少人在“不移动”的情况下玩“移动游戏”，但移动游戏确实是人们在饭店等座、银行排队、地铁通勤等场景中打发“碎片休闲时间”的最佳方式。相比于其他游戏类型，棋牌类游戏最适合填补“碎片休闲时间”的空白，因此也是最早被移植到移动端上的游戏类型。除了针对手机特点而专门开发的那些移动游戏，移动游戏中不乏从 PC 游戏中移植过来的各类经典游戏：动作冒险、经营养成、射击游戏、休闲益智、角色扮演、体育赛车、策略游戏，甚至儿童游戏，可谓应有尽有。有这么多的游戏选项，玩家们当然是玩的不亦乐乎！值得一提的是，那些集趣味性、知识性、功能性等特征为一体的“应用游戏”也颇受玩家青睐。未来的移动游戏会加强玩家间的互动，基于合作玩法的游戏更是趣味盎然，必将成为最受欢迎的游戏。

移动互联网用户规模的快速增长和移动游戏产品数量及质量的不断跃升，是移动游戏市场发展的根本推动因素。3G 网络的普及使通道速度明显提高，为移动游戏的发展奠定了基础。国内三大电信运营商凭借着对移动网络的绝对控制权、有效的计费渠道和应用平台的支撑，正在将移动游戏作为移动互联网业务的重点和新盈利点，以拉动 ARPU 值。而有关部门积极通过政策调控和有效的市场管理，力争为移动游戏提供一个健康的发展环境。这些都促进了中国移动游戏市场的爆发。

万方数据