



## 性能和稳定性

关于性能和稳定性，我大概列了五点，算是比较突出的五个地方：

视频采集、处理

礼物、点赞

聊天

内存管理

Crash上报、日志系统

互/动：礼/物、点/赞、聊天

礼物、点赞、加上后面的聊天，算是一个类型的东西，都属于互动，所以这里放到一起，但聊天的解决思路和点赞、礼物是不一样的。

点赞、礼物

肯定在手机上面疯狂地点赞、送礼，会在低端Android手机上做频繁动画，特别耗CPU，而且会造成内存的浪费。

所以我们第一个要控制点赞的数量。这个怎么控制呢？第一要从服务端开始做控制。蘑菇街的点赞是，在过程当中要保留到每个气泡的位置，它的动画效果，再加上轨迹。