

# 宽带问题都在“最后一公里”

经过央视曝光的“假宽带”，引起了很多用户对自家宽带速度的重视。调查显示，全国固网宽带用户达到的实际带宽速度仅是标称带宽速度的55%，这意味着，用户在宽带费用上几乎多花了一半的“冤枉钱”。

事实上，“假宽带”的大部分问题，如宽带测速不准，宽带不“达速”，以及运营商尤其是“二级运营商”所宣称的“独享宽带”，几乎问题都出在行业内所说的“最后一公里”。

## “最后一公里”： 速度分叉严重

今年上半年，工信部启动了“宽带中国”战略，目标是争取到“十二五”末，城市家庭带宽达到20M以上，农村家庭达到4M以上，东部发达地区的省会城市家庭达到100M。

实际上，运营商所提供的宽带几乎都是共享宽带(非独享宽带)，实际带宽要受服务器、传输、交换机、光端机、五类线等多种因素影响，很难找出一个实际带宽和标称最高带宽是一样的。通信行业专家举例解释说：“2M宽带并不是指独享2M，而是说宽带最高能跑到2M。”

带宽能否跑到较高值，主要

问题大多出在了“最后一公里”，即通信服务提供商的机房交换机到用户计算机等终端设备之间的连接。对于传统铜线电缆宽带，大家非常熟悉的ADSL一般而言速率可以达到下载8M，上传1M；光缆(FTTx+LAN)方式，通常可以按用户需要提供1M到100M之间的带宽。

一些小区多用户发现自家宽带网速未能达到宣传的4M、6M、8M等，“最后一公里”成了速度分叉点。

## “二级运营商”： “共享”宣称“独享”

在宽带市场，中国电信、中国联通以及中国移动旗下的铁通被认为是“一级运营商”，实际运营还有租用一级运营商宽带

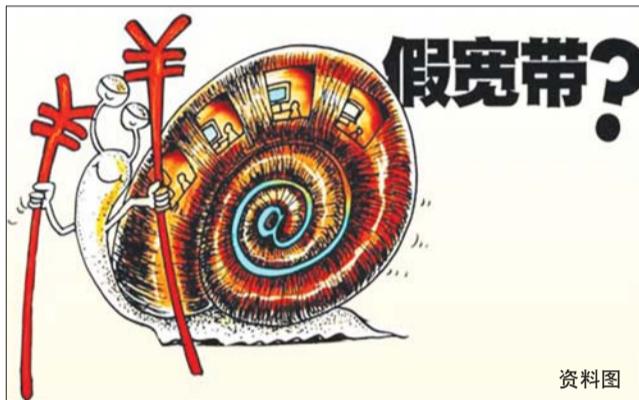
线路的“二级运营商”。在市场格局中，“二级运营商”为了扩大市场份额，纷纷与房地产开发商合作，揽下了入户的宽带资源；而一级运营商为了扩大自己的“地盘”，也会将宽带分包给了底下的二三级运营商。

在“宽带中国”实施之后，提速已经成为宽带市场的关键词。以广东电信为例，目前已经累计提速约1100万用户，提速覆盖面积超过80%，预计到2012年年底，平均带宽将达到8M。在此背景下，“二级运营商”也希望通过提速获得市场竞争力。

造成“最后一公里”速度偏差，问题最多的是“二级运营

商”。假设一个“二级运营商”将一个固定带宽(比如1G)均分给小区的100户，那么每户可以获得10M的速度；而如果分给更多的人，比如200户、300户，那么在同样租赁成本下，运营商获利将会更大。但用户则必须面对更多的“上网竞争者”，上网体验不佳，尤其在晚间上网高峰更是遭遇“网络塞车”。

如果按照“宽带独享”的说法，“二级运营商”很难将其宽带资源利益最大化。所以，任何独享宽带的说法都是骗人的，普通用户没有独享的宽带。商业用户可以独享一定的宽带，但费用非常高。



资料图

## ○V潮品

### 防丢东西的包



这款被称之为女士之包的物品，其实是在形态各异的包底部安装了芯片，它可以不间断地扫描包包里的物品，如果缺少任何一样，就会通过镶嵌在包表面的色彩鲜艳的LED(发光二极管)灯异样的闪烁来提醒主人，届时只要随意瞄一瞄包面上的显示，就可以知道物品是否缺少。同时包上的LED灯闪亮的色彩会依使用者的心情而有所不同。

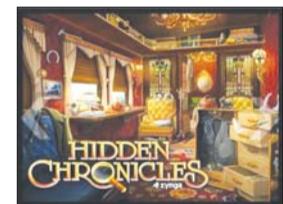
## 水晶柱电话机



这款电话机利用大量的石英晶体柱来充当数字按钮，每个数字(符号)都是独立的石英柱，以不对称的位置分布在每一个电话机座上，而每一个晶体柱下都有个LED灯，当承受压力时将会发光照射在晶体柱中。机座上还有个可以显示来电或者其它信息的屏幕。

## ○V享乐

### 时间花园，解谜



《时间花园》是Disney出品的一款隐藏对象解谜游戏，游戏中，玩家需要进入自己的时光机，摸索自己的出路，将自己探寻的历史封存起来，成为time society的成员。在游戏场景中点击中间的时间球，就能在精美绝伦的场景中去探索解谜了。

好玩指数：★★★★☆

## ○V辟谣

### 指甲周围长倒刺： 缺维生素了吗？

流言：手指长倒刺是常见现象，原因是缺乏维生素B6或维生素C，只要多补充这些维生素，倒刺的问题不难解决。除了服用一些维生素外，可吃些蔬菜、水果等含有维生素B6和维生素C的食物。

真相：手指长倒刺确实很常见，但绝大多数都和缺乏维生素无关，而是由于物理摩擦或洗手过多所致。单纯的甲周倒刺不需要额外补充维生素。预防甲周倒刺，皮肤护理最重要。

# App用户最讨厌的6件事

## 太多E-mail

手机软件使我们的生活变得越来越简单，它可以提醒我们的日程，给我们提供娱乐方式，甚至是与同事之间沟通更容易。但即便如此，手机软件的不足之处也够大家受的，就比如前段时间各大媒体报道的App不停推送消息的烦恼。最近有网络媒体罗列了N个App用户的抱怨，很多网友称，条条都中枪。

## 不相关的推送通知

是，我们中的很多都会把要好的朋友和家庭成员放进社交网站的列表中，这样我们可以随时了解他们发生了什么事情，他们的生活又出现了怎样的新鲜事。但是，有必要非得知道他们每一次的上传照片吗？

## 频繁“评价”的请求

在App Store中的正面评论确实可以推动其他用户的下载，但更多时候，我们都很忙，不希望被打扰，不时地发出“评价这个应用”请求会遭到更多反感的。所以，不要频繁地请求用户评价你的软件，如果可以不妨是在重大更新之后！

## 全屏广告

当你打开一个应用软件，一般免费的可能会弹出一个全屏的广告，这是很恼人的，所以你的第一反应是点击右上角的“×”，但是有时候总是不小心的进入了广告，而不是关闭。更恼人的是，有时候应用跳转到了App Store，有时候则是开启了

Safari浏览器。我们只能说，这种让人带着仇恨的情绪，是不能说服用户去下载你的应用的。

## 不会换行的文本

不是所有人都能阅读10号的字体。如果用户放大缩小，你的文本应该进行换行，这样他就不需要在屏幕上拖拽来拖拽去的阅读每一个句子。自动响应设计是未来的发展方向，但我们希望现在就有。

## 请求成为粉丝

App总是提醒你在社交网站上关注开发者，成为开发者的粉丝，也是很恼人的。玩他的应用就够了，为什么还要关注他，喜欢他。

综合

## ○相关链接

### APP是什么

APP是Accelerated Parallel Processing的缩写，中文译作AMD加速并行处理技术。是AMD针对旗下图形处理器(GPU)所推出的通用并行计算技术。利用这种技术可以充分发挥AMD GPU的并行运算能力，用于对软件进行加速运算或进行大型的科学运算。