游戏交易管理系统需求说明文档

# 功能模块

1. OrderManage【管理员专用】：后台管理系统，用于展示、维护系统基础数据（如用户、交易猫账号、游戏面值、库存、订单、提成等）
2. PlaceOrder【下单员专用】：下单系统，仅提供下单、查询订单功能
3. ProcessOrder【充值员专用】：充值系统，可接单（正在处理的订单不能超过5单）、充值。

## OrderManager

* 1. 订单， 有两种订单，一种为交易猫上自动获取，一种为下单员手动输入，两种订单之间有一些字段的区别。根据订单的状态显示在不同的订单页面，订单状态有： 全部订单，待处理订单，处理中订单，以完成订单，问题订单，以删除订单
     1. 订单页面详情

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 订单号 | 订单时间 | 商品名称 | 单价 | 数量 | 总价 | 交易状态 | 代充人 | 订单详情（链接） |
| 管理选项（删除，修改） | | | 订单来源（交易猫，下单员手动录入） | | | | 备注 | 区服（下单系录入） |
| 录入账号（手动下单） | | | 充值账号（已完成订单，其他为空） | | | | 充值人（已完成订单） | |

* + 1. 订单详情（交易猫）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 商品名称 | 所属游戏 | 购买件数 | 购买单价 | 总价 | 支付时间 | 目前状态 | 交易客服 |

* + 1. 商品详情（交易猫）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属游戏 | 商品类型 | 客户端 | 服务器 | 砖石数量 | 补充描述 | 充值原价 |

* + 1. 订单查询条件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 订单号（输入框） | 时间（起止） | 商品名称（下拉框） | 单价（下拉框） | 代充人（下拉框） | 关键字（输入框） |

* 1. 库存管理，库存的余额需要根据充值系统中的使用情况自动更新，比如Appid为001的账号库存初始值为1000， 客服小A在充值系统中使用Appid 001充值了100， 那么这里的库存就要自动更新为900

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Appid | 余额 | 最后充值时间 | 最后充值额度 | 备注 | 状态 | 管理库存（修改） |

* 1. 面值管理，一般有6种面值： 6, 36, 64, 98, 128, 328, 每个APPID都可以分别对应6种面值， 在数据库中，这里应该要以名称和APPID做为联合主键

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | Appid | 人民币 | 外币 | 备注 |  |
| A1 | 001 | 6 | 0.8 |  |  |
| B1 | 001 | 36 | 4.8 |  |  |
| C1 | 001 | 6 | 1 |  |  |
| D1 | 001 | 36 | 6 |  |  |
| E1 | 001 |  |  |  |  |
| F1 | 001 |  |  |  |  |
| A2 | 002 | 6 | 1 |  |  |
| B2 | 002 | 36 | 6 |  |  |

## PlaceOrder, 下单员系统

1. 下单系统中的购买数量和商品原价可以有多个值，比如原价为6元的，数量10； 原价36元的，数量20，在页面上可以默认设置一对，其余的可以通过增加按钮来添加更多

对于下单系统下的订单界面，以下输入信息是需要的：转账订单号，转账金额，转账时间，付款方式，游戏区服，挂单物品，刷新时间，收款账号，挂单元宝数

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 订单号 | 购买数量 | 商品原价 | 订单总价 | 所属游戏（下拉框） | 下单账号 | 备注 | 区服 |

1. 查询
2. 查询条件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 订单号 | 订单详情 | 状态 | 充值人 | App账号 |  |

1. 查询结果显示字段

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 订单号 | 状态 | 订单详情 | 充值人 | 订单备注 | 创建时间 |
| appid |  |  |  |  |  |

## ProcessOrder， 充值系统

* 1. 等待充值订单，在这个页面所有的待处理订单都显示出来，充值人员登录进来可以选择任意数量的订单确认，确认后订单状态改变为正在充值订单，此时这个订单不在等待充值订单页面显示，而是显示到正在充值订单页面。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 接受订单 | 订单号 | 订单详情 | 创建时间 | 备注 |
| 创建人 | 订单总金额 |  |  |  |

* 1. 正在充值订单，

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 处理订单 | 订单号 | 订单详情 | 创建时间 | 备注 |
| 创建人 | Appid |  |  |  |

* 1. 充值完成订单， 这里的价格是实际换算后的价格

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 订单号 | 订单详情 | 状态 | 充值人 |
| 价格 | 完成时间 |  |  |

1. 完成订单输入, 这里的订单价格是根据选择的appid而自动计算的，计算规则如下：

比如订单1有： 商品原价为6元的10件，36元的20件， 选择的充值账号为001， 那么价格 = 0.8（面值表中的A1的外币值）x 10 + 4.8 x 20 = 106(实际汇率换算后的值)。而如果选择的是账号为002， 那么价格= 1 x 10 + 6 x 20 = 130

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Appid（Text filed） | 价格 | 备注 | 手动填写（选择） |  |
|  |  |  |  |  |

对于充值系统，充值员完成充值后，以下信息是需要输入的：充值30面值，充值98面值，充值328面值，充值648面值，充值机器账户，角色名与等级，充值前元宝数量，充值后元宝数量，交易挂单笔数，交易行交易税，物品交易税，交易后元宝数量，挂单装备名称，物品是否归还， 同时我觉得每一种面值对应的数量也应该输入

**系统功能模块说明**

**一、总览：**

1. 待办工作：

1）各角色用户登录后可查看自己待处理订单数量，并且可通过点击进入相应列表页；

2）管理员可查看交易订单量、交易金额、不同订单状态交易额等分项统计数据。

**二、订单管理 -- 管理员**

1. 订单列表：

1）可根据订单状态、下单时间段筛选查看订单数据；

2）可查看订单详情、商品信息、游戏信息。

**三、下单管理： -- 下单员**

1. 订单列表：

1）可根据下单时间段筛选查看该下单员已下订单；

2）可完成外部订单下单。

**四、充值管理： -- 充值员**

1. 订单列表：

1）可根据订单状态（等待充值、正在充值、已充值）、下单时间段筛选查看订单；

2）可接单（同时接入订单数不超过5个）、订单充值（交易猫系统订单充值需操作交易猫对应订单状态，直到已发货）；

**五、基础数据： -- 管理员**

1. 账户管理：支持增删改查、支持给账户配置汇率

2. 游戏管理：支持增删改查

**六、系统管理： -- 管理员**

1. 用户管理：

1）支持系统用户增删改查、启用/禁用；

2）支持给用户授权。

注意：所有涉及删除的操作，只做数据状态变更，不做物理删除。