# XXX V1.0

**功能信息：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **功能名** | XXXV1.0 | **整体优先级** | 高 |
| **功能编号** |  | **功能类型** |  |

**修改记录：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **修订人** | **修订时间** | **修订内容** |
| V1.0 | 小舞 | 2019-5-21 | 添加结构 |
|  |  |  |  |

**审核记录：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **审核时间** | **审核人** | **是否修改** | **是否通过** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**文档说明：**

|  |  |
| --- | --- |
| 文字颜色示例 | 表示文档内容性质 |
| 文字内容 | 已定案的内容，或者是正式的内容 |
| 文字内容 | 就前一个版本所新增加的内容，需要着重看 |
| 文字内容 | 重点内容，需要着重看 |
| 文字内容 | 本版本无需考虑的内容，可能以后需要 |
| ~~文字内容~~ | 已删除的内容，方便和上一个版本进行对比查看 |

# 文档说明

* 指导开发《XXX》换装类小游戏
* 文档主要包含几个部分
  + 产品诉求
  + 玩法明细
  + 资源规划

# 产品说明

## 产品简介

* 本作是一款H5类型的3D换装游戏
* 其主要目的是可以重复利用公司美术资源，快速迭代出新类型的产品。
* 前期版本主要围绕3个点开发：

1：3D换装

2：每日换装主题

3：分享给其他用户

* 主要2个技术点：3D换装、微信分包边玩边下

## 产品画风

* 二次元风格的3D形象
* 资源块面使用公司既有资源，不做任何修改。

## 核心玩法

* 当前计划：根据每日主题换装，分发给好友评分

## 核心体验

* 给用户是一种【养女儿】的体验，为女儿买好看的衣服，女儿也会与用户产生一些简单的互动。

## 产品功能结构图



# 界面设计

## 重要说明

* **目前界面设计仅描述了界面上所有按钮的点击效果，其他表现及显示效果暂以观看设计图为准，暂不详细描述。**

## 主界面



* 【预览】按钮：点击后，隐藏所有界面
* 右下角【换装】按钮：是点击后，打开[换装界面](#_换装界面)
* 【店铺】按钮：点击后打开时装[商店界面](#_商店界面)。
* 【今日主题】按钮：点击后打[今日主题界面](#_今日主题玩法)
* 【？】按钮：点击后，打开[玩法说明界面](#_玩法说明界面)。
* 正上方金币【+】按钮：点击后，打开[购买金币界面](#_金币购买界面)

## 换装界面



* 【发型】按钮：右侧会显示出来【发型】选择栏
* 【衣裳】按钮：右侧会显示出来【上衣】选择栏
* 【鞋子】按钮：右侧会显示出来【鞋子】选择栏
* 正下方【搜索】按钮：点击后打开风格筛选界面
* 右下角【确定】按钮：保存当前穿着的时装

## 商店界面



* 【返回】按钮：点击后，返回到主界面OR换装界面（从哪里进入，返回到哪个界面）
* 【购买】按钮：点击后执行购买判断流程（已有的时装，点击后提示已拥有）
* 【新品】【热销】【折扣】按钮：点击后在下方，显示具有对应标签的时装
* 【发型】【衣服】【鞋子】按钮：点击后在下方，显示对应部位的时装
* 【服装店】滑动条：可以左右滑动，显示更多的时装筛选按钮，目前暂时只有6个按钮。
* 【时装选中】选中状态：单击图片下方2排的时装图标，即可在正上方显示出来对应的时装模型，才可以进行购买操作。

## 今日主题界面

## 金币购买界面

## 玩法说明界面

* 待定

# 3D换装说明

## 玩法简介

* 时装为4个部位：帽子头发、上衣、裤子、鞋子
* 用户可以根据喜好，选择任意部位穿在身上，组合成一套新的3D形象。

## 模型分块

* 体量较小的换装游戏，分块部分暂不确定，由程序验证过后，再确认。

## 好友评分

* 每套组合成的套装，都可邀请社交平台的好友打分点赞。
* 分数需要一定人数，其平均分数高于一定值后，即可领取游戏内的金币奖励。
* 每日只能通过打分获得【5次】金币。（配置决定）
* 同一个好友，每日最多只能为自己进行2次评分。（配置决定）
* 相同搭配的时装，每人每日最多只能评分1次。（记录在打分人身上，确保不会刷分）
* 好友必须也注册登录游戏，才可以参与评分。

## 时装风格

* 换装评分是指，穿上衣服后，自己的几项衣着风格值进行变化，主要是用作系统评分玩法。

### 角色风格

* 每个角色都有数个风格属性，这些风格属性初始全部为0，只有当穿上时装后，才会根据每件时装配置的风格而增加。
* 可以将其理解成穿上装备增加攻击力，这一过程。

### 时装风格属性

* 每个时装都有固定1-2条属性，通过配置决定。

# 今日主题玩法

## 玩法简介

* 根据系统给出的风格要求，玩家组合出相应的时装，再发给好友评分，可以获得双倍金币奖励的日常活动。

## 参与条件

* 风格属性要求：必须根据系统给出的主题，搭配时装，当整体风格属性满足主题要求时候，分享给好友进行评分，即可获得双倍金币的奖励。
* 时装种类要求：必须根据系统要求的主题，穿着正确种类的时装，才可参与活动。
* 注：2个条件需要可以任意组合，单一条件满足，任意条件满足，全部条件满足。

## 参与次数

* 每日只能参与1次
* 每日【凌晨5】点刷新次数。

## 奖励方式

* 与日常评分一样，需要有指定数量的好友，参与评分，评分达到一定值后，即可领取金币奖励。
* 该活动的奖励为双倍、三倍、多倍的金币奖励。倍根据每日主题随机变换

# 商城内购

## 时装商城

* 游戏内的大部分的时装都是通过这个时装商城购买获得的。
* 时装商城具有【打折】【热销】【新品】3种商品标签，用来标出每样商品的销售情况。
  + 打折：购买时，可以根据折扣比例，降低所需小号的金币数额
  + 热销：当天内销售数量排行前3的商品。
  + 新品：策划配置决定，主要用于推出新的时装。
* 标签的功能可以叠加，但是显示会有期优先级
  + 新品》热销》折扣

## 购买金币

* 花费RMB直接购买一定数额的金币。
* 暂定6元档、48元档、98元档。

# 配置需求

## 服装表

# 分享功能

## 待定

# 资源需求