

02

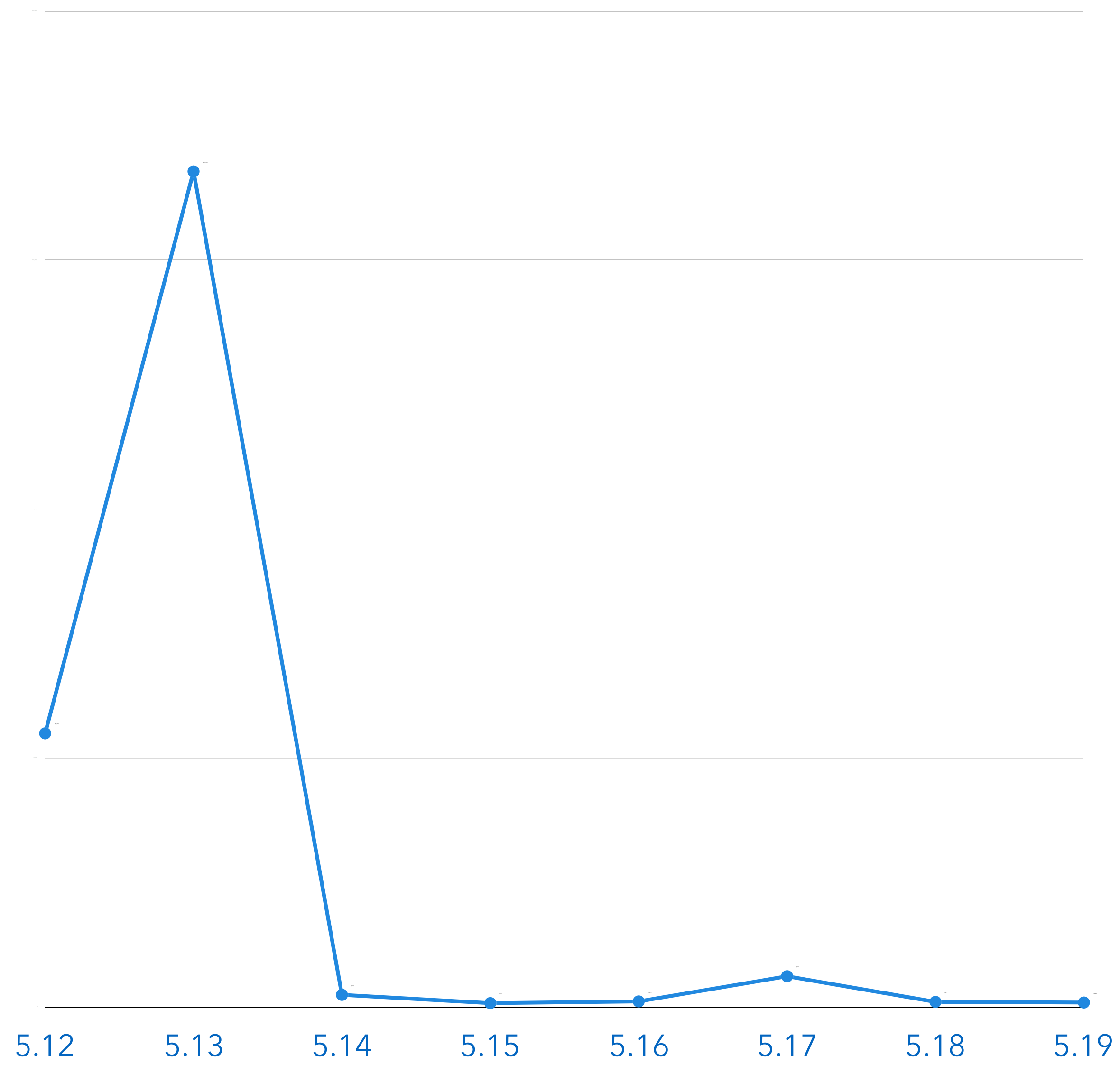
OPEN ORIENTED

凹凸实验室

2017吃货节 《食在会玩》 项目总结

EC

总体PV走势

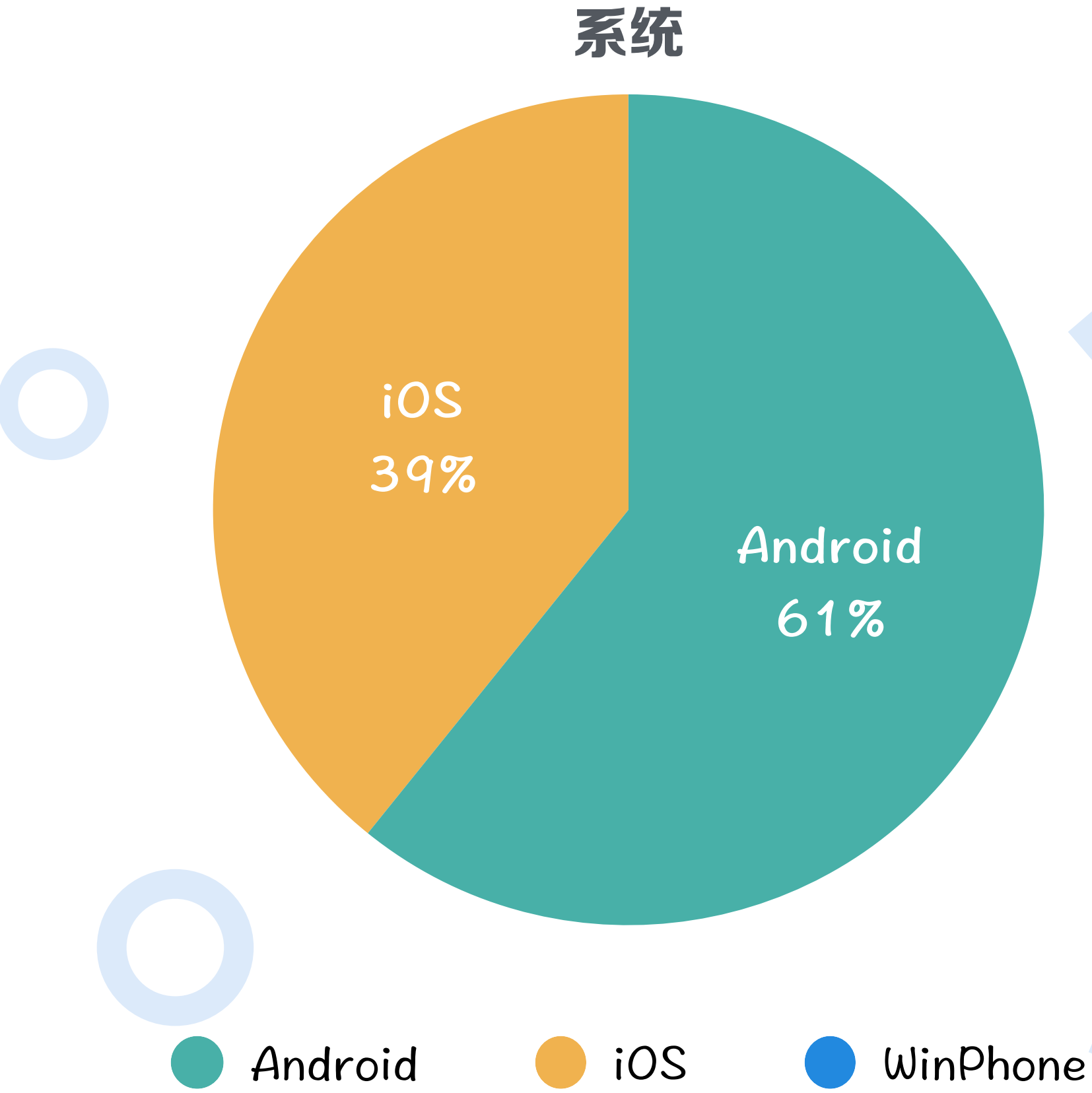
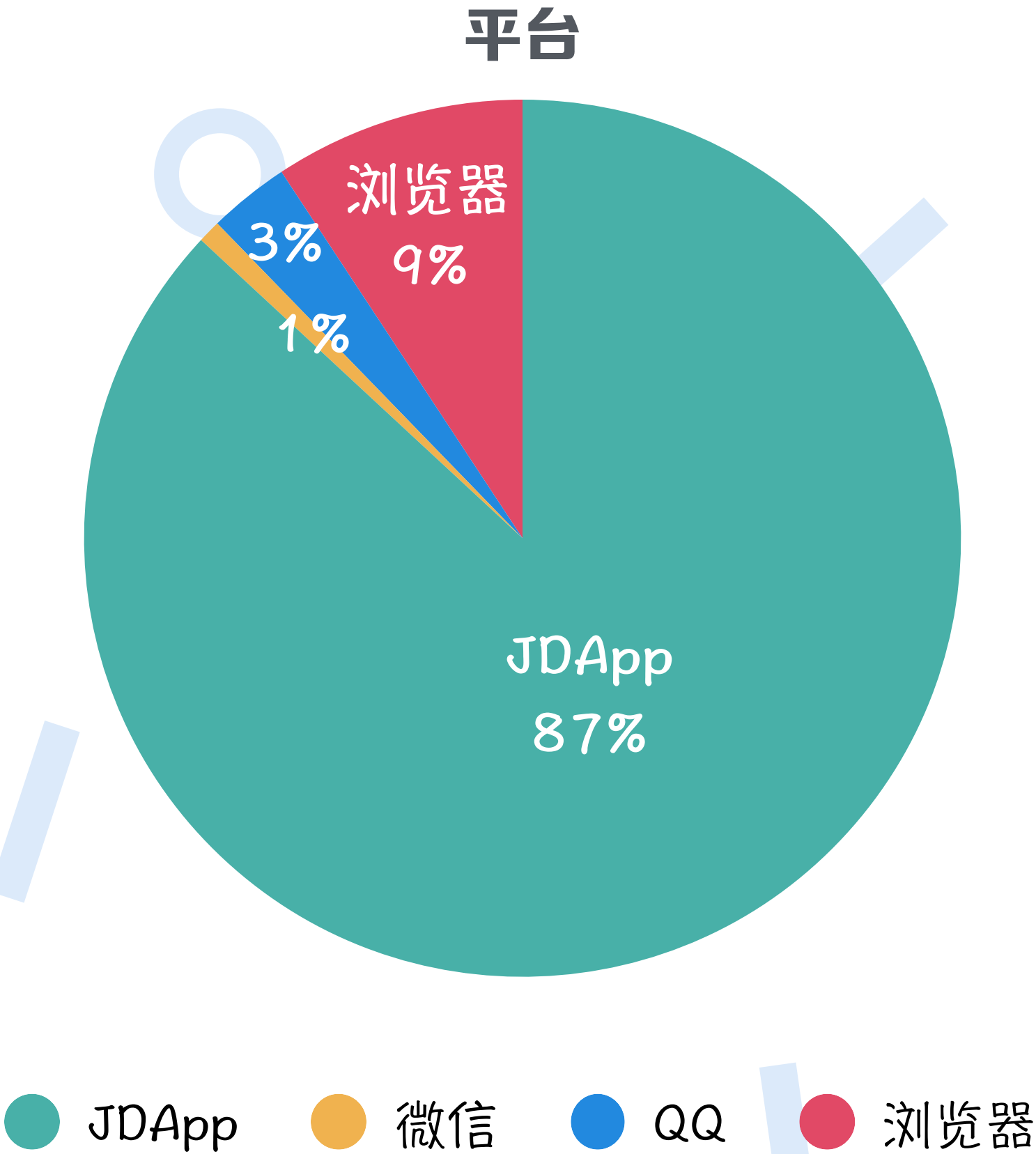




剔除前两天混合推广的数据，

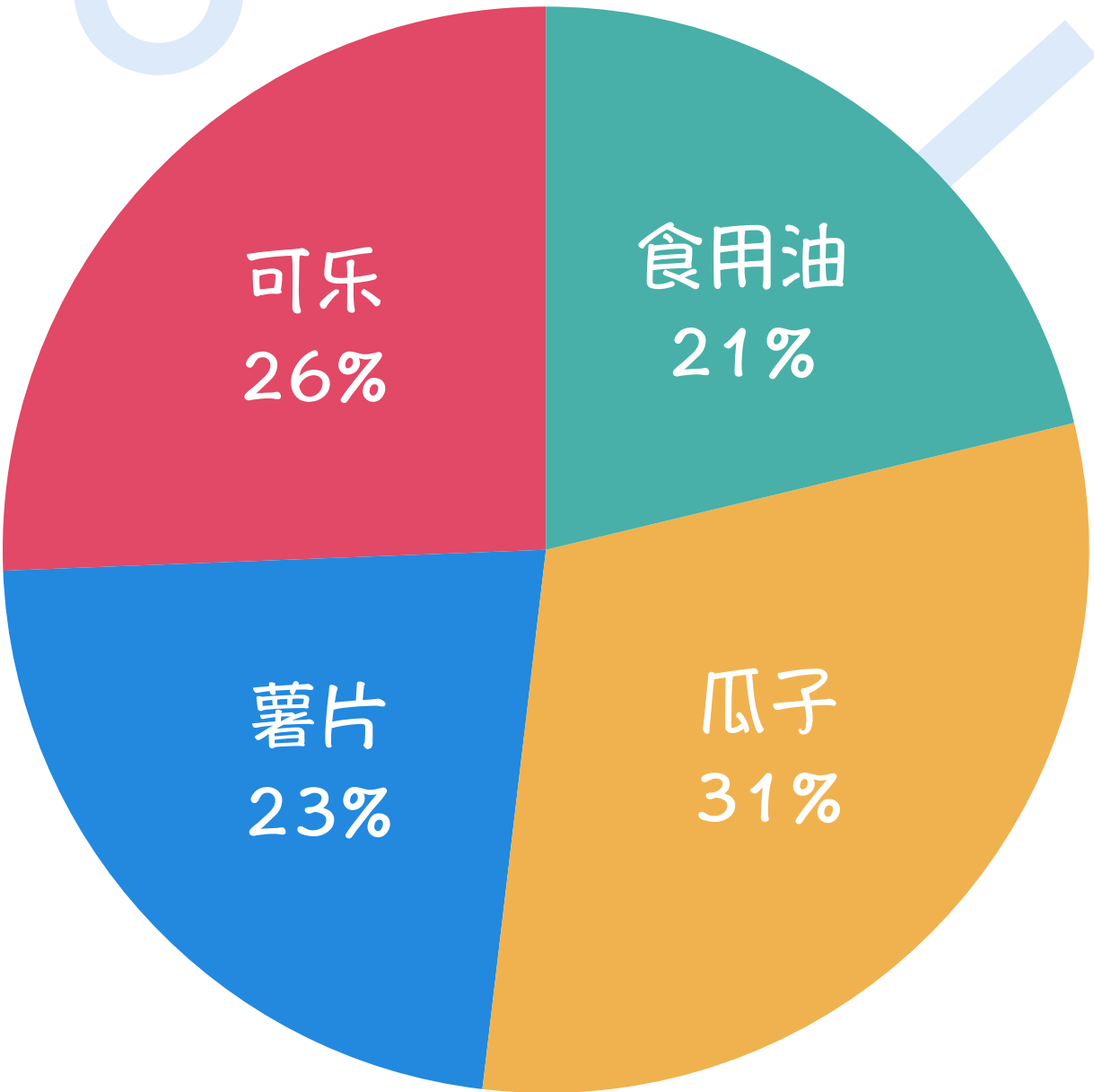
主会场对 H5 游戏的引流率为 0.18%

京东 APP 与安卓机为主要使用平台

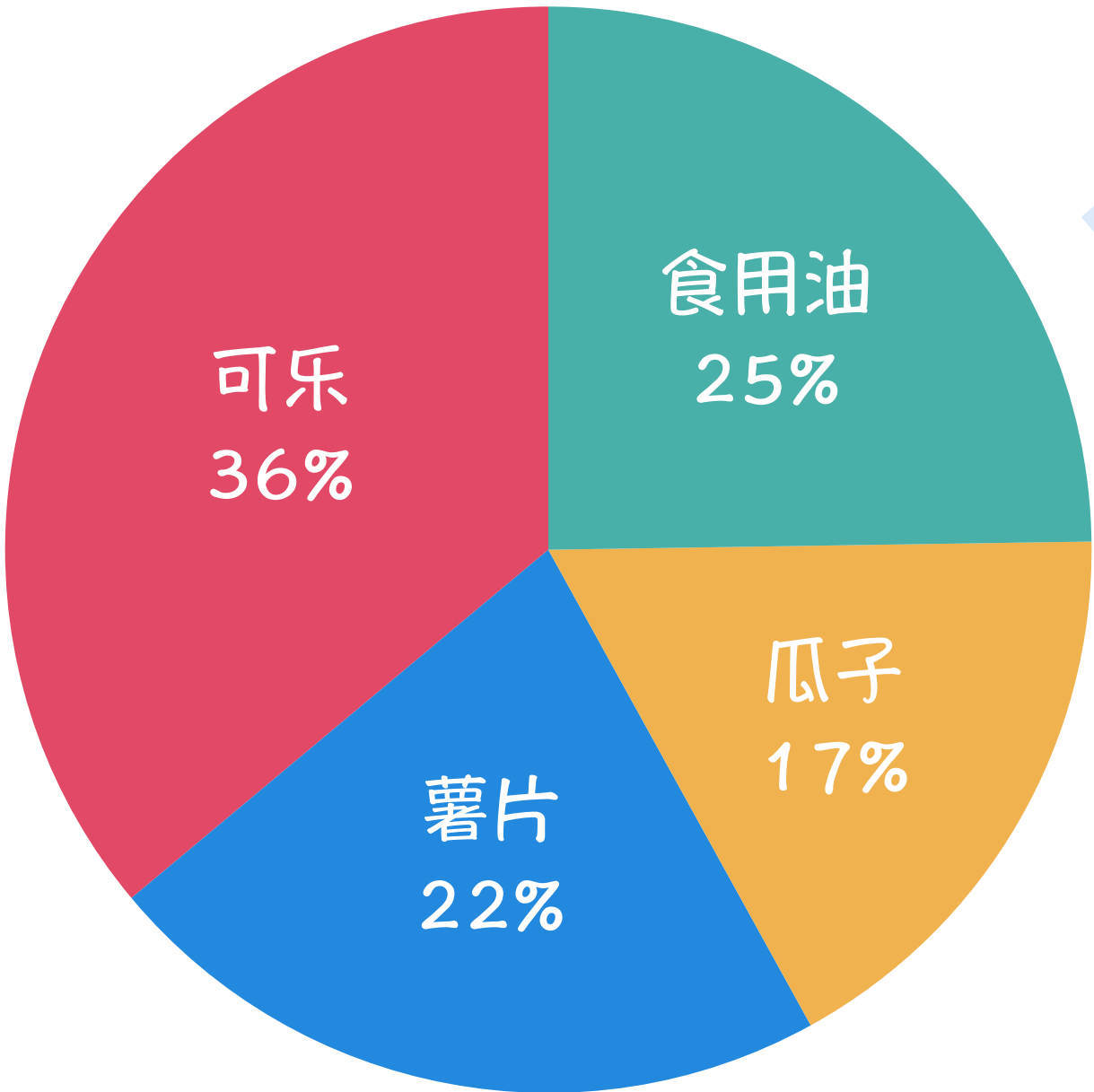


用户点击分析

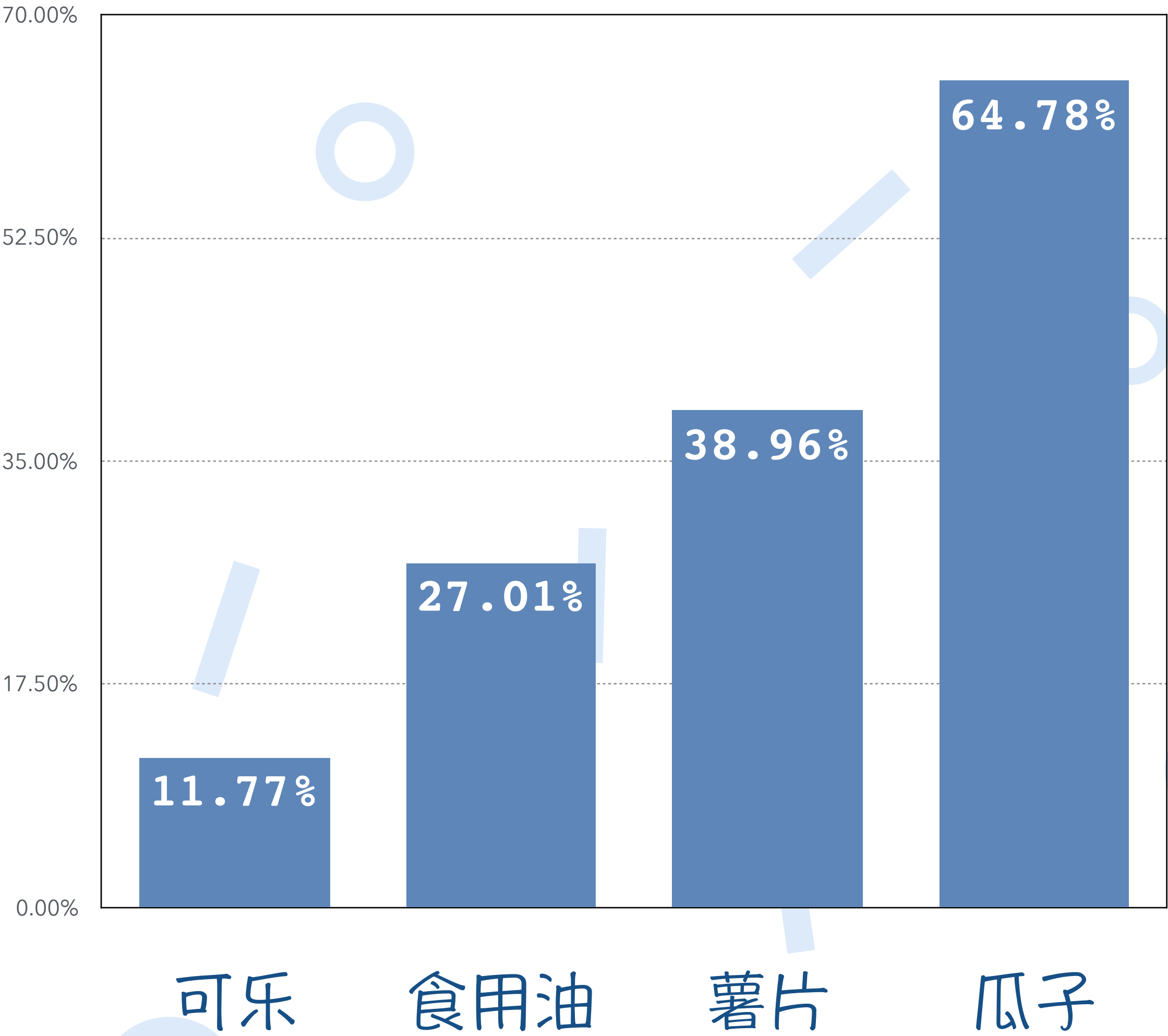
游戏首页用户点击占比



游戏页访问比例



首页跳转至游戏页流失率



分析：

越易点击的区域流失率越大，意味着特意**点击远离舒适点击区域**（屏幕左上方以及右上方）**的用户为产生兴趣的用户。**

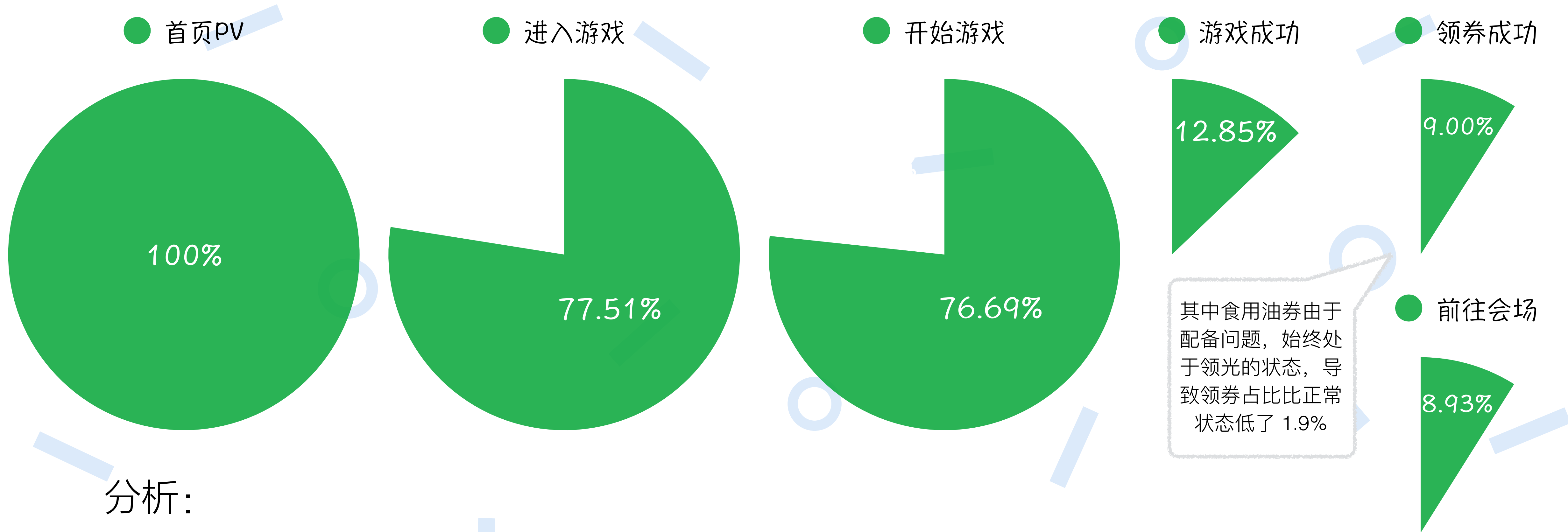
跳转游戏页后，**若用户未登录京东账号会跳转登录页，这也是导致流失率增大的原因。**

但考虑到优惠券的风控，若直接将登录检测放置于结果页，则跳转链接需要直接调用领券接口，使一些别有用心的用户能够跳过游戏环节直接领券。因此登录跳转导致的用户流失无法规避。

页面操作分析

首页至结果页操作链





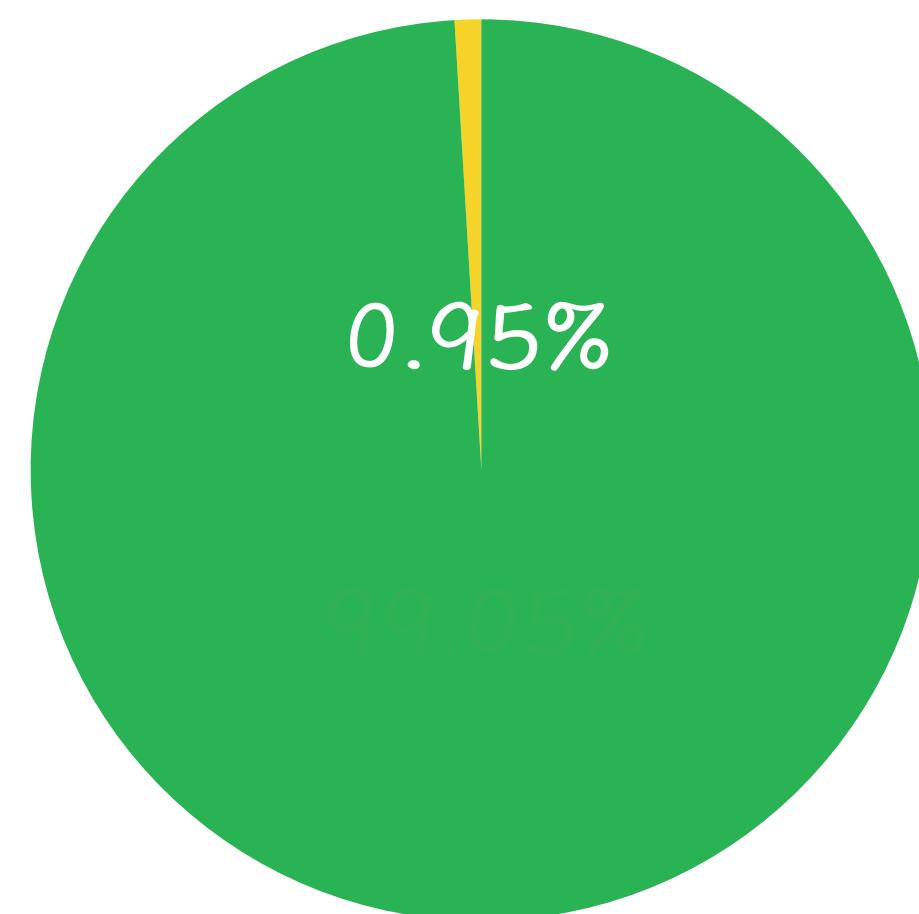
分析：

从用户打开首页、选择游戏，到游戏成功，再到成功领券，其中经过了3个层级的操作，**流失率为 89% 左右。**

如果目标为发券，则不建议以游戏的奖励形式进行。



● 游戏成功 ● 扫码



分析:

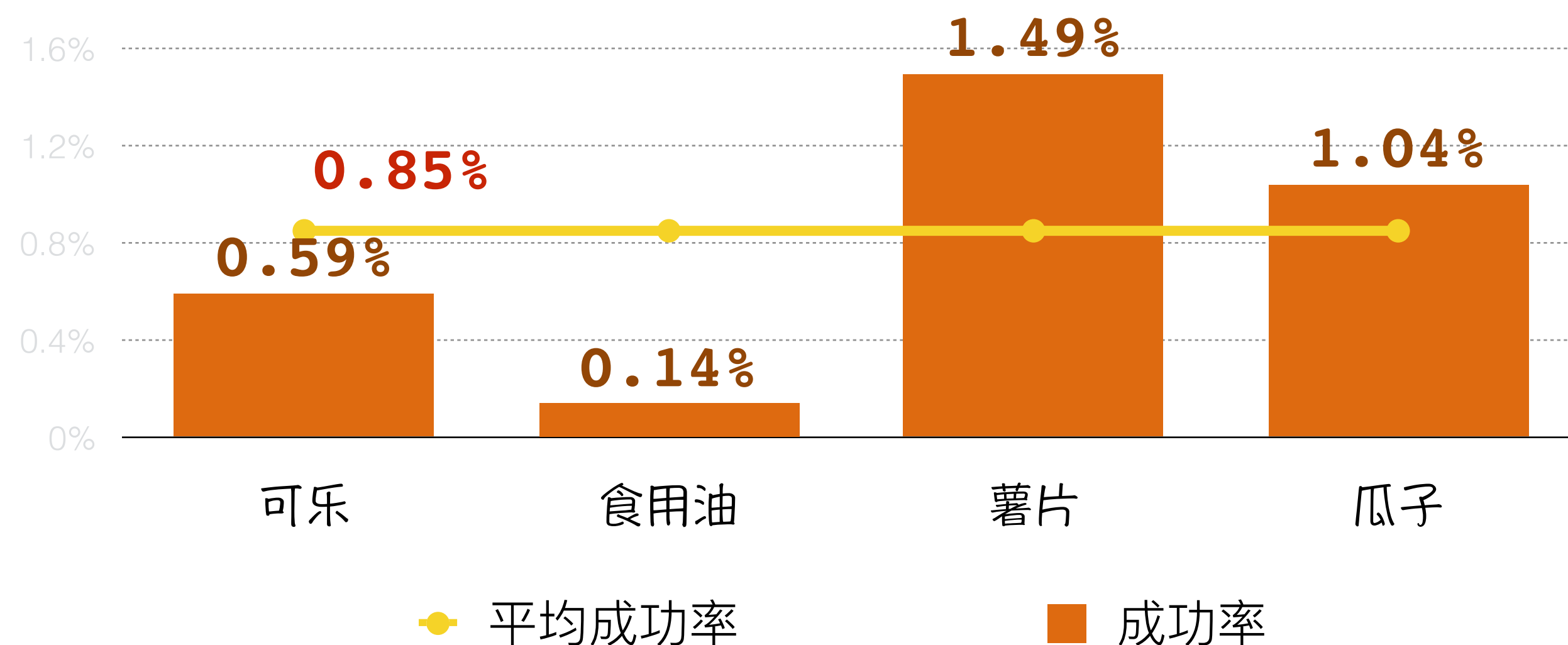
100个看到二维码的用户中，不到一人进行了双机互动。

双机游戏场景要求较严格

——需要**两台手机**，并且**网络环境良好**，同时用户有足够的**好奇心与行动力**。因此只能作为锦上添花的存在。

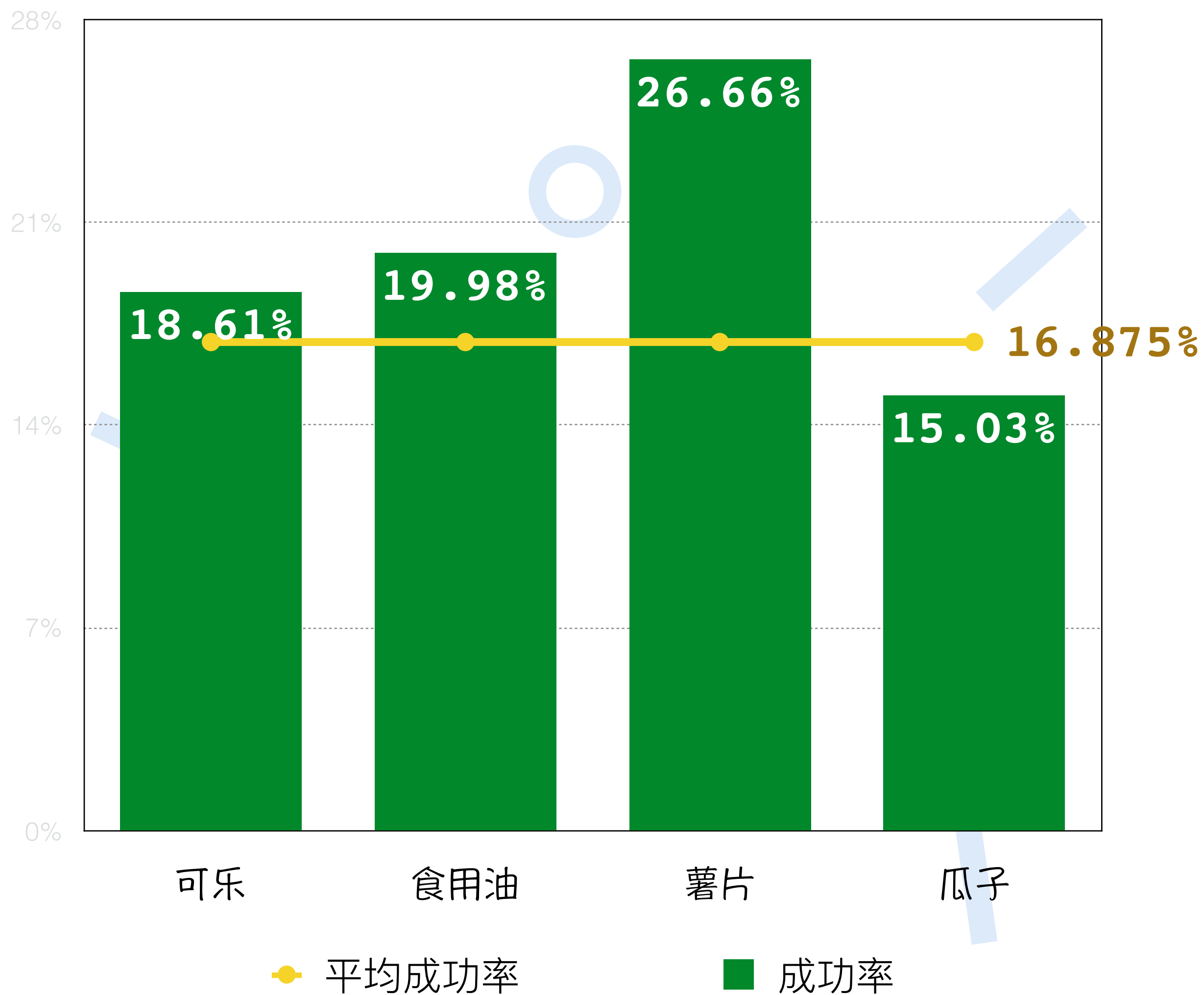
由于双机游戏样本过小，故不做分析。

双机游戏扫码成功率



游戏操作分析

单机游戏成功率

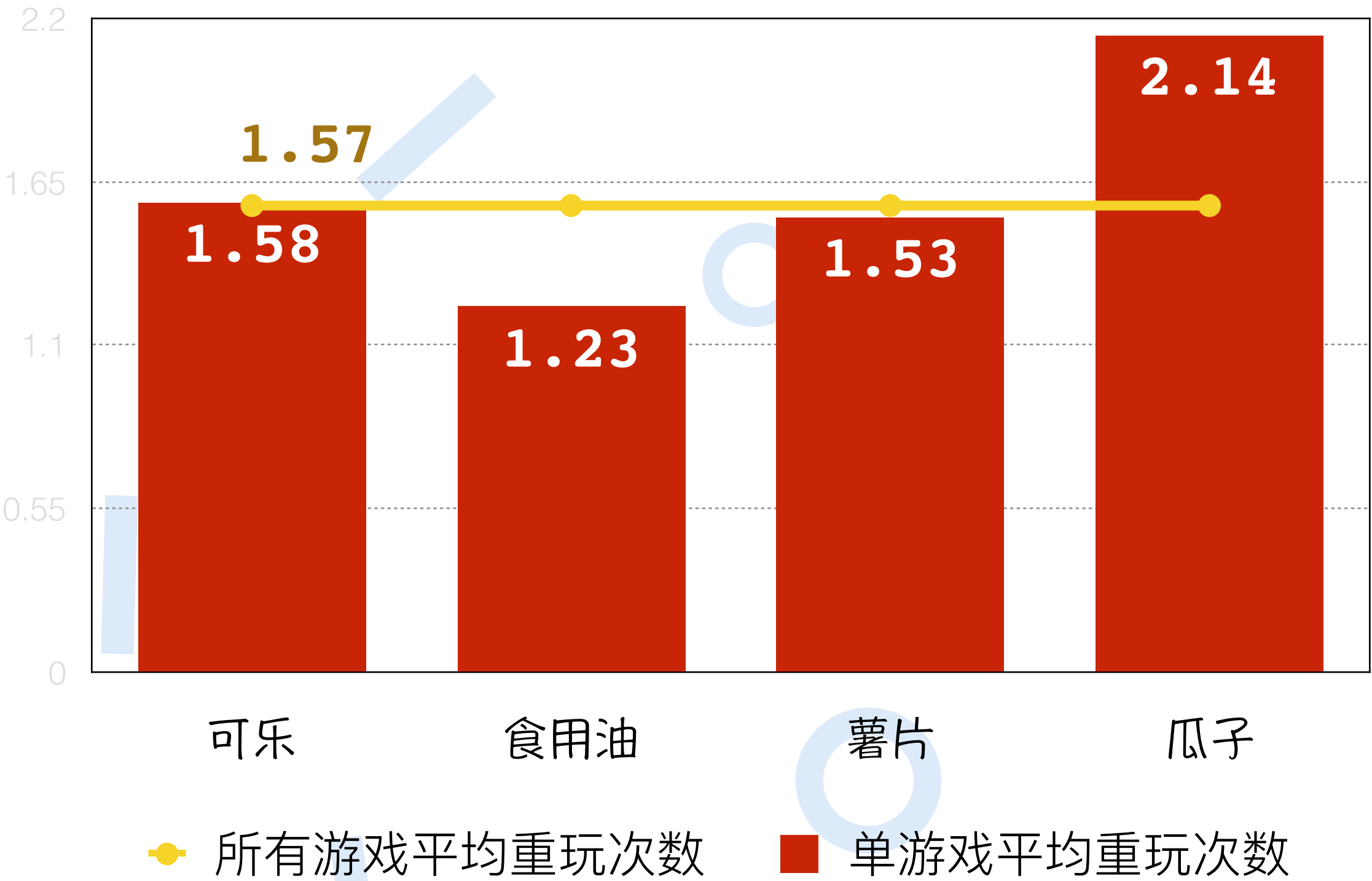


分析：

游戏本身难度不高，但由于 H5 的平台性质（用户粘性极低）与用户引导的不明确，导致首次玩游戏的用户常常出现无法理解游戏规则的情况。

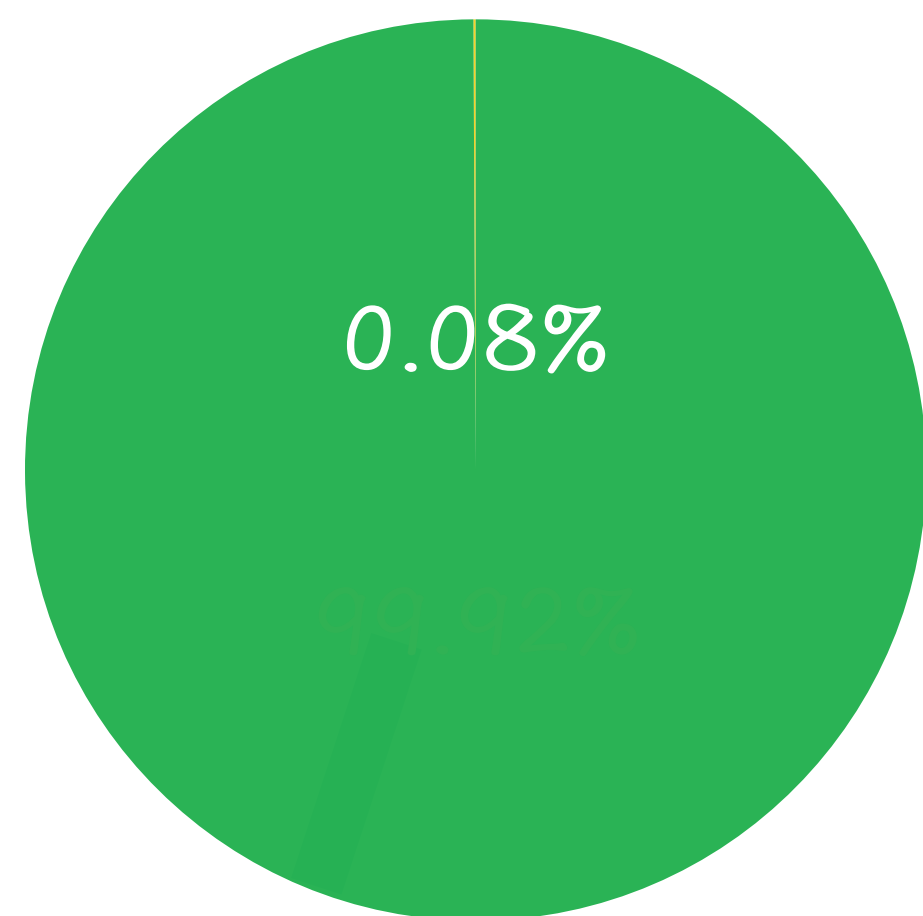
最佳实践是在游戏场景覆以蒙层，并**暂停计时**，以**少量文字与标记配合**引导用户。

平均重玩游戏次数



双机通信服务器表现分析

● 总请求服务 ● 备用服务器



分析：

通信服务出错次数占比将近为 0，备用服务器的启用避免了0.08%的出错。

整体开发方案

使用 **SVG** 作为主要图形格式

重复元素数量大且计算量大的场景使用 **Canvas** 处理

动效辅以 **CSS3** 以保证效果自然

双机游戏通讯使用 **WebSocket** 协议

使用到的库：Zepto、Sea.js、**anime**、**socket.io**



chip2.png



chips_small.png



chips.png



fingure.png

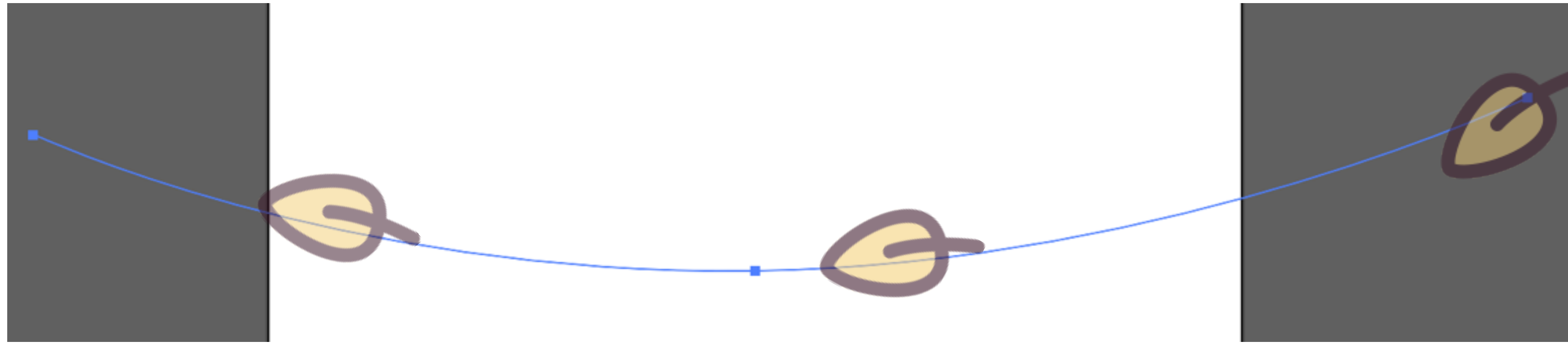
这么些元素，保存成图片的文件大小是 31.3KB，保存成 SVG 的文件大小是 19KB

SVG 文件大小是图片文件大小的 60%，且缩放大小不影响清晰度

下载一个图片资源需要一个请求，这个需求中，一个游戏大约有3-4个图片资源

SVG 可合并至一个文件，用户下载资源时只需一个请求，**下载时间是图片资源的 1/4**

友情提示：SVG 的优势仅限纯色块组成的图形



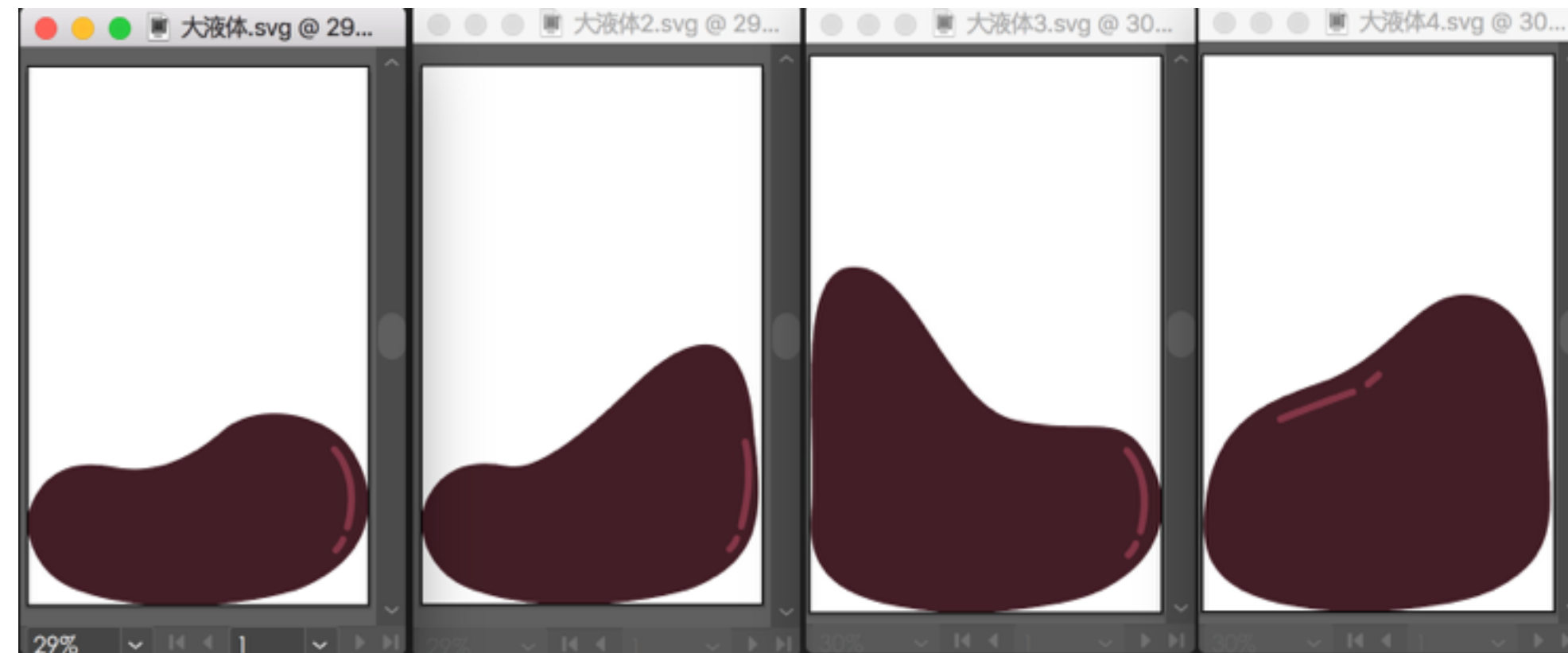
SVG 动效的优势在于曲线路径动画

CSS3 动效的优势在于灵活的缓动过渡动画

两者结合，SVG 动效负责曲线路径，CSS3 动效负责元素加减速，

完美弥补 CSS3 曲线动画的缺口

SVG 图形动效 vs 帧动画

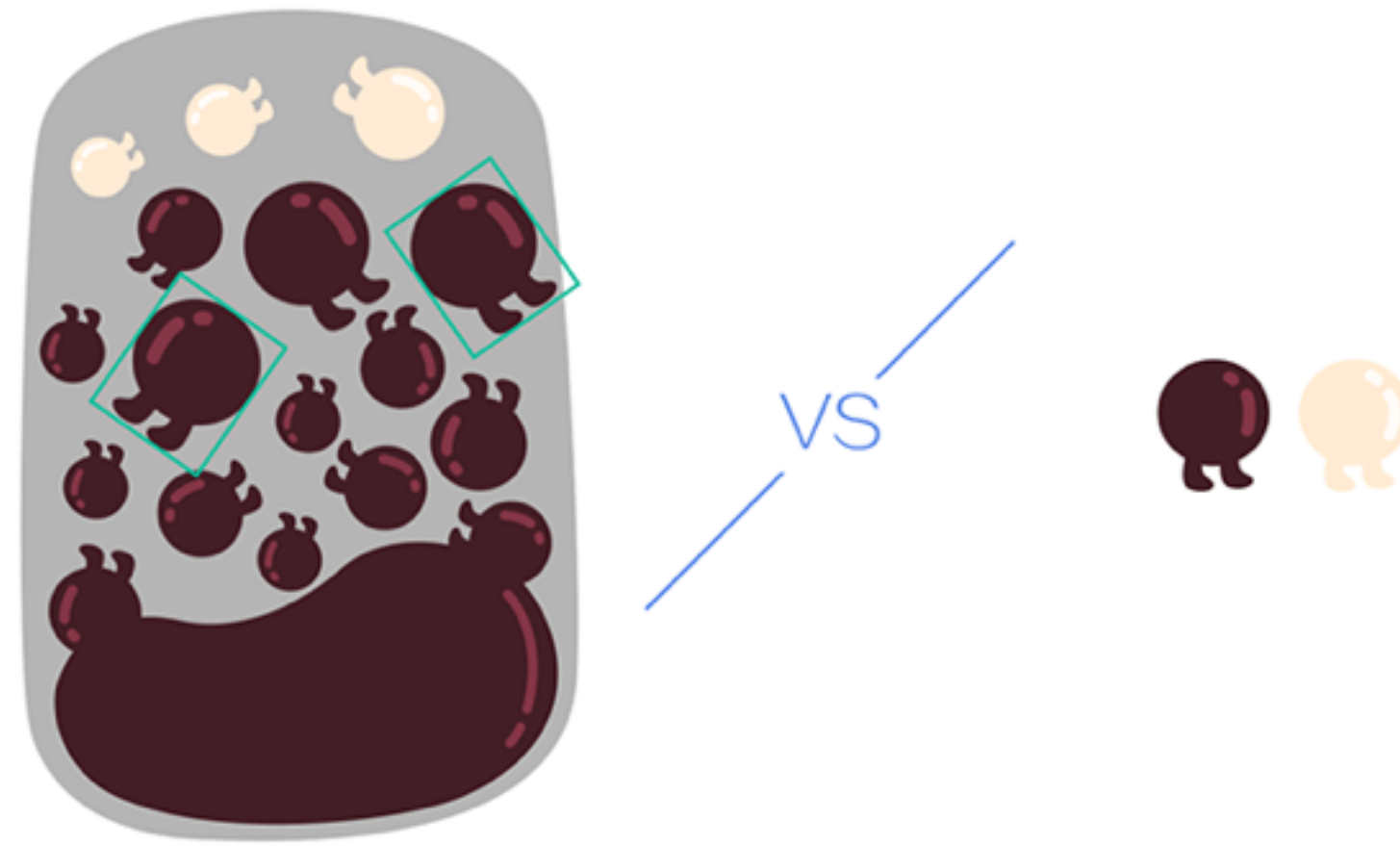


结合 Anime.js, 使**复杂形变动画变顺滑成为可能**

摆脱以往只能使用帧动画处理的限制, 进一步**减少图片加载量**

使用限制: 变形点位置变化需保持规律, 对于设计师输出关键帧 SVG 要求较高

Canvas 重复渲染同一动态元素



提升渲染性能，**解决**元素结点过多时**浏览器的卡顿问题**

缺点：元素路径动画不及 CSS3 动画灵活

首次尝试使用 WebSocket 协议进行双机通讯

02



邀好友,一起测

邀请旁边的友人扫描二维码

使两个或多个客户端之间的**网页持续通讯成为可能。**

同时部署 Java 服务与 Node 服务, 减少单服务
出错而导致的体验问题。

THANKS

FOR YOUR WATCHING

谢谢老板

