邀请好友-需求分析

## ****需求分析****

* 重要的游戏推广渠道,低成本
* 增强游戏的社交属性

## 需求描述

* 服务端逻辑：
  + 收到客户端发来的成功分享信息
  + 将邀请用户和分享用户记录到数据库中，能够判断新的用户是否是被邀请的，以及用户邀请过哪些人
  + 新的用户通过分享注册，检测是否被邀请
  + 向邀请人和被邀请人发放奖励

## 流程描述

* 客户端的分享成功请求
  + 发送者ID
  + 被邀请者的Facebook ID
  + 发送邀请的时间
* 处理分享成功接口
  + 解码获得分享的信息
  + 调取奖励接口，为分享成的用户发送奖励，并将消息推送到消息中心
  + 调取redis接口
  + 判断用户是否第一次被邀请：
    - 是，在redis中新建一条数据
    - 否，判断用户是否被同一个人邀请：
      * 是，删除原有数据，append新的数据覆盖
      * 否，append新的数据
* 用户登录验证是否被邀请
  + 用户登录
  + 判断用户是否存在
    - 是，不处理
    - 否，注册新用户，解析accesstoken得到facebook ID，匹配邀请列表，向列表中的用户发放奖励，并将发奖通知推送到消息中心
  + 将邀请人和被邀请人互相添加到好友列表