Table of Contents

[场景一 (倒垃圾领积分) 1](#_Toc532657154)

[用户交互部分设计 1](#_Toc532657155)

[1垃圾桶端口 垃圾放入后 标记垃圾的编号(垃圾袋二维码)访问服务器获取积分二维码 1](#_Toc532657156)

[2微信端 扫描二维获取积分(待确认积分) 1](#_Toc532657157)

[场景二 垃圾分检员检测垃圾合格率 2](#_Toc532657158)

[程序交互 2](#_Toc532657159)

[接口 2](#_Toc532657160)

[服务端处理: 2](#_Toc532657161)

[场景三 用户积分使用 2](#_Toc532657162)

[使用流程 3](#_Toc532657163)

[场景四 后台管理界面 3](#_Toc532657164)

[场景五 对老年人不会分类情况处理 3](#_Toc532657165)

[积分奖励游戏: 3](#_Toc532657166)

[1垃圾分类知识答题获取积分: 3](#_Toc532657167)

[2积分抽奖 4](#_Toc532657168)

# 场景一 (倒垃圾领积分)

1. 用户把包装好的垃圾袋放入托盘
2. 托盘称重并二维码标记后收入垃圾箱内
3. 显示器显示垃圾获得的积分,并显示获得积分的二维码
4. 用户通过垃圾箱上的公众号关注小程序或者公众号
5. 用户在公众号中点击 扫描按钮 进入扫描页面,扫描显示器中的二维码积分,获取积分

## 用户交互部分设计

### 1垃圾桶端口 垃圾放入后 标记垃圾的编号(垃圾袋二维码)访问服务器获取积分二维码

接口

参数: 垃圾重量 , 垃圾编号

返回值: 二维码图片地址

服务端处理:

垃圾编号,分配积分存入数据库.(所有积分分发系统都通过总积分进行分发.控制积分总量避免超过兑换能力)

生产串码,调用二维码生产器生产二维码图片

### 2微信端 扫描二维获取积分(待确认积分)

微信端扫描二维码获取串码 调用服务接口获取积分

接口 :

参数: 串码, 用户openid

返回值: 获得积分, 或者失败

服务端处理:

判断串码是否正确

把积分分配给用户 存入数据库

# 场景二 垃圾分检员检测垃圾合格率

1 分检员 通过分检公众号 对垃圾袋二维码标签进行扫描

2获得是否是用户参与活动的垃圾

3如果是 根据用户分类的质量打分 一致5颗星

和给出打分原因(可选)

## 程序交互

进入公众号,分检功能 输入用户名密码:

接口

1 判断是否参与活动:

输入参数: 垃圾编码(标记的二维码)

返回: 是否参与活动

1. 为用户分类垃圾打分

输入参数: 垃圾编码,打分

返回:成功

服务端处理:

1为垃圾编号打分

2垃圾编号对应的积分编号 进行积分确认,与惩罚.

3为用户增加或者惩罚积分

4公众号推送积分确认信息

# 场景三 用户积分使用

## 使用流程

1用户使用有效积分(排除待确认积分) 兑换水果,或者红包等 使用积分兑换游戏

2用户没有注册信息提示用户注册信息(用户名称,电话号码,邮件地址等)

3用户提交订单后扣除积分

用户可以通过积分加现金的方式兑换商品

公众号 推送积分确认信息,推送垃圾分类知识

用户查看积分 ,查看礼品 下订单

# 场景四 后台管理界面

1. 查看用户信息(积分,扔垃圾次数,时间等)
2. 垃圾箱信息(编号 位置 使用频率等)
3. 订单管理页面 (用户发送的所有订单,订单状态,快递号等)

4． 数据展现页面 城市 垃圾处理统计数据等

# 场景五 对老年人不会分类情况处理

1垃圾投掷后兑换积分二维码 界面可以选择领票功能.票为带有二维码待兑换卷(所有积分正常积分的5折) 兑换卷7天后可以使用的说明(需要在7天内把垃圾检测完)

2老人可以使用积分卷换成垃圾袋

# 积分奖励游戏:

## 1垃圾分类知识答题获取积分:

在公众号中选择知识答题:

题目都为选择题 涉及到垃圾分类垃圾处理等知识.

根据答题的结果分配积分奖励.(积分分完为止)

所有积分活动分发都通过总积分设定后进行分发.

## 2积分抽奖

用户每天签到或者使用一次智能垃圾桶,就可以在抽奖页面抽一次奖品

奖品有 积分, 红包等.