**信函**

**Slower Days**

楼上说的队

1. **基本介绍**

即时通讯（Instant Messaging）的出现带给了人们极大的便利和帮助，但这种“短对话”并没有“长对话”更适合抒发人们的心意与情绪，因此便诞生了信函的概念

“从前书信很慢,车马很远,一生只爱一个人。”如今在快节奏的生活下，人们也许也渴望拥有一段慢时光，体验纸短情长的浪漫与优雅。当你结识一位远隔他乡的陌生人，并且彼此真诚传达自己的生活琐事，内心故事时，这种快乐是难以用其他事物替代的。文字承载的力量，远比想象中的更厚重。

1. **流程逻辑**
   1. 设计理念

“慢”与“真”是整个APP设计的核心理念。慢悠悠的时光，倍感交集地等待远方的思念与牵挂。

* 1. 界面设计

详见同目录下文件“界面思维导图.xmind”

* 1. 发送新信件

每个用户每天只可以发送一封新信件。新信件不需要邮票，系统会自动赠送一张**基础邮票（参见第13条）**。新信件的送信地点完全随机，且满足**第4条**，这意味新邮件在路上也会遭遇许多奇奇怪怪的事情。

用户在收到新信件之后可以选择回复或者不回复，亦或者删除。当收到之后超**过24小时**未回复该信件，新信件将会送给下一个用户，在下一个用户手中重复上述操作。最多只会转交到**5个用户**手里，如果5个用户都未回复，该信件将会停止转发。

* 1. 送信规则

送信的时间取决于两地之间的距离，在前期时间不充裕的情况下，先按照省来划分，建一张省会之间的二维图，来计算距离。给定一个固定的速率，然后来计算送信时间。

送信的特殊事件，这是引入的一个较为有意思的概念。送信的过程并不是一帆风顺的，信件在到达的路上可能遭遇：台风、车祸、火灾、泥石流、滑坡（初步规划）。这些事件都会一定程度影响送信的时间，具体参加**实现方法**。

部分特快邮票，可以一定程度加速这一过程（送信也是可以改变交通工具的，那一刻快递员开起了飞机）。

* 1. 信件类型

信件总体分为四类：新信件、普通信件、关系建立信件、诀别信。

1. **新信件**：**参见第3条**。新信件不可以附带赠品。
2. **普通信件**：普通信件可以附带赠品（邮票、信封、特殊物品），信件上的邮票也可以取下来收藏。普通信件只是双方的往来信件，别无特殊。
3. **关系建立信件**：关系建立信件可以附带赠品，但同时末尾附带一个确认建立关系的按钮。当确认按下这个按钮之后，双方就建立了关系（关系目前并没有很大的影响，目前还只是像一个承诺一样的东西），建立关系后回复的下一封信件（系统）将会告诉对方，你已经同意了他的请求。如果你没有点击同意的按钮回信，就不会有上述的提示，这种情况视为不同意。但是你仍然有时间可以考虑是否要同意，我们只是希望用时间来让你忘记它，而不是非常决绝的拒绝。
4. **诀别信**：诀别信是没有后悔药的，所以不设立黑名单给你任何后悔的机会。诀别信可以附带赠品。诀别信分为两类：强制诀别信、普通诀别信。
   1. **强制诀别信**：这类信件不会给对方考虑的时间，当对方收到该信件的时候，你们俩之间将不会再有任何信件往来。除非作为一个新信件，随机送达，但是那将会作为一个新的人，你们之间的信件不会冲突（不会放在同一个时间树里）
   2. **普通诀别信**：此类信件，你们之间仍然有挽回的余地。对方在收到信件后如果没有在**1天内**（有待商榷）回复该信件，则视为**诀别**，你们将会自动断开联系。如果对方回复了该信件，那么决定权回到了你的手里，因为已经告别你可以选择诀别，也可以选择继续待下去，所以请好好抉择吧！
   3. 关系建立

关系的建立参见**第5条**的**关系建立信件**。大体关系，目前分为四类：陌生人、过客、笔友、挚友。

1. **陌生人**：陌生人想要建立联系只能通过新信件。
2. **过客**：收到新信件后进行回复，你们之间的关系便是过客，**过客是没有办法在信件中附赠赠品的**！过客也不应该过多的打扰对方，你们之间的信件往来只能是**一一对应**，对方回复了你，你才能回复对方，不能多发。
3. **笔友**：在关系建立信之后，你们确立了笔友关系，你们可以通过互相赠送物品来完成自己的收集。在囊中羞涩的时候，笔友之间基础邮票也会打折（如果这封信是送给笔友的，并且是使用的**基础邮票**，返还部分代币）。
4. **挚友**：在笔友关系之后，再发送关系建立信来建立挚友的关系。你们之间的诀别信回复周期将会更长，可以有更多的时间思考，毕竟走到这一步实在是不容易。挚友之间的邮票也会返还部分代币。

②、③、④关系的断绝都需要写诀别信。陌生人关系的断绝，仅仅只需要不回复就好了。

* 1. 笔友关系与书信往来

笔友之间的书信往来基本已经离开了所有限制，可以附赠赠品，也可以多发许多封信件，来等待对方的回信。但是一定要记住，每封信件都需要一张邮票。

* 1. 赠送赠品

这个APP其实也是一个收集向的APP，收集的东西大概分为四类：特殊物品、邮票、信封、信纸。

特殊物品只能由签到获得，并且分地区。

信纸不能赠送只能自己购买，或者活动获取。

信封、邮票都可以赠送，送到的人只能收藏，不能使用。

* 1. 封存信件

封存的记忆再次打开的时候是美好的。可以选择一个人的信件封存一部分，可以获得一些代币，但是当你想要再次打开这些信件的时候就需要支付一些代币。

***封存信件的代币 + 关系返回的代币 < 基础邮票购买所需的代币。***

* 1. 时间胶囊

时间胶囊可以写信给未来的自己，你将会在未来的时候收到过去的自己写的信件，该信件可以附赠赠品。

用户最多给未来的自己写5封信件，每封信的时间不应该超过20年。

* 1. 树洞

树洞就是写给自己的日记。

没有任何人可以回复树洞，不可以评论，不可以回复，只可以看，然后点个赞，树洞的主人也不可以看见谁点的赞，匿名是树洞唯一的法则。

树洞的主人可以自己选择公开树洞或则不公开树洞，公开树洞其他人就可以看见并点赞，不公开其他人就看不见。

也可以在树洞的大厅里看其他人写的树洞。大厅将会按照最新发布来推送，而不按照点赞的多少。

* 1. 商店与收集

商店的支付凭证只有——代币（暂定按照1:10的比例现实货币：代币）。

收集在完成一套物品的收集（一套邮票、一套信封、一套信纸、或者连起来的一套什么东西）之后，获得一定的成就奖励与代币奖励

* 1. 特殊物品

特殊物品的获得只能通过签到获得，并且只能获得所在地区的特殊物品。例如在重庆只能获得“火锅”等。详见**实现方法**

* 1. 邮票、信纸、信封

邮票分为两类：

* 1. **基础邮票**：
     1. **普通邮票**：正常送信，见**实现方法**。
     2. **快速邮票**：送信时间减半。
  2. **收集邮票**：收集邮票的时间与普通邮票相同。

这三个都应该以一套一套的出现，例如一个主题（春、夏、秋、冬等）

收集详见**第12条**、**第8条**

* 1. 唯一ID的作用

唯一ID是程序后台找人的凭证，也是联系建立的验证码。应该由系统自动按顺序分发

* 1. 客服接口

前期人手不够的情况下，可以由开发人员当一下。留一个客服接口（小程序可以不做！）。

1. **实现方法**
2. 数据结构
   1. 用户
   2. 树洞
   3. 时间胶囊
   4. 会话
   5. 新信件集合
   6. 信件
   7. 系统数据
3. 距离规则

姑且按照250km/天的速度

1. 送信的特殊事件
2. 台风：增加5天
3. 车祸：增加0.5天
4. 火灾：重新配送
5. 泥石流：增加1天
6. 滑坡：增加0.5天
7. 特殊物品
8. 北京市
9. 天津市
10. 上海市
11. 重庆市
    1. 火锅
    2. 涪陵榨菜
12. 黑龙江省
13. 吉林省
14. 辽宁省
15. 江苏省
16. 浙江省
17. 安徽省
18. 福建省
19. 江西省
20. 山东省
21. 台湾省
22. 山西省
23. 河北省
24. 内蒙古自治区
25. 河南省
26. 湖北省
27. 湖南省
28. 广东省
29. 广西壮族自治区
30. 海南省
31. 香港特别行政区
32. 澳门特别行政区
33. 四川省
34. 贵州省
35. 云南省
36. 西藏自治区
37. 陕西省
38. 甘肃省
39. 青海省
40. 宁夏回族自治区
41. 新疆维吾尔自治区
42. 收集物品

（以下写一套的主题，放到res同名目录下）

1. 邮票
   1. 山河四季
2. 信封
   1. 山河四季
3. 信纸
   1. 山河四季
4. **版权声明**

***Copyright @ 2021，楼上说的队 all rights reserved.***